

## Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Bentuk Video Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 2 Paok Lombok

Baiq Nuramalia Apriliani<sup>1</sup>, Muhammad Sururuddin<sup>2</sup>, Yul Alfian Hadi<sup>3</sup>,

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi. Email: [amaliaapriliani15@gmail.com](mailto:amaliaapriliani15@gmail.com)<sup>1</sup>, [sururuddin@hamzanwadi.ac.id](mailto:sururuddin@hamzanwadi.ac.id)<sup>2</sup>, [alfianhadi@hamzanwadi.ac.id](mailto:alfianhadi@hamzanwadi.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract:** This study aims to determine the effect of interactive video learning media on student learning outcomes in Science. The research used an experimental design with a one-group pretest-posttest design. Sampling was carried out using the Simple Random Sampling technique. The subjects of this study were 20 students. The research instrument was a multiple-choice test. The prerequisite test used was the Shafiro-Wilk test to test data normality. Based on the results of the normality test, it was found that the population was normally distributed. Based on the results of the pretest-posttest study, the average pretest score for student learning outcomes was 37.50 and the average posttest score was 74.50. The normality test for the data group was normally distributed, with a pretest statistic of 0.912 and a posttest statistic of 0.932 > the t-table (0.905). The results of the hypothesis test for student learning outcomes using the t-test showed that  $t\text{-count} > t\text{-table}$ , i.e.,  $13.235 > 2.093$ . The test results were consulted in the table ( $db = N-1$  ( $20-1$ ) = 19), with a significance level of 0.05. Therefore,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This indicates that the implementation of interactive learning media in the form of videos has an impact on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 2 Paok Lombok.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif dalam bentuk video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara teknik *Simple Random Sampling*. Subyek penelitian ini adalah 20 siswa. Instrumen penelitian yang diberikan berupa tes pilihan ganda. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji *Shafiro-Wilk* untuk menguji normalitas data. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh bahwa populasi berdistribusi normal. Berdasarkan hasil penelitian *pretest-posttest* tes terlihat nilai rata-rata *pretest* hasil belajar siswa adalah 37,50 dan nilai rata-rata *posttest* 74,50. Pada perhitungan uji normalitas kelompok data berdistribusi normal, dengan nilai *statistic* pada *pretest* sebesar 0,912 dan *posttest* sebesar 0,932 > w tabel (0,905). Dari hasil perhitungan uji hipotesis tes hasil belajar siswa yang menggunakan uji t didapatkan hasil yaitu  $t\text{hitung} > t\text{tabel}$  yakni  $13,235 > 2,093$  dikonsultasikan pada tabel tes hasil dikonsultasikan pada tabel  $db = N-1$  ( $20-1$ ) = 19, dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif dalam bentuk video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Paok Lombok.

**How to Cite:** Apriliani, B. N., Sururuddin, M., & Hadi, Y. A. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Bentuk Video Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SDN 2 Paok Lombok. *Transformasi : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 12(1), 52–59. <https://doi.org/10.33394/jtni.v12i1.17602>

### Article History

Received: 16-09-25

Reviewed: 03-12-25

Published: 15-03-25

### Key Words

Interactive Learning Media, Learning Videos, Student Learning Outcomes.

### Sejarah Artikel

Diterima: 16-09-25

Direview: 03-12-25

Diterbitkan: 15-03-25

### Kata Kunci

Media Pembelajaran Interaktif, Video Pembelajaran, Hasil Belajar Siswa.

## PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi siswa menuju perubahan positif, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Salah satu mata pelajaran yang mendukung tujuan ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) karena berkaitan langsung dengan manusia dan lingkungan. Namun, siswa usia 7–12 tahun cenderung lebih tertarik pada hal-hal konkret daripada abstrak. Menurut Piaget (dalam Marinda, 2020:124), pada usia tersebut siswa berada pada tahap berpikir operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami hal yang nyata dibandingkan teori atau bacaan abstrak, yang seringkali membuat mereka bosan dan kurang berminat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu disiapkan pembelajaran yang menarik, salah satunya melalui media pembelajaran. Menurut Anasi (2022:8), media merupakan perantara dalam penyampaian pesan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Kemp dan Dayton (dalam Paggara, 2022:13-14) menyebutkan tiga tujuan penggunaan media, yaitu menyampaikan informasi, memotivasi, dan menciptakan kegiatan pembelajaran. Media audiovisual seperti video pembelajaran dianggap efektif karena mampu menampilkan suara dan gambar secara menarik, serta menjangkau dua indera sekaligus yaitu pendengaran dan penglihatan (Irawan, 2022:64). Hal ini dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari.

Hasil observasi di SDN 2 Paok Lombok menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode yang kurang bervariasi, membuat siswa cepat bosan dan kesulitan memahami konsep abstrak. Berdasarkan wawancara dengan guru, penyampaian materi melalui teks dan lisan belum cukup efektif. Kondisi ini menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, khususnya pada materi IPAS yang membutuhkan visualisasi konkret agar mudah dipahami siswa.

Meskipun penelitian mengenai penggunaan media video pembelajaran telah banyak dilakukan, penelitian ini memiliki kebaruan dalam beberapa aspek. Pertama, penelitian ini diterapkan secara khusus pada mata pelajaran IPAS di SDN 2 Paok Lombok, yang sebelumnya belum pernah diteliti dengan penggunaan media video interaktif sebagai variabel utamanya. Kedua, video pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan secara kontekstual dengan menyesuaikan lingkungan dan pengalaman nyata siswa di daerah tersebut, sehingga berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan video umum atau tidak spesifik terhadap konteks lokal. Ketiga, penelitian ini berfokus pada pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar dalam materi IPAS yang bersifat abstrak, sehingga memberikan sudut pandang baru mengenai efektivitas media audiovisual dalam mendukung tahap operasional konkret siswa. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai kebaruan baik dari segi konteks sekolah, karakteristik media, maupun fokus materi pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 20 siswa. Jumlah ini masih terbatas sehingga hasil penelitian memberikan gambaran awal mengenai efektivitas media video pembelajaran, namun belum sepenuhnya dapat digeneralisasi ke seluruh sekolah dasar, mengingat perbedaan karakteristik tiap sekolah. Meski demikian, temuan ini tetap penting sebagai dasar pengembangan media pembelajaran yang lebih luas pada penelitian berikutnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, tujuan kajian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif dalam bentuk video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SDN 2 Paok Lombok.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif untuk memperoleh data, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya menggunakan aspek pengukuran, rumus, perhitungan, dan kepastian data numerik. Metode penelitian ini berlandaskan pada pendekatan sistematis, dengan memanfaatkan data berbentuk angka untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menganalisis fenomena sosial yang menjadi objek kajian penelitian (Waruwu, 2025: 918).

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Teknik eksperimen adalah metode kuantitatif yang digunakan untuk menentukan pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil). Desain penelitian yang digunakan *pre-eksperimen designs* adalah desain *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang terdiri dari satu kelas yang mendapat *pre-test* (O), *treatment* (X), dan *post-test* pada kelas eksperimen. Efektivitas dapat ditentukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV di SDN 2 Paok Lombok, sedangkan sampelnya menggunakan teknik *simple random sampling* yang berjumlah 20 orang siswa dan diambil secara acak. Meskipun penelitian ini melibatkan 20 siswa sebagai sampel, jumlah tersebut masih tergolong kecil untuk mewakili populasi siswa sekolah dasar secara umum. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan gambaran awal mengenai pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, namun belum dapat digeneralisasi secara luas ke semua sekolah. Kondisi ini disebabkan oleh karakteristik tiap sekolah yang berbeda, baik dari segi lingkungan belajar, kemampuan awal siswa, fasilitas, maupun penerapan kurikulum. Dengan demikian, temuan penelitian ini lebih tepat digunakan sebagai indikasi awal yang dapat menjadi dasar untuk penelitian lanjutan dengan cakupan sampel lebih besar dan konteks sekolah yang lebih beragam. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah tes dan angket. Tes adalah pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas berupa pertanyaan yang harus dijawab atau perintah yang harus dikerjakan. Tes dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum maupun setelah penggunaan media pembelajaran. Angket merupakan suatu daftar isian yang memiliki beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk mengetahui suatu gejala yang muncul. Angket bisa disebut kuesioner yang merupakan alat pengumpulan data dengan menggunakan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab dengan tertulis juga oleh responden (Endang, 2022: 479-480).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Tes Awal (*Pretest*)

Berikut merupakan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum diberikannya perlakuan dengan media (*Pretest*) dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 1. Nilai *Pretest* Siswa

No	Siswa	Skor	Nilai
1	A. A. B.	7	35
2	A. A. B.	10	50
3	B. K. R. A.	5	25
4	F. A.	5	25
5	I. F.	7	35

6	L. L. Y.	7	35
7	M. H. S. F.	10	50
8	M. N. A. M.	6	30
9	M. R. A. F.	10	50
10	M. Z.	4	20
11	MU. A. G.	14	70
12	M. F. A.	4	20
13	M. K. A.	13	65
14	M.	5	25
15	R. K. S.	9	45
16	R. F.	5	25
17	S. H. U. W.	6	30
18	W. S.	8	40
19	Z. S.	4	20
20	Z. A.	11	55
Jumlah		150	1490
Rata-Rata		7,5	74,5

## 2. Tes Akhir (*Posttest*)

Berikut merupakan data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS setelah diberikannya perlakuan dengan media (*Posttest*) dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 2. Nilai *Posttest* Siswa

No	Siswa	Skor	Nilai
1	A. A. B.	19	95
2	A. A. B.	18	90
3	B. K. R. A.	13	65
4	F. A.	12	60
5	I. F.	14	70
6	L. L. Y.	12	60
7	M. H. S. F.	16	80
8	M. N. A. M.	13	65
9	M. R. A. F.	17	85
10	M. Z.	15	75
11	MU. A. G.	15	75
12	M. F. A.	13	65
13	M. K. A.	17	85
14	M.	14	70
15	R. K. S.	15	75
16	R. F.	12	60
17	S. H. U. W.	14	70
18	W. S.	18	90
19	Z. S.	14	70
20	Z. A.	17	85
Jumlah		298	1490
Rata-Rata		14,9	74,5

### 3. Analisis Data

Sebelum uji hipotesis, analisis data dilakukan dengan melakukan uji normalitas sebagai persyaratan penggunaan statistik parametrik.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa baik pada saat *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	w Hitung	w Tabel $\alpha$ 5%	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,912	0,905	Normal
<i>Posttest</i>	0,932	0,905	Normal

Berdasarkan tabel diatas, dengan signifikansi 5% karena nilai w hitung (0,912) > w tabel (0,905), maka variabel data *pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk data hasil uji normalitas *posttest* pada tabel diatas diperoleh w hitung = 0,932 > w tabel = 0,905. Maka hasil dinyatakan berdistribusi normal.

#### b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah diberi perlakuan menggunakan media interaktif dalam bentuk video pada pembelajaran IPAS. Uji yang digunakan adalah *Paired sample t-Test* uji dua pihak (*two-tailed test*). *Paired Sample T-Test* dua pihak digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua pengukuran berpasangan (misalnya sebelum dan sesudah perlakuan) tanpa mengasumsikan arah perbedaan. Hasil uji dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Mean	Std. Deviation	Thitung	Ttabel	Keterangan
37	12,50263	13,235	2,093	Ho ditolak dan Ha diterima

Pada uji hipotesis berdasarkan perhitungan table uji t-tes hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS diketahui t hitung adalah 13,235 dan t tabel untuk uji dua pihak (*two tail test*) dari 0,05 adalah 2,093. Pada kriteria pengambilan keputusan 13,235 > 2,093, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga ada pengaruh yang signifikan antara media interaktif dalam bentuk video dengan hasil belajar IPAS siswa di kelas IV SDN 2 Paok Lombok.

### 4. Hasil Angket Siswa

Angket siswa terdiri dari 10 pernyataan. Hasil rekapitulasi skor kemudian dikonversi menjadi persentase dan diklasifikasikan menurut kriteria penilaian. Data rekapitulasi hasil angket siswa ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Angket Respon Siswa Terhadap Media

Siswa	Jumlah skor	Persentase (%)	Keterangan
A. A. B.	40	100	Sangat Setuju
A. A. B.	40	100	Sangat Setuju
B. K. R. A.	37	92,5	Sangat Setuju

F. A.	35	87,5	Sangat Setuju
I. F.	40	100	Sangat Setuju
L. LA. Y.	34	85	Sangat Setuju
M. H. S. F.	35	87,5	Sangat Setuju
M. N. A. M.	34	85	Sangat Setuju
M. R. A. F.	30	75	Sangat Setuju
M. Z.	27	67,5	Setuju
MU. A. G.	33	82,5	Sangat Setuju
M. F. A.	35	87,5	Sangat Setuju
M. K. A.	38	95	Sangat Setuju
M.	36	90	Sangat Setuju
R. K. S.	32	80	Sangat Setuju
R. F.	34	85	Sangat Setuju
S. H. U. W.	31	77,5	Sangat Setuju
W. S.	38	95	Sangat Setuju
Z. S.	34	85	Sangat Setuju
Z. A.	33	82,5	Sangat Setuju

Berdasarkan hasil tabel diatas, dari 20 siswa, skor persentase yang diperoleh berkisar antara 67,5% hingga 100%, dengan 90% responden (18 siswa) menyatakan "Sangat Setuju", dan 10% responden (2 siswa) menyatakan "Setuju". Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media interaktif dalam bentuk video sangat positif. Mereka merasa terbantu, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi dengan bantuan media tersebut.

## 5. Hasil Angket Guru

Angket guru terdiri dari 24 pernyataan yang menilai aspek kejelasan isi, kesesuaian materi, potensi penggunaan, dan dampak terhadap siswa. Hasil rekapitulasi angket guru ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 6. Angket Respon Guru Terhadap Media

	Jumlah skor	Persentase (%)	Keterangan
B. T	76	79,16666667	Sangat Setuju
B. E. W	83	86,45833333	Sangat Setuju
L. M. A	77	80,20833333	Sangat Setuju

Dari tiga guru yang menjadi responden, diperoleh nilai persentase sebesar 79,17%, 86,46%, dan 80,21%, yang semuanya termasuk dalam kategori "Sangat Setuju". Hal ini menunjukkan bahwa guru sangat mendukung penggunaan media ini. Mereka menilai media ini efektif dalam meningkatkan perhatian, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh bahwa rata-rata skor pretest sebesar 74,5 meningkat menjadi 14,9 pada posttest, dengan  $t_{hitung} (13,235) > t_{tabel} (2,093)$ , yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dalam bentuk video berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media video dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil angket menunjukkan bahwa 90% siswa menyatakan “Sangat Setuju” terhadap penggunaan media video. Hal ini dapat dijelaskan dari perspektif psikologi perkembangan menurut Piaget (dalam Marinda, 2020), bahwa siswa usia 7–12 tahun berada pada tahap berpikir operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi yang bersifat visual dan konkret daripada bacaan abstrak. Media video menyediakan stimulasi audiovisual yang mampu menarik perhatian, memfasilitasi pemahaman konsep, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, kombinasi gambar, suara, dan animasi pada video meningkatkan keterlibatan kognitif siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.

Dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa kendala teknis, antara lain durasi video yang terlalu panjang, kualitas suara yang kurang jelas, dan keterbatasan perangkat di kelas. Kendala ini dapat mempengaruhi fokus beberapa siswa, meskipun secara keseluruhan respon siswa tetap positif. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media video sangat efektif, perencanaan teknis dan durasi video perlu diperhatikan agar optimal.

Berdasarkan angket guru, semua guru memberikan respons “Sangat Setuju” terhadap penggunaan media video. Guru menilai media ini efektif dalam meningkatkan perhatian, pemahaman, dan keterlibatan siswa. Penilaian guru ini memperkuat temuan statistik bahwa media video berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, sekaligus memberikan perspektif praktis mengenai implementasi media pembelajaran di kelas.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video tidak hanya meningkatkan nilai belajar siswa secara signifikan, tetapi juga meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan belajar. Kendala teknis yang muncul dapat diatasi dengan perencanaan yang lebih matang, pemilihan durasi video yang sesuai, dan kualitas audiovisual yang memadai. Hal ini menguatkan argumen bahwa media audiovisual merupakan strategi yang relevan dan efektif dalam pembelajaran IPAS di tingkat SD.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data beserta interpretasinya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dalam bentuk video memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN 2 Paok Lombok. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 37,50 pada *pretest* menjadi 74,50 pada *posttest*, yang berarti telah melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- b. Analisis statistik juga memperkuat temuan ini, dengan hasil uji t menunjukkan nilai uji t-tes  $13,235 > 2,093$ , yang mengindikasikan adanya pengaruh nyata penggunaan media video terhadap peningkatan hasil belajar. Selain itu, data dari angket respon siswa dan guru menunjukkan bahwa media video disambut sangat positif, baik dari sisi efektivitas penyampaian materi maupun peningkatan motivasi dan fokus belajar siswa.
- c. Secara keseluruhan, media video interaktif terbukti mampu menjembatani pemahaman konsep-konsep abstrak seperti siklus air, sejalan dengan teori kognitif seperti *Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan secara visual dan audio lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

## SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian maka terdapat beberapa pandangan peneliti yang sekiranya dapat dijadikan saran yaitu sebagai berikut:

- a. Guru disarankan untuk lebih sering menggunakan media interaktif berbasis video dalam proses pembelajaran, terutama pada materi-materi yang bersifat abstrak atau sulit dipahami melalui penjelasan konvensional.
- b. Diperlukan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan media video untuk memastikan efektivitasnya tetap optimal serta menyesuaikan dengan perkembangan kebutuhan dan kemampuan siswa.
- c. Peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti efektivitas media interaktif video pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan berbeda, guna mengetahui sejauh mana generalisasi dari temuan ini.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis haturkan kepada SDN 2 Paok Lombok atas kesempatan dan dukungan yang dibeirkan selama proses penelitian dilakukan. Teirmakasih juga penulis sampaikan kepada bapak Muhammad Sururuddin, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan bapak Yul Alfian Hadi, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 atas bimbingan, kritik dan saran yang membangun selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anasi, PT. (2022). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Endang, Supriyadi. (2022). *CBIS-Based Information System Strategy Analysis In Order To Improve Service Quality At The Serdang Office Using SWOT (Case Study Of Serdang Post Office)*. *Journal Of Information System, Informatics And Computing*, 479-480.
- Irawan, Randy. (2022). *Konsep Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara.
- Marinda, Leny. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Jember: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman Vol. 13, No. 1
- Pagarra, Hamzah. Syawaluddin, Ahmad. Krismanto, Wawan. Dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Waruwu, Marinu. Pu'at, S. N. Utami, P. R. Dkk. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* Vol. 10 No. 1 ISSN: 2620-8326 <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>