

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SDN SEPANG**

Henny Setiani¹, Aini Khairunnisa², Muhammad Rifki³, Mila Sofia Rizqia⁴, Diniya
Ningtias⁵

Universitas Primagraha¹⁻²⁻³⁻⁴⁻⁵

Alamat e-mail : hennysetian@gmail.com¹, ainisetiawan21@gmail.com²,
muhmadrifki190400@gmail.com³, milasofiya1001@gmail.com⁴,
diniyaningtias0007@gmail.com⁵

ABSTRACT

The purpose of this study is to evaluate how well interactive multimedia learning models and traditional learning models affect the learning outcomes of SDN Sepang students. Students' poor learning results as a result of a lack of diversity in teaching strategies were the issue brought up. Two groups of thirty students each participated in the quasi-experimental study. Pre- and post-tests were used to gather data. With 29 students completing the post-test and an average score of 79.5, the results indicated that the group that used interactive multimedia saw a more notable improvement in scores. In contrast, the traditional group only completed 12 pupils and achieved an average of 58.3. The majority of pupils expressed greater interest in multimedia learning, according to the survey. Therefore, it has been demonstrated that interactive multimedia learning is more successful in raising student motivation and learning results.

Keywords: Learning Outcomes, Interactive Multimedia, Conventional Learning

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa baik model pembelajaran multimedia interaktif dan model pembelajaran tradisional mempengaruhi hasil belajar siswa SDN Sepang. Hasil belajar siswa yang buruk sebagai akibat dari kurangnya keragaman dalam strategi pengajaran adalah masalah yang diangkat. Dua kelompok yang masing-masing terdiri dari tiga puluh siswa berpartisipasi dalam penelitian kuasi-eksperimental ini. Tes awal dan tes akhir digunakan untuk mengumpulkan data. Dengan 29 siswa menyelesaikan post-test dan nilai rata-rata 79,5, hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok yang menggunakan multimedia interaktif mengalami peningkatan nilai yang lebih baik. Sebaliknya, kelompok tradisional hanya menyelesaikan 12 siswa dan mencapai nilai rata-rata 58,3. Mayoritas siswa menyatakan ketertarikan yang lebih besar terhadap pembelajaran multimedia, menurut survei tersebut. Oleh karena itu, telah terbukti bahwa pembelajaran multimedia interaktif lebih berhasil dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Multimedia Interaktif, Pembelajaran Konvensional

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Candra Dewi et al., 2023). Evolusi strategi dan media pengajaran di sekolah, khususnya di tingkat sekolah dasar, merupakan salah satu pergeseran paling signifikan yang telah terjadi. Karena pembelajaran berbasis multimedia interaktif dianggap mampu menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, signifikan, dan berhasil, penggunaannya menjadi semakin relevan dan diminati di era digital ini (Widiasanti et al., 2023). Di SDN Sepang, kondisi yang diamati menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, yang diyakini berkaitan erat dengan pola pembelajaran yang masih konvensional. Banyak siswa tampak tidak fokus, cepat merasa bosan, dan kurang aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran membuat siswa tidak memiliki cukup stimulus untuk menjaga motivasi belajar, sehingga berdampak pada rendahnya capaian akademik

mereka. Permasalahan ini tentu tidak dapat dibiarkan, mengingat salah satu tujuan utama pendidikan dasar adalah membentuk dasar pengetahuan dan sikap belajar yang kuat bagi anak-anak.

Secara teoretis, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki dasar yang kuat. Teori pembelajaran bermakna David Ausubel memberikan penekanan kuat pada nilai menghubungkan materi yang baru dipelajari dengan pengetahuan sebelumnya (Hamida et al., 2022). Di sisi lain, teori konstruktivisme berpendapat bahwa siswa secara aktif terlibat dengan lingkungan belajar untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri (Casfian et al., 2024). Menurut teori multimedia kognitif Richard Mayer, presentasi verbal dan visual secara simultan sangat penting untuk meningkatkan pemahaman (Santi et al., 2024). Selain itu, teori kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan lebih banyak indera akan lebih mudah diingat oleh siswa (Khasanah et al., 2024).

Tujuan dari artikel ini adalah untuk menguji efek dari model pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa SDN Sepang. Pertanyaan utama yang harus dijawab adalah apakah menggunakan media yang lebih interaktif dan menarik dapat meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional yang telah digunakan hingga saat ini. Menyajikan bukti empiris yang mendukung keefektifan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi ini adalah tujuan dari penelitian ini.

Ada manfaat teoritis dan juga manfaat praktis dari penelitian ini. Temuan dari penelitian ini dapat membantu para pendidik dan institusi pendidikan untuk membuat rencana pembelajaran yang lebih baik untuk memenuhi kebutuhan murid-murid mereka. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi dasar untuk membuat program yang mempersiapkan guru untuk menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar. Secara teoritis, penelitian ini memajukan penelitian pendidikan, khususnya yang berfokus pada penggunaan multimedia interaktif untuk

meningkatkan standar pengajaran di sekolah dasar.

Temuan dari berbagai studi terdahulu memperkuat relevansi topik ini. Misalnya, hasil penelitian di SDN Inpres BTN IKIP 1 menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata hasil belajar IPA siswa dari 45,52 menjadi 60,17 setelah penggunaan media interaktif (Suriani, 2024). Sementara itu, penelitian di SD Negeri 9 Rambutan menunjukkan perbedaan nyata antara hasil posttest siswa pada kelas yang menggunakan multimedia interaktif (81,96) dengan kelas kontrol yang masih menggunakan metode konvensional (60,42) (Kurniasari et al., 2023). Temuan-temuan ini juga diikuti oleh peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang menegaskan bahwa multimedia interaktif tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa.

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat mendorong praktik pembelajaran yang lebih dinamis dan berorientasi pada kebutuhan siswa di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode kuantitatif sederhana yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat menggambarkan perubahan hasil belajar secara langsung melalui perbandingan skor awal dan skor akhir siswa setelah diterapkannya pembelajaran berbasis multimedia. Penelitian dilaksanakan di SDN Sepang.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sepang, yang berjumlah 30 orang. Seluruh siswa dalam kelas tersebut dijadikan sebagai sampel karena jumlahnya masih berada dalam kategori yang dapat diteliti secara keseluruhan. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas tersebut masih didominasi oleh metode konvensional dan menunjukkan hasil belajar yang belum memuaskan.

Variabel penelitian ini meliputi variabel dependen, yaitu hasil belajar siswa, dan variabel independen, yaitu model pembelajaran multimedia interaktif. Penggunaan media digital

yang menawarkan materi pembelajaran melalui teks, grafik, musik, dan animasi merupakan bagian dari model pembelajaran multimedia interaktif yang dibahas dalam penelitian ini. Pendekatan ini dapat menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Lembar tes hasil belajar yang dibuat dengan menggunakan indikator pencapaian kompetensi kurikulum berfungsi sebagai alat pengumpul data. Untuk menilai variasi hasil belajar siswa, tes diberikan dua kali, yakni sebelum dan sesudah. Selain itu, untuk mendukung data kuantitatif dari penilaian, peneliti menggunakan lembar observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Dengan bantuan peneliti yang mendukung penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, guru kelas melakukan kegiatan pengajaran langsung untuk mengumpulkan data. Nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah terapi dibandingkan untuk melakukan analisis deskriptif terhadap data yang dikumpulkan dari pretest dan posttest. Kesimpulan mengenai dampak multimedia

interaktif terhadap hasil belajar siswa kemudian diperoleh dari hasil analisis tersebut.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap dua kelompok siswa kelas V di SDN Sepang, tampak adanya perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional dan mereka yang mengikuti pembelajaran dengan model multimedia interaktif. Pada kelompok yang dibelajarkan menggunakan metode konvensional, yang berjumlah 30 siswa, nilai rata-rata pre-test yang diperoleh adalah sebesar 42,5. Nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 58,3 setelah proses pembelajaran, namun pencapaian tersebut masih menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memenuhi KKM. Hanya 12 siswa yang dinyatakan tuntas atau mendapatkan nilai 65 atau lebih, sementara 18 siswa lainnya masih berada di bawah ambang batas ketuntasan.

Sebaliknya, hasil yang jauh lebih baik terlihat pada kelompok siswa yang menerima pembelajaran melalui model multimedia interaktif. Jumlah siswa dalam kelompok ini juga sebanyak 30 orang, dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 44,1, sedikit lebih tinggi dibanding kelompok konvensional. Namun yang paling mencolok adalah peningkatan nilai post-test yang sangat signifikan setelah penerapan pembelajaran multimedia interaktif, yakni mencapai rata-rata 79,5. Dari hasil tersebut, sebanyak 29 siswa berhasil mencapai atau melampaui nilai KKM, sedangkan hanya satu orang siswa yang masih belum tuntas.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Secara Keseluruhan

Model Pembelajaran	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Ket
Konvensional	42,4	58,3	12 siswa lulus
Multimedia Interaktif	44,1	79,5	29 siswa lulus

Model pembelajaran konvensional hanya mampu membuat 12 dari 30 siswa mencapai ketuntasan belajar, sedangkan penerapan multimedia interaktif secara signifikan meningkatkan capaian hasil belajar hingga 29 dari

30 siswa tuntas. Rata-rata nilai juga meningkat dari 58,3 menjadi 79,5, menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan pencapaian akademik siswa secara lebih optimal.

Selain itu, sebuah survei yang mengeksplorasi minat siswa terhadap model pembelajaran yang dipilih dalam studi ini dilakukan di SDN Sepang untuk menentukan preferensi siswa di antara dua model - model multimedia interaktif dan model konvensional - dan temuannya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih termotivasi dan tertarik ketika belajar dengan multimedia interaktif.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Survei

Preferensi Model Pembelajaran	Jumlah Siswa	Persentase
Suka model konvensional saja	2 siswa	6,7%
Suka kedua model	4 siswa	13,3%
Suka multimedia Interaktif saja	24 siswa	80%
Total yang menyukai multimedia	28 siswa	93,3%

Berdasarkan hasil survei, sebanyak 28 dari 30 siswa (93,3%) menyatakan lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, baik secara eksklusif maupun bersamaan dengan model konvensional. Hanya 2 siswa (6,7%) yang lebih menyukai model pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa model multimedia interaktif jauh lebih disukai dan diminati oleh siswa, terutama karena dianggap lebih menarik, membantu pemahaman materi, dan membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Pembahasan

1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar siswa diukur dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test dalam penelitian ini, yang membandingkan multimedia interaktif dan metode pembelajaran tradisional di SDN Sepang. Nilai rata-rata kelompok pembelajaran konvensional meningkat dari 42,5 pada pre-test menjadi 58,3 pada post-test. Namun, hanya 12 dari 30 siswa yang memenuhi KKM, dan 18

siswa lainnya tidak memenuhi KKM.

Di sisi lain, terdapat peningkatan yang mencolok pada kelompok yang menggunakan paradigma multimedia interaktif. Nilai rata-rata pre-test kelompok ini adalah 44,1, yang sedikit lebih tinggi dari kelompok tradisional. Namun, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 79,5 setelah penerapan model multimedia interaktif, yang mengindikasikan peningkatan yang signifikan. KKM dicapai oleh hampir semua siswa dalam kelompok ini (29 dari 30), dengan hanya satu siswa yang tidak mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan tujuan pembelajaran dipengaruhi secara signifikan oleh gaya pembelajaran multimedia interaktif.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok yang menggunakan multimedia interaktif disebabkan oleh beberapa faktor utama. Salah satunya adalah penggunaan elemen media yang beragam, seperti gambar, video, dan animasi, yang mampu menyajikan materi pembelajaran

secara lebih visual dan menarik (Nur Azmi Alwi & Putri Lestari Agustia, 2024). Dengan membantu siswa dalam memahami ide-ide yang menantang atau abstrak, media ini membuat pembelajaran menjadi lebih mudah didekati dan menarik. Karena mereka menjadi lebih terlibat dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, ketertarikan siswa terhadap media yang mereka gunakan juga secara langsung mempengaruhi dorongan mereka untuk belajar (Pranyoto, 2023).

Selain itu, model multimedia interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Interaktivitas yang ditawarkan membuat siswa dapat mengeksplorasi materi secara lebih dalam dan berulang jika diperlukan (Trikesumawati et al., 2025), berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah dan terbatas waktunya (Amalia et al., 2025). Dengan adanya kebebasan dan kendali yang lebih besar dalam proses belajar, siswa cenderung lebih memahami materi

secara utuh dan menyeluruh. Oleh karena itu, penerapan model multimedia interaktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Secara umum, penggunaan model multimedia interaktif mengungguli model pembelajaran tradisional dalam hal meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan nilai yang signifikan di antara kelompok yang menggunakan multimedia interaktif menunjukkan bahwa jenis media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar-mengajar.

2. Perbandingan antara Pembelajaran Konvensional dan Multimedia Interaktif

Pembelajaran konvensional yang umumnya bersifat satu arah, dengan penyampaian materi melalui buku teks atau papan tulis, sering kali kurang melibatkan teknologi atau media pendukung. Meskipun efektif untuk beberapa materi, pendekatan ini cenderung

membosankan bagi siswa, terutama saat menghadapi materi yang kompleks, sehingga menurunkan minat dan keterlibatan mereka dalam belajar dan berdampak pada rendahnya hasil belajar (Amalia et al., 2025).

Salah satu perbedaan utama yang dapat dilihat antara pembelajaran konvensional dan multimedia interaktif adalah tingkat keterlibatan siswa. Dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung lebih pasif, hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru tanpa banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan materi atau dengan teman sekelasnya. Sebaliknya, dalam model pembelajaran multimedia interaktif, siswa lebih sering terlibat secara aktif (Dahlya et al., 2025). Mereka dapat mengakses materi pembelajaran melalui berbagai bentuk media, yang memungkinkan mereka untuk memproses informasi dengan cara yang lebih mendalam dan personal. Interaksi langsung dengan elemen-elemen media ini juga membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, faktor lain yang membuat multimedia interaktif lebih efektif adalah kemampuannya untuk menyajikan materi secara lebih variatif dan menyeluruh.

Dengan menggunakan gambar, video, animasi, dan grafik, siswa dapat memahami konsep-konsep yang mungkin sulit dijelaskan hanya dengan teks atau kata-kata (Putra et al., 2024). Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Prabowo, 2024) bahwa multimedia interaktif menggunakan komponen-komponen seperti animasi, video, audio, dan kuis interaktif untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik, multimedia interaktif telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Karena pembelajaran menjadi tidak membosankan dan lebih menyenangkan, siswa menjadi lebih terlibat dan terdorong untuk memahami materi pelajaran. Hal ini berbeda dengan pendekatan tradisional yang kurang beragam dan bersifat satu arah. Selain itu, dengan menawarkan berbagai materi yang sesuai, multimedia

interaktif juga mengakomodasi preferensi belajar siswa yang berbeda, termasuk kinestetik, aural, dan visual. Hasilnya, metodologi ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih inklusif.

Dengan semua manfaat ini, tidak mengherankan jika banyak penelitian menunjukkan bahwa, jika dibandingkan dengan teknik tradisional, pembelajaran multimedia interaktif dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil pembelajaran.

Dengan menggunakan paradigma ini, siswa lebih mampu memahami materi pelajaran dan menjadi lebih termotivasi serta terlibat dalam proses pembelajaran, yang mana keduanya berujung pada hasil belajar yang lebih baik bagi siswa. Di sisi lain, meskipun pembelajaran tradisional masih memiliki perannya, terutama dalam hal pengajaran dasar-dasar, namun keterbatasannya dalam hal media dan interaksi membuatnya kurang efektif dalam meningkatkan

pemahaman dan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Penggunaan multimedia interaktif memiliki pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan model pembelajaran tradisional, menurut penelitian tentang dampak model pembelajaran multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa di SDN Sepang. Hampir semua siswa dalam kelompok multimedia interaktif menunjukkan kemajuan yang lebih besar dalam nilai pre-test dan post-test, meskipun hanya 12 siswa dalam kelompok tradisional yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penggunaan elemen media seperti teks, gambar, video, dan animasi dalam pembelajaran multimedia interaktif memicu minat dan partisipasi aktif siswa, yang mengarah pada peningkatan ini. Hal ini menunjukkan betapa efektifnya multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan standar pembelajaran siswa.

Diperlukan penerapan model pembelajaran multimedia interaktif secara lebih luas di berbagai mata pelajaran, disertai dengan pelatihan

bagi guru dalam penggunaan teknologi. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang serta penerapan teknologi lainnya dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. Z., Yulianis, S., & Gusmaneli. (2025). Perbandingan Strategi Pembelajaran Konvensional dan Digital dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *BLAZE: Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 3(2), 19–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.59841/blaze.v3i2.2604>
- Candra Dewi, A., Arfah Maulana, A., Nururrahmah, A., Muh Farid Naufal, A., Fadhil, M. S., Studi Teknik Komputer, P., Teknik Informatika dan Komputer, J., Teknik, F., Negeri Makassar, U., P Pettarani, J. A., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 06(01), 9725–9734.

- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme Melalui Media E-Learning. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 636–648. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>
- Dahlya, S. N., Pitaloka, D. D., Ramadhan, R., & Rusydi, A. M. (2025). Perbandingan Kegiatan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Kls VIII A SMP Cerdas Bangsa , Kecamatan Namorambe Kabupaten Deli Serdang). *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 210–220. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1501>
- Hamida, N. A., Sein, L. H., & Ma'rifatunnisa', W. (2022). Implementasi Teori Meaningfull Learning David Ausubel Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Nursyamiyah Tuban. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1386. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1294>
- Khasanah, A., Fahmi, M., & Rohman, F. (2024). Efektivitas Teori Kerucut Pengalaman Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Annual Islamic Conference for Learning and Management*, 150–170.
- Kurniasari, D., Hakim, L., & Yulaini, E. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 9 Rambutan Tahun Ajaran 2022-2023. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 67–78. <http://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP/article/view/2083>
- Nur Azmi Alwi, & Putri Lestari Agustia. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183–190. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>
- Prabowo, G. A. (2024). *Pengembangan Ebook Berbasis Multimedia Interatif Untuk Meningkatkan Keterampilan*

- Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. STKIP PGRI Trenggalek.
- Pranyoto, Y. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Katolik Pada Siswa Kelas V SD YPPK Don Boscho Budhi Mulia Merauke. *Jurnal Jumpa*, 11(1), 1–17.
<https://doi.org/10.60011/jumpa.v10i2.128>
- Putra, L. D., Assyifaningtyas, A. T., Jannah, M., Arya, R., & Pangest. (2024). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Sarana Peningkatan Motivasi Belajar di Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1616–1626.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3327>
- Santi, B., Baderiah, B., & Taqwa, T. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Mitigasi Bencana di kelas V SDN 15 Salolo Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 13(2), 217–234.
<https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/359%0Ahttps://www.p3i.my.id/index.php/reflek>
[si/article/download/359/334](https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/download/359/334)
- Suriani, U. (2024). *Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V SD INPRES BTN IKIP 1 Kota Makassar*. Universitas mUhammadiyah Makassar.
- Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizkullah, M. R. (2025). Peran Media Dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa Di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3749>
- Widiasanti, I., Ramadhan, N. A., Alfarizi, M., Fairus, A. N., Oktafiani, A. W., & Thahur, D. (2023). Pemanfaatan Sarana Multimedia dan Media Internet sebagai Alat Pembelajaran yang Efektif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1355–1370.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>