

Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsds>

PENGARUH MEDIA APLIKASI WORDWALL BERBASIS WEB PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD N 104204 SAMBIREJO TIMUR T.A 2023/2024

Zalma Putri Yani¹, Risma Sitohang²

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan**

Surel: zalmaputri10@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of the web-based wordwall application media on learning science and science material, My Indonesia is Rich in Culture to improve the learning outcomes of class IV students at SD N 104204 Sambirejo Timur T.A 2023/2024. The population in this study was class IV students at SD N 104204 East Sambirejo, consisting of 2 classes, namely class IV-A and IV-B, each of which class IV-A had 22 students and class IV-B had 22 students. The research sample used the Total Sampling technique, namely using the entire existing population. This type of research is a quasi experimental design using a Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design. Before conducting research, the research instrument was tested, namely testing the validity, reliability, distinguishability and difficulty of the instrument. The next stage the two sample classes will be given a pretest (initial test), then the experimental class will be given treatment using the wordwall application media and the control class will use the conventional method (lecture) and the next stage will be given a posttest (final test). Based on the results of the normality test, the significance result was 0.130, followed by the homogeneity test, the significance result was 0.832 and the results of the hypothesis test stated that there was an influence with a significance value of 0.001. So it can be concluded at the final stage through hypothesis testing that H_a is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: Learning Results, Wordwall Application Media.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Aplikasi wordwall berbasis web pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N 104204 Sambirejo Timur T.A 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N 104204 Sambirejo timur yang berjumlah 2 kelas yaitu kelas IV-A dan IV-B yang masing-masing kelas IV-A memiliki 22 jumlah siswa dan kelas IV-B memiliki 22 jumlah siswa. Sampel penelitian menggunakan teknik Total Sampling yaitu menggunakan seluruh jumlah populasi yang ada. Jenis penelitian ini berjenis *quasi experimental design* dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Sebelum melakukan penelitian instrument penelitian dilakukan pengujian yaitu uji validitas, Realibilitas, Daya Beda, dan Kesukaran

instrument. Tahap selanjutnya kedua kelas sampel akan diberikan pretest (tes awal), lalu akan diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media aplikasi *wordwall* dan kelas kontrol menggunakan metode konvensional (ceramah) dan tahap berikutnya akan diberikan posttest (tes akhir). Berdasarkan hasil uji normalitas didapatkan hasil signifikansi 0.130 berikutnya uji homogenitas didapatkan hasil signifikansi 0.832 dan hasil uji hipotesis dinyatakan bahwa terdapat pengaruh dengan nilai signifikansi sebesar 0,001. Sehingga dapat disimpulkan pada tahap akhir melalui uji hipotesis bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Aplikasi *Wordwall*.

Copyright (c) 2024 Zalma Putri Yani¹

✉ Corresponding author:

Email : zalmaputri10@gmail.com

HP : +62 821-8534-1264

Received 09 Juli 2024, Accepted 17 Juli 2024, Published 30 September 2024

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh pada materi pembelajaran yang akan diberikan, serta cara penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Tahap pendidikan anak usia sekolah dasar dimana siswa akan lebih cenderung tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan serta terdapat animasi yang menarik perhatian. Tahap tersebut membuat siswa akan lebih mudah mengingat sesuatu yang dipelajari.

Saat ini dunia telah memasuki era revolusi industri generasi 4.0 yang di tandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi serta perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial, dan virtual. Dengan semakin konvergennya batas antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya, teknologi informasi dan komunikasi tentu berdampak pula pada berbagai sektor kehidupan. Salah satunya adalah berdampak terhadap sistem pendidikan di Indonesia.

Guru berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat. Adapun media pembelajaran seperti RPP, Silabus, Program tahunan, Program semester, Kurikulum, Media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yang benar memiliki beberapa pertimbangan antara lain aksesibilitas, jenis penelitian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang di sediakan dalam platform tersebut (Damayanti, 2020, h. 72).

Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (*learning experience*) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dengan

media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil pembelajaran. Pendapat ini searah dengan pendapat dari Edgare Dale yaitu teori "*Cone Experience*" yang merupakan dasar pokok penggunaan media dalam proses pembelajaran (Jalinus & Ambiya, 2016, h. 2).

Media pembelajaran adalah semua alat fisik yang dirancang secara terencana sehingga mampu menyampaikan informasi dan dapat membangun interaksi. Sehingga dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi didik untuk mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran. Alat fisik yang di maksud bisa berupa media pembelajaran tradisional seperti papan tulis, bagan, slide, OHP/OHT serta objek-objek nyata. selain itu bisa berupa media yang di mutakhirkan seperti komputer, DVD, CD-Room, internet, video secara interaktif, video secara interaktif dan juga aplikasi games pembelajaran seperti kahoot, Quizizz, Hoop, EdApp, Wordwall dan lain sebagainya (Yaumi, 2018, h. 7).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 10420 Sambirejo Timur Tembung pada hari kamis tanggal 12 Oktober 2023, ditemukan beberapa hal terkait dengan pembelajaran IPAS pada muatan IPS materi tentang "Indonesiaku Kaya Budaya". Namun pelaksanaan pembelajaran IPS di SD belum terlaksana dengan maksimal. Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 104204 Tembung berdasarkan hasil obsevasi dan wawancara ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, Guru belum maksimal dalam pemanfaatan teknologi, Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Siswa kelas IV-B SD Negeri 104204 Sambirejo Timur

Mata Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
IPS	<70	13	59%
	= 70	3	13%
	>70	6	23%
Jumlah		22	100%

Berdasarkan penjelasan di atas, hal ini menjadi suatu yang harus segera diatasi. Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan dari kurangnya penggunaan media saat materi dipaparkan adalah dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menyediakan media aplikasi *wordwall* berbasis web.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* Berbasis Web Pada Pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 104204 Sambirejo Timur T.A 2023/2024”.

METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Jenis dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* adalah rancangan penelitian eksperimental yang meneliti tentang kemungkinan sebab-akibat antara kelompok yang diberi perlakuan (kelompok eksperimen) dengan kelompok control (yang tidak diberi perlakuan lalu kemudian membandingkan antara keduanya yang tidak dilakukan secara acak (*nonrandom assigment*) (Hastjarjo, 2019, h. 189).

Pada penelitian ini juga, peneliti menggunakan desain penelitian “*Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*”. Menurut Sugiyono (2017, h. 79), *Pretest-Posttes Nonequivalent Control Group Design* merupakan pendekatan yang paling populer dalam kuasi eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dipilih bukan dengan cara random. Kedua kelas tersebut diberi pretest dan posttest dan hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*. Sehingga desain yang digunakan adalah kuasi eksperimen yang dapat di jelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Pretest-Posttest Control Nonequivalent Group Design

Kelompok	Tes Awal (Pretest)	Perlakuan	Tes Akhir Posttest
Kelas Eksperimen	Y1	X	Y2
Kelas Kontrol	Y1	-	Y2

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall*

Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan 2 kelas yaitu kelas IV-A dan IV-B pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia. Dalam penelitian ini kelas IV-A dan IV-B dibagi menjadi dua kelompok yang dimana kelompok A berjumlah 22 orang dan kelompok B 22 orang. Dalam penelitian ini kelompok A sebagai kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *wordwall* dan kelompok B dilakukan pembelajaran secara konvensional (ceramah). Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan

media *wordwall* di kelas kelompok A meliputi: guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan secara lengkap tentang materi pembelajaran, setelah memberikan pendekatan awal dengan memberikan tujuan dan materi pembelajaran, sebelumnya kelompok A diberikan pretest atau tes awal untuk melihat sejauh mana siswa mengetahui materi indonesiaku kaya budaya, setelah diberikan tes awal, kegiatan selanjutnya adalah menerapkan media *wordwall* dalam proses pembelajaran mulai dari menyampaikan langkah-langkah, aturan-aturan, dan mendapatkan nilai dari game edukasi berbantuan *wordwall* tersebut kepada siswa, kemudian memberikan kesempatan pada siswa untuk mencoba memainkan media pembelajaran *wordwall* guna melihat kemampuan siswa dalam penggunaan media berbasis elektronik, serta dalam penggunaan ini peneliti menggunakan bantuan layar tancap (*infocus*). Selanjutnya peneliti melaksanakan posttest kepada siswa dalam bentuk test guna memperoleh hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*.

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah adanya pengaruh media pembelajaran menggunakan *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS kelas IV SD N 104204 Sambireo Timur T.A 2023/2024. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang dimana kelas kontrol adalah kelompok B dan kelas Eksperimen adalah kelompok A.

Adapun jenis perlakuan dalam dua kelas tersebut tentunya berbeda, yaitu kelas kontrol melakukan pembelajaran dengan

menggunakan metode konvensional (ceramah) sedangkan untuk kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *wordwall*. Pada penelitian materi yang diberikan mengenai materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya Topik B Kekayaan Budaya Indonesia. Sebelum dilaksanakan penelitian, terlebih dahulu melakukan pengujian tes berbentuk soal validitas, realibilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran soal pada 21 siswa yaitu menguji validitas kepada kelas yang lebih tinggi satu tingkat dari kelas sampel penelitian yaitu kelas V-A di sekolah SD N 104204 Sambirejo Timur.

Uji coba tes yang diberikan terdiri dari 40 soal yang dimana 21 soal dinyatakan valid Setelah dilakukan uji coba tes yang berdasarkan hasil pengolahan data berbantuan *Microsoft Excel*. Sebelum diberikannya, perlakuan pada tiap kelas, terlebih dahulu akan melakukan tes awal (*Pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat kemampuan awal kognitif siswa terhadap materi Indonesiaku Kaya Budaya, setelah diberikan *pretest* pada kedua kelas penelitian maka didapatkan hasil analisis data pada kelas eksperimen (kelompok -A) dengan rata-rata skor 50% dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 30, sedangkan untuk kelas kontrol (Kelompok-B) mendapatkan rata-rata skor 63% dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50.

Kemudian kelas eksperimen (kelompok A) diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *wordwall*, dan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) setelah diberikan perlakuan menggunakan media tersebut. selanjutnya diberikan soal post-test yang berbeda dengan soal pretest. Nilai rata-rata posttest siswa kelas eksperimen

(kelompok -A) mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata skor 64% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40, sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata skor 74% dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 50. Sehingga dapat dilihat peningkatan nilai siswa setelah diberikannya perlakuan.

Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Uji Paired Sample Test* dengan bantuan program SPSS 20 for windows. Uji prasyarat yang dilakukan sebelum pelaksanaan uji hipotesis adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil perhitungan uji prasyarat pada data *pretest* kelas eksperimen dengan ketentuan jika data $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Pada hasil *pretest* kelas eksperimen menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dihasilkan nilai signifikansi 0,130. Sehingga dapat dinyatakan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal karena $0,130 > 0,05$. Sedangkan pada kelas kontrol dihasilkan nilai $0,474 > 0,05$. Seperti yang tertulis di bab 3 menyatakan bahwa a) Apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, b) Apabila signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa Kolmogorov-Smirnov signifikan (berdistribusi normal) pada data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol.

Pada langkah selanjutnya, melakukan uji homogenitas dengan tujuan untuk memperlihatkan apakah data yang diteliti memiliki variansi yang sama atau tidak, dengan kata lain apakah sampel yang digunakan sudah dapat mewakili jawaban populasi penelitian. Hasil uji homogenitas variabel pada penelitian ini menghasilkan nilai signifikansi 0,832 lebih besar dari 0,05 (sig $> 0,05$) maka nilai signifikansi (Sig.) $>$

0,05 dalam arti menunjukkan bahwa kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen). Nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ dapat dijelaskan bahwa masing-masing kelompok berasal dari populasi yang memiliki varians berbeda (homogen).

Pengujian hipotesis dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada tidaknya pengaruh media aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Paired Samples Test* nilai signifikan kelas eksperimen yaitu sebesar $0,001 < 0,005$. Adapun nilai yang dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh pada uji hipotesis apabila signifikansi $< 0,005$ yang dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa "Adanya pengaruh media aplikasi *wordwall* berbasis web pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N 104204 Sambirejo T.A 2023/2024". Hal tersebut sejalan dengan penelitian Ramanda,dkk (2024) didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 8,141 dan t_{tabel} sebesar 1,880 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan (dk) = 58. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang berarti bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media *Wordwall* terhadap pemahaman belajar IPAS siswa kelas IV SDN 11 Lubuk Buaya, Kota Padang.

Berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil observasi terkait hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen siswa dapat diketahui bahwa terdapat 11 siswa dengan nilai mencapai dan lebih besar dari nilai KKM, sedangkan untuk kelas kontrol

terdapat 14 siswa yang mencapai atau lebih besar dari nilai KKM. Secara keseluruhan hasil belajar siswa dapat meningkat melalui media pembelajaran wordwall.

Selain itu, hasil belajar siswa dapat meningkat melalui penggunaan media pembelajaran wordwall. Tetapi tidak hanya hasil belajar saja, selain itu adanya perubahan yang dapat dilihat dari pemberian perlakuan yaitu: meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan hal ini menyebabkan meningkatnya konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa serta menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dengan materi, media dan metode yang diberikan oleh guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wordwall ini memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Berdasarkan pemaparan diatas, hasil penelitian ini maka proses pembelajaran dengan menggunakan media wordwall dalam pembelajaran memiliki pengaruh bagus terhadap hasil belajar. Maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD N 104204 Sambirejo Timur T.A 2023/2024.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil belajar yang diperoleh pada hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya. Hal ini didukung oleh perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media

pembelajaran wordwall berbasis web dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran biasa dengan metode ceramah. Kemudian hasil penelitian di dukung oleh hasil uji hipotesis menggunakan uji paired t-test nilai signifikan kelas eksperimen dan kontrol yaitu sebesar $0,001 < 0,005$ yang dapat dikatakan H_0 ditolak H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* Berbasis Web Pada Pembelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N 104204 Sambirejo Timur T.A 2023/2024”.

Selain simpulan, melihat hasil penelitian ini maka peneliti ingin memberikan saran kepada yang bersangkutan sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas, diharapkan dapat menerapkan media-media pembelajaran yang menarik serta melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai mutu proses belajar yang maksimal.
2. Bagi sekolah, peneliti berharap dapat meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran siswa disetiap materi pembelajaran agar siswa senang dan belajar sambil bermain selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung.
3. Bagi peneliti diharapkan mampu melakukan pengembangan lainnya menggunakan media pembelajaran wordwall dengan mempertimbangkan materi, lokasi, dan juga objek yang berbeda.
4. Bagi peneliti selanjutnya bila ingin meneliti tentang wordwall dapat menggunakan sampel yang lebih banyak dari penelitian ini, disarankan untuk

melakukan penelitian materi yang lain, serta dapat mengembangkan media pembelajarn yang interaktif, efektif, dan efisien guna kemajuan belajar siswa.

5. Bagi siswa untuk lebih meningkatkan konsentrasi dan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran, tidak hanya menggunakan media wordwall tetapi juga pada media lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, Rusydi, and Abdillah. 2018. *PEMBELAJARAN TERPADU KARAKTERISTIK, LANDASAN, FUNGSI, PRINSIP DAN MODEL*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Arifin, J. 2017. *SPSS 24 Untuk Penelitian Dan Skripsi*. Jakarta: Gramedia.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Kedua. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Butar-butar, Imelda, Hernando Silitonga, Putri Anzeli Simangunsong, Natria Friska Manik, and Glory Intania Br Sitanggung. 2024. "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall (PMPW) Untuk Mendukung Serta Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Inggris Dan Pengetahuan Berbahasa Inggris Di Desa Barusjahe." *COMIUSER: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1(1):8–12.
- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksia Indonesia.
- Damayanti, Luh Sri. 2020. "Implementasi E-Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Pendidikan Tinggi Pariwisata Di Bali Selama Pandemi Covid-19." *JOURNEY* 2(2):63–82.
- Fikri, Hasnul, and Ade Sri Madona. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Gunawan. 2018. "Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa." *JPPI:Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tasdin Tahrimd, Tuti Khairani Harahap, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I. Made Indra. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV.Tahta Media Grou.
- Jalinus, N., and Ambiya. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Pertama. Jakarta: Kencana.
- Simbolon, Lola, Apiek Gandamana, Naeklan Simbolon, Demmu KaroKaro, and Waliyul Maulana Siregar. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas III SDN 067093 Medan Helvetia T.A 2023/2024." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8(1):6310–18.
- Sipayung, M. 2017. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Prose Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Siregar, Waliyul Maulana, Fandi Setiawan, and Ria Purwasih. 2022. "Peran Electronic Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN." *Jurnal Sekolah* 7(1):141–45.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.