E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867

Halaman 482-491
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Pengaruh Pembelajaran Interaktif Menggunakan Media Spatial.io Terhadap Hasil Belajar Siswa

Moch. Indra Fanani[1], Purwanto[2]

[1]Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang
[2]Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Negeri Malang
e-mail: moch.indra.2531747@students.um.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran interaktif menggunakan media Spatial.io terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya materi sejarah lokal dan toponimi wilayah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas VIII.8 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media Spatial.io dan kelas VIII.7 sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Jumlah sampel penelitian sebanyak 63 siswa, yang terdiri atas 31 siswa kelas eksperimen dan 32 siswa kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent Samples t-test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 85,81, sedangkan kelas kontrol sebesar 77,16. Hasil uji *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,001, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif menggunakan media Spatial.io berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi sejarah lokal dan toponimi wilayah. Dengan demikian, Spatial.io dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses pembelajaran IPS.

Kata kunci: Spatial.io, hasil belajar, pembelajaran interaktif, IPS.

Abstract

This study aimed to examine the effect of interactive learning using Spatial.io on students' learning outcomes in Social Studies, particularly in the topics of local history and regional toponymy. The study employed a quantitative approach using an experimental method with a Pretest-Posttest Control Group Design. The participants consisted of 63 eighth-grade students, with 31 students in Class VIII.8 assigned to the

experimental group, which used Spatial.io as a learning medium, and 32 students in Class VIII.7 assigned to the control group, which received conventional instruction. Data were collected through learning achievement tests, observations, and documentation. The data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, a homogeneity test, and an independent-samples t-test. The results show that the experimental group achieved a higher mean posttest score (85.81) than the control group (77.16). The independent-samples t-test yielded a significance value of less than 0.001, indicating a statistically significant difference in learning outcomes between the two groups. These findings indicate that interactive learning using Spatial.io has a positive effect on students' learning outcomes in Social Studies, particularly in local history and regional toponymy. Therefore, Spatial.io serves as an alternative interactive learning medium that supports the teaching and learning process in Social Studies.

Keywords: *Spatial.io, learning outcomes, interactive learning, Social Studies.*

LATAR BELAKANG

Perkembangan era industri yang semakin maju membawa banyak perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Berbagai teknologi yang terus berkembang mampu memudahkan aktivitas sehari-hari sehingga pekerjaan dapat dilakukan dengan lebih praktis, cepat, dan efisien(Nur Alifah et al., n.d.). Mutu pendidikan di Indonesia terus dituntut untuk mengalami peningkatan agar mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang berlangsung sangat cepat. Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, sistem pendidikan perlu terus berinovasi agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Peningkatan kualitas pendidikan juga penting untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu bersaing dan beradaptasi dengan tantangan global di era modern saat ini (Harsiwi & Arini, 2020).

Kedudukan media dalam proses pembelajaran sangat penting dan memiliki peran yang hampir sama dengan metode pembelajaran. Hal ini karena metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar akan menentukan jenis media yang sesuai untuk digunakan. Media pembelajaran perlu disesuaikan dan dipadukan dengan kondisi serta kebutuhan peserta didik agar proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas dan mendalam. Selain itu, penggunaan media juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta mendukung pembentukan sikap dan kepribadian yang baik dalam proses belajar (Sahib et al., n.d.) Bagi guru, media pembelajaran membantu menjelaskan konsep atau materi yang masih bersifat abstrak sehingga menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa seorang pendidik harus memiliki keterampilan yang baik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penyampaian materi yang efektif dan

menarik dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik (Nurpratiwiningsih et al., 2019). Selain itu, penggunaan media juga dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sementara bagi siswa, media pembelajaran dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih jelas, melatih kemampuan berpikir kritis, serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam belajar dan bertindak (Rasyid Karo-Karo et al., n.d.).

Media interaktif adalah media pembelajaran berbasis digital yang menggabungkan teks, gambar, suara, video, atau animasi sehingga peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi yang disampaikan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Arindiono & Ramadhani, 2013). Peran media digital dalam proses pembelajaran mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh sumber informasi yang lebih luas melalui akses internet. Selain itu, media digital juga dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan memecahkan masalah melalui kegiatan komunikasi dan kolaborasi. Penyampaian materi pembelajaran dengan media digital, baik dalam bentuk audio maupun visual, dapat membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan interaktif bagi siswa (Fitria & Muthi, 2024). Karakteristik utama dari media pembelajaran interaktif adalah siswa tidak hanya melihat atau memperhatikan materi yang disajikan, tetapi juga terlibat secara langsung melalui interaksi selama proses pembelajaran berlangsung (Harsiwi & Arini, 2020).

Rendahnya kemampuan dan prestasi belajar peserta didik di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar merupakan dorongan atau ketertarikan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, minat belajar juga termasuk faktor psikologis yang dapat memengaruhi proses dan keberhasilan belajar peserta didik (Zahra et al., n.d.). Siswa yang hanya menerima pembelajaran secara pasif cenderung memiliki motivasi belajar yang rendah. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena tidak adanya dorongan atau keinginan dari dalam diri untuk belajar secara aktif (Surya Agustin et al., n.d.). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi di kelas menjadi penting karena dapat membantu meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Supriyono, 2018).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas VIII SMP masih belum berlangsung secara optimal. Pada materi IPS mengenai sejarah lokal dan toponimi wilayah, penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal karena materi tersebut memerlukan media yang kontekstual, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas sehingga peserta didik belum terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi rendah. Hal ini terlihat dari kurang aktifnya peserta didik saat berdiskusi, bertanya, maupun menyampaikan pendapat. Akibat lainnya, pemahaman peserta didik terhadap materi IPS, khususnya sejarah lokal dan toponimi wilayah, masih tergolong kurang dan hasil belajar yang diperoleh belum maksimal.

Pembelajaran IPS pada materi sejarah lokal dan toponimi wilayah membutuhkan media pembelajaran yang interaktif agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Penggunaan media digital seperti spatial.io diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mampum menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Melalui media tersebut, peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran dalam lingkungan virtual sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui "Pengaruh Pembelajaran Interkatif Menggunakan Media Spatial.io Terhadap Minat Belajar Siswa".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media spatial.io terhadap minat belajar siswa. Ciri utama dari *True Experimental Design* adalah penggunaan sampel pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih secara acak (*random*) dari suatu populasi tertentu (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran interaktif menggunakan media Spatial.io, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional seperti metode ceramah tanpa penggunaan media tersebut. Desain penelitian yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design.*

Subjek	Pretest	Perlakuan	*Post-test*
Kelas Eksperimen	O_1	X	O_2
Kelas Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

- O_1: Pretest kelompok eksperimen.
- O_2: Posttest kelompok eksperimen.
- O_3: Pretest kelompok kontrol.
- O_4: Posttest kelompok kontrol.
- X: Pembelajaran interaktif menggunakan media Spatial.io.
- –: Pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media Spatial.io.

populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VIII.8 sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII.7 sebagai kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah Simple Random Sampling, sesuai dengan prosedur pemilihan sampel yang diterapkan dalam penelitian. Kelompok eksperimen terdiri atas 31 siswa, dengan rincian 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Sementara itu, kelompok kontrol terdiri atas

32 siswa, dengan rincian 17 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Dengan demikian, jumlah keseluruhan sampel penelitian adalah 63 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran pada masing-masing kelompok. Observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung kelengkapan data penelitian.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata dan standar deviasi hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya, uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro–Wilk untuk mengetahui distribusi data, sedangkan uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians antarkelompok. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan independent-samples t-test untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak, yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok.

Selain itu, analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar berdasarkan skor pretest dan posttest. N-Gain dihitung dengan membandingkan selisih skor posttest dan pretest dengan selisih skor maksimum dan pretest. Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori peningkatan yang digunakan dalam penelitian, yaitu rendah apabila N-Gain kurang dari 0,30, sedang apabila N-Gain berada pada rentang 0,30 hingga kurang dari 0,70, dan tinggi apabila N-Gain mencapai 0,70 atau lebih. Hasil analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah penelitian dilaksanakan, data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara pembelajaran menggunakan media Spatial.io dan pembelajaran konvensional. Data yang diperoleh meliputi nilai pretest dan posttest dari 31 siswa kelas VIII.8 sebagai kelompok eksperimen dan 32 siswa kelas VIII.7 sebagai kelompok kontrol. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan analisis peningkatan hasil belajar menggunakan N-Gain.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan menggunakan Shapiro–Wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Shapiro-Wilk			
Kelompok	Data	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Eksperimen	Pretest	0,988	31	0,974	Normal
	Posttest	0,988	31	0,974	Normal
Kontrol	Pretest	0,990	32	0,986	Normal
	Posttest	0,982	32	0,858	Normal

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi Shapiro–Wilk pada seluruh kelompok dan pengukuran lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi pretest kelompok eksperimen sebesar 0,974 dan posttest sebesar 0,974, sedangkan pada kelompok kontrol nilai signifikansi pretest sebesar 0,986 dan posttest sebesar 0,858. Dengan demikian, data pretest dan posttest pada kedua kelompok memenuhi asumsi normalitas berdasarkan uji Shapiro–Wilk. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan dengan pengujian homogenitas dan hipotesis.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui apakah varians nilai antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Kriteria pengujian menyatakan bahwa data memiliki varians homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Pretest	0,011	1	61	0,916	Homogen
Posttest	0,020	1	61	0,887	Homogen

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi Levene's Test untuk pretest sebesar 0,916 dan posttest sebesar 0,887. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga tidak terdapat bukti statistik yang cukup untuk menyatakan bahwa varians kedua kelompok berbeda. Dengan demikian, varians nilai pretest dan posttest dapat dianggap homogen. Hasil pengujian ini mendukung penggunaan *independent-samples t-test* untuk membandingkan rata-rata posttest kedua kelompok.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan *independent-samples t-test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media Spatial.io dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hipotesis dalam penelitian ini adalah H_0 yang menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok, sedangkan H_1 menyatakan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05.

Tabel 3. Group Statistics

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean

Kontrol	32	77,16	5,19	0,92
Eksperimen	31	85,81	5,40	0,97

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata posttest kelompok kontrol sebesar 77,16, sedangkan kelompok eksperimen sebesar 85,81. Selisih rata-rata kedua kelompok mencapai 8,65 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara deskriptif siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan Spatial.io memperoleh rata-rata hasil belajar lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Tabel 4. Independent Samples Test

Statistik	**Equal Variances Assumed**
Levene's Test Sig.	0,887
t	-6,481
df	61
Sig. (2-tailed)	0,000*
Mean Difference	-8,650
Std. Error Difference	1,334
95% CI Lower	-11,317
95% CI Upper	-5,983

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai t sebesar -6,481 dengan derajat kebebasan 61 dan nilai signifikansi kurang dari 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, H_0 ditolak dan H_1 didukung. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata posttest yang signifikan secara statistik antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Arah perbedaan rata-rata menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki hasil belajar lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan Spatial.io berkaitan dengan capaian hasil belajar yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen. Dalam pembelajaran IPS, media berbasis lingkungan virtual berpotensi membantu siswa memahami materi melalui penyajian visual dan interaktif. Pada materi sejarah lokal dan toponimi wilayah, representasi tempat dan informasi secara kontekstual dapat membantu siswa menghubungkan konsep yang dipelajari dengan objek atau lokasi yang dibahas. Meskipun demikian, hasil uji statistik menunjukkan perbedaan antarkelompok dan tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa Spatial.io merupakan satu-satunya penyebab perbedaan tersebut.

Hasil Analisis N-Gain

Analisis N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest. Nilai N-Gain dihitung menggunakan rumus selisih posttest dan pretest dibagi dengan selisih skor maksimum dan pretest. Kategori yang digunakan adalah rendah apabila N-Gain kurang dari 0,30, sedang apabila berada pada rentang 0,30 hingga kurang dari 0,70, dan tinggi apabila mencapai 0,70 atau lebih.

Tabel 5. Hasil Analisis N-Gain

Kelompok	N	Mean N-Gain	Kategori
Kontrol	32	0,278	Rendah
Eksperimen	31	0,575	Sedang

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata N-Gain kelompok kontrol sebesar 0,278 termasuk kategori rendah, sedangkan kelompok eksperimen sebesar 0,575 termasuk kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan skor relatif terhadap peluang peningkatan yang tersedia lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol.

Temuan N-Gain sejalan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Secara deskriptif, hasil tersebut memberikan gambaran bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar. Namun, karena N-Gain pada tabel ini hanya disajikan secara deskriptif, belum dapat disimpulkan bahwa perbedaan N-Gain kedua kelompok juga signifikan secara statistik. Untuk mengetahui hal tersebut, diperlukan pengujian statistik tersendiri terhadap skor N-Gain.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata posttest lebih tinggi dan N-Gain dalam kategori sedang, sedangkan kelompok kontrol memiliki N-Gain dalam kategori rendah. Uji hipotesis juga menunjukkan adanya perbedaan rata-rata posttest yang signifikan secara statistik. Temuan ini mendukung potensi penggunaan Spatial.io sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS. Akan tetapi, interpretasi akhir perlu mempertimbangkan kesesuaian desain penelitian, pelaksanaan pembelajaran, dan validitas data yang digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran interaktif menggunakan media Spatial.io berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi sejarah lokal dan toponimi wilayah. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen mencapai 85,81, lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 77,16. Hasil uji *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,001. Temuan ini menunjukkan bahwa Spatial.io berpotensi mendukung pembelajaran IPS yang interaktif melalui lingkungan virtual. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan kontekstual. Penerapannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). *Perancangan Media Pembelajaaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD*.

Fitria, G. F., & Muthi, I. (2024). *Strategi Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Digital Interaktif Pada Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone*.

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1104–1113. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505

Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., Aditia Ismaya, E., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Muria Kudus Alamat, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., & Kudus, K. (n.d.). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, *1*, 103–115. https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463

Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., Claudia Maharani, S., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MANFAATNYA DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AR-RAHMANIYAH. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Number 2). https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi

Nurpratiwiningsih, L., Mumpuni, A., Pendidikan Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2019). PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. In *Jurnal KONTEKSTUAL* (Vol. 01, Number 1).

Rasyid Karo-Karo, I. S., Tetap Jurusan Pendidikan Matematika FITK UIN-SU Medan, D., Tetap Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini FITK UIN-SU Medan, D., & Williem Iskandar Pasar Medan Estate, J. V. (n.d.). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*.

Sahib, M., Syahruddin, S., & Saleh, M. S. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN*.

Supriyono. (2018). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD*.

Surya Agustin, M., Sondang Sumbawati, M., kholis, N., & Achmad, F. (n.d.). *Literatur Review: Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa*.

Zahra, A., Syachruroji, A., Rokmanah, S., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, P. (n.d.). *Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran*.