
**PENGARUH MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA SD**

Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta

Program Studi Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas PGRI Madiun

email: fauzatul@unipma.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan observasi di lapangan masih banyak sekolah yang hasil belajarnya rendah. *Media Power Point* interaktif merupakan media pembelajaran yang didesain dengan menggunakan *hyperlink power point* yang dapat menghasilkan sajian media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media *Power Point* interaktif terhadap hasil belajar tematik siswa SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian asosiatif. Subyek pada penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 Jenangan yang berjumlah 20 siswa tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *expost facto*. Pengumpulan data dilakukan dengan questioner dan dokumen hasil belajar tematik siswa. Sebelum digunakan penelitian dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrument penelitian. Uji prasyarat yang digunakan meliputi uji validitas dan linieritas. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif, dan regresi sederhana untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Berdasarkan hasil penggunaan media *power point* interaktif dalam pembelajaran menunjukkan garis regresi sederhana yang dinyatakan dalam bentuk persamaan $Y=5,345+0,936X$ dengan koefisien korelasi $R=0,623$. Adanya persamaan tersebut menunjukkan bahwa apabila penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif (x) mengalami peningkatan sebanyak satu satuan maka hasil belajar tematik siswa (y) mengalami peningkatan sebanyak 0,936 satuan. Berdasarkan analisis regresi sederhana didapatkan nilai t-hitung sebesar 9,014. Sedangkan t-tabel sebesar 1,642 dengan taraf signifikansi 5%. Nilai t-hitung lebih besar dari pada nilai t-tabel, sehingga penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar tematik siswa SD

Kata Kunci :

Power Point
Interaktif, Hasil
Belajar,
Pembelajaran tematik

ABSTRACT

Based on field observations, there are still many schools with low learning outcomes. Interactive Power Point media is a learning media designed by using hyperlink power point which can produce interactive media presentations to improve student learning outcomes. The purpose of this study was to determine the effect of interactive Power Point media on the thematic learning outcomes of elementary school students. This research is a type of associative research. The subjects in this study were grade IV students of SDN 1 Jenangan, totaling 20 students for the 2020/2021 academic year. This research uses ex post facto research method. Data was collected by using questionnaires and thematic student learning outcomes documents. Before being used, the research was conducted to test the validity and reliability of the research instrument. The prerequisite tests used include validity and linearity tests. Data analysis was carried out by descriptive analysis, and simple regression to test the formulated hypothesis. Based on the results of using interactive power point media in learning, it shows a simple regression line which is expressed in the form of the equation $Y=5,345+0,936X$ with a correlation coefficient of $R=0,623$. The existence of these equations shows that if the use of interactive power point learning media (x) has increased by one unit, the students' thematic learning outcomes (y) have increased by 0.936 units. Based on simple regression analysis, the t-count value was 9.014. While the t-table is 1.642 with a significance level of 5%. The t-count value is greater than the t-table value, so the use of interactive power point learning media has a positive and significant effect on elementary thematic learning outcomes of elementary school students.

Keywords:

*Interactive Power
Point, Learning
Outcomes, Thematic
Learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan era revolusi industri 4.0 menuntut seluruh aspek kehidupan dilaksanakan dengan berbasis teknologi digital. Dunia pendidikan juga dituntut untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran berdasarkan adanya perkembangan tersebut. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital sangat dibutuhkan untuk menghasilkan lulusan peserta didik yang sesuai dengan standar perkembangan pembelajaran yang berbasis teknologi digital (Tarigan & Siagian, 2015).

Media pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam kegiatan pembelajaran (Eismann et al., 2021). Media pembelajaran sebagai alat untuk menyajikan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik yang berfungsi untuk meminimalisir hambatan-hambatan yang ada (Sholihin et al., 2020). Berdasarkan kenyataan dilapangan masih banyak terdapat hambatan-hambatan yang ada dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Hambatan tersebut salah satunya adalah minimnya media pembelajaran yang disajikan pendidik kepada peserta didik (Arhas & Salam, 2018). Media pembelajaran yang dimanfaatkan terlalu sederhana dan bersifat tradisional dengan memanfaatkan benda-benda konkrit yang ada disekitar ruangan (Astutik et al., 2020). Hal ini menyebabkan peserta didik tidak bersemangat dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan kebosanan dalam mengikuti pembelajaran yang disajikan guru.

Permasalahan tersebut dialami di sekolah dasar di Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo yang menyebabkan hasil belajar tematik siswa kelas IV rata-rata memiliki skor di bawah KKM. Hasil belajar yang rendah dapat mempengaruhi nilai AKM yang akan ditempuh siswa pada tahun berikutnya (Hsu, 2021). Untuk mengatasi adanya permasalahan tersebut guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang tepat berdasarkan perkembangan era revolusi industry 4.0 yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman modern (Møller-Skau & Lindstøl, 2022).

Salah satu media pembelajarann yang tepat sesuai dengan perkembangan era revolusi industry 4.0 adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Media power point interaktif merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan teknologi digital yang proses pembuatannya sangat mudah (Yayuk et al., n.d.). Media power point interaktif dibuat dengan menggunakan sajian hyperlink yang ada dalam menu aplikasi power point (Warkintin & Mulyadi, 2019a). Model pembuatan power point dengan memanfaatkan hyperlink akan menghasilkan bentuk power point interaktif dengan sajian menu materi pembelajaran didalamnya yang dapat menghasilkan suara, gambar, teks, video, maupun animasi (Tarigan & Siagian, 2015). Hal ini akan sangat menarik minat belajar siswa yang dapat menghasilkan hasil belajar tematik yang meningkat.

Pembelajaran tematik merupakan sajian kegiatan pembelajaran dengan menghadirkan materi kepada siswa dalam bentuk satuan tema (Reedy et al., 2020). Satuan tema yang ada didalamnya memuat beberapa mata pelajaran yang ada yang sebelumnya sudah dipetakan dalam silabus pembelajaran (Marinus et al., 2021). Pembelajaran tematik merupakan komponen utama yang ada dalam kegiatan pembelajaran di SD yang harus dikuasai oleh siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal (Li et al., 2021).

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh siswa dari hasil kegiatan pembelajaran (Wardani & Kumalasari, 2020). Hasil belajar sebagai bentuk luaran yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Møller-Skau & Lindstøl, 2022) . Bentuk luaran tersebut dapat berupa pengetahuan yang pada akhirnya menghasilkan perilaku yang berbeda dari sebelumnya (Wei et al., 2021). Hasil belajar merupakan bentuk pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran setelah mengikuti kegiatan pembelajaran (Rahardi & Dartanto, 2021).

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut dapat dirumuskan bahwa “apakah terdapat perbedaan hasil belajar tematik siswa dengan menggunakan media pembelajaran power point dan media pembelajaran tradisional pada siswa SD kelas IV. Berdasarkan rumusan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tematik siswa pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media power point interaktif dan media tradisional.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif dilakukan untuk melihat adanya pengaruh maupun hubungan dari dua variabel maupun lebih. Penelitian ini merupakan bentuk

penelitian *Expost Facto* dengan pendekatan kuantitatif. Melalui bentuk penelitian ini maka peneliti mampu membuat teori yang digunakan untuk mendeskripsikan dan memperkirakan hasil melalui suatu gejala yang ada.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SDN 1 Jenangan pada kelas 1 sampai kelas 6 dengan jumlah 135 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 1 Jenangan yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variable bebas (X) dan variable terikat (Y). Variabel X yang terdapat dalam penelitian ini adalah media power point interaktif. Sedangkan variabel Y dalam penelitian ini adalah hasil belajar tematik siswa. Pola pikir dalam penelitian ini dapat disajikan pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Pola Pikir Penelitian (Sugiyono, 2009)

Keterangan:

X: Media Power Point Interaktif

Y: Hasil Belajar Tematik Siswa

Pengumpulan data dilakukan dengan quesioner tertutup dalam bentuk skala likert untuk mengukur penggunaan media power point interaktif dan dokumen yang memuat hasil belajar tematik siswa. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan terhadap instrument sebelum digunakan untuk penelitian. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila memiliki indeks validitas $\geq 0,3$. Sedangkan instrument penelitian dikatakan reliabel jika memiliki data yang sama ketika digunakan berulang kali untuk mengukur obyek yang sama. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan linieritas. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif, dan analisis inferensial. Analisis ini dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Analisis deskriptif dilakukan untuk memaparkan data secara deskriptif. Sedangkan analisis inferensial dilakukan dengan regresi sederhana untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media power point interaktif terhadap hasil belajar tematik siswa SD diperoleh hasil data yang dapat disajikan pada tabel 1. Hasil data diperoleh dari quesioner tertutup dengan skala likert untuk mengukur penggunaan media power point interaktif. Quesioner penggunaan media power point interaktif terdiri dari 30 butir yang disajikan kepada 20 peserta didik. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas 4 butir pernyataan dinyatakan tidak layak untuk dilakukan penelitian. Sedangkan 26 butir pernyataan dinyatakan layak untuk dilakukan penelitian.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian

Statistics

		Penggunaan Power Point Interaktif	Hasil_belajar
N	Valid	73	73
	Missing	0	0
Mean		82.00	77.15
Median		81.94	77.86
Mode		81.00	91.00
Std. Deviation		5.854	7.863
Minimum		68.00	65.00
Maximum		92.00	97.00

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa penggunaan power point interaktif memiliki rata-rata (means) sebesar 82.00, median sebesar 81.94, mode sebesar 81.00, Std Deviation sebesar 5.854, skor maksimal diperoleh sebesar 92.00, dan skor minimal sebesar 68.00. Sedangkan pada table hasil belajar diperoleh means sebesar 77.15, median sebesar 77.86, mode sebesar 91.00, std deviation sebesar 7.863, skor minimum sebesar 65.00, dan skor maksimum sebesar 97.00.

Uji Prasyarat

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data memiliki distribusi yang normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat uji parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan berbantuan SPSS 17 for windows menggunakan shapiro-wilk pada taraf 5%. Data dikatakan berdistribusi normal apabila lebih dari 0,05. Sedangkan data tidak berdistribusi normal apabila data kurang dari 0,05. Hasil analisis uji normalitas dapat disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Normalitas Penggunaan Power Point Interaktif
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Penggunaan power point interaktif
N		73
Normal Parameters ^a	Mean	82.00
	Std. Deviation	5.854
Most Extreme Differences	Absolute	.139
	Positive	.139
	Negative	-.112
Kolmogorov-Smirnov Z		1.179
Asymp. Sig. (2-tailed)		.132

a. Test distribution is Normal

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Normalitas Data Hasil Belajar
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Hasil Belajar
N		73
Normal Parameters ^a	Mean	77.15
	Std. Deviation	7.863
Most Extreme Differences	Absolute	.087
	Positive	.062
	Negative	-.083
Kolmogorov-Smirnov Z		.842
Asymp. Sig. (2-tailed)		.572

a. Test distribution is Normal

Berdasarkan data yang disajikan pada table tersebut dapat diketahui bahwa kolmogorof penggunaan media power point interaktif = 1,179. Sedangkan kolmogorof hasil belajar = 0,842. Probabilitas masing-masing variable adalah 0,132 dan 0,572. Data dikatakan normal apabila nilai probabilitas lebih dari 0,05. Berdasarkan data tersebut penggunaan media power point interaktif memiliki nilai probabilitas 0,132 > 0,05 sedangkan hasil belajar memiliki probabilitas 0,572 > 0,05. Hasil probabilitas tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media power point interaktif dan hasil belajar dengan jumlah 73 sampel yang diambil berdistribusi normal dan memenuhi uji prasyarat normalitas.

Uji prasyarat selanjutnya adalah uji linieritas. Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui adanya hubungan atau tidak antara variable X dan Y. Uji linieritas dianalisis SPSS 17.00 for windows. Data dikatakan linier apabila lebih besar dari 0,05. Begitu juga sebaliknya apabila data memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka dikatakan tidak linier. Hasil analisis uji linieritas penggunaan media power point interaktif terhadap hasil belajar dapat disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Uji Linieritas

Variable	Notasi	Sig. Deviation From Linierity	Keterangan
Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar	X - Y	0,145	Linier

Berdasarkan table tersebut dapat diketahui bahwa antara penggunaan media power point interaktif dengan hasil belajar tematik siswa memiliki hubungan linier. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya hasil analisis uji linieritas dengan nilai *Sig. Deviation From Linierity* sebesar 0,145. Hasil signifikansi tersebut menunjukkan angka yang lebih besar dari 0,05.

Uji Hipotesis

Regresi Linear Sederhana

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh antara variabel X yaitu media power point interaktif dengan variabel Y yaitu hasil belajar tematik. Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis regresi sederhana. Pengujian analisis regresi sederhana dilakukan dengan dengan sberbantuan SPSS 17.00 *for windows*. Hasil analisis regresi sederhana disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Sederhana

Sumber	Koef	R	t-hitung	t-tabel	Sig	Keterangan
Konstanta	5,345					Positif
Penggunaan Media power Point Interaktif	0,936	0,623	9,014	1,642	0,000	Signifikan

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa besar konstanta (a) = 5,345 dengan koefisien regresi (b) = 0,936. Garis regresi dinyatakan dalam persamaan garis $Y=5,345+0,936X$. Makna dari persamaan tersebut adalah:

1. Konstanta dengan nilai sebesar 5,345 dapat diartikan bahwa apabila besarnya nilai skor penggunaan media power point interaktif sebesar nol maka nilai besarnya skor hasil belajar tematik siswa yaitu 5,345. Pernyataan tersebut diasumsikan dengan adanya variabel lain dengan nilai yang konstan.
2. Koefisien regresi pada variabel penggunaan media power point interaktif sebesar 0,936. Berdasarkan perolehan skor tersebut dapat diketahui bahwa pada setiap penggunaan media power point interaktif sebesar satu satuan dengan variabel lain yang konstan, dapat meningkatkan peningkatan hasil belajar tematik siswa sebesar 0,936 satuan.
3. Apabila nilai X misalkan 86 maka nilai Y bisa diperkirakan:
 $Y=5,345+(0,936.86)$
 $=85,841$

Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai Y dapat berubah apabila nilai X juga berubah, dengan perubahan sebesar 0,936. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa korelasi variabel X terhadap variabel Y dapat sebesar 0,623. Koefisien korelasi (rx1,Y) memiliki skor positif, sehingga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media power point interaktif terhadap hasil belajar tematik siswa SDN. Apabila penggunaan media power point interaktif bertambah baik maka dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa.

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa hubungan penggunaan media power point interaktif terhadap hasil belajar tematik siswa adalah searah. Uji signifikansi dapat dilakukan dengan menggunakan uji t. Hasil analisis data menunjukkan bahwa t-hitung sebesar 9,014. Hasil t-tabel menunjukkan 1,642 dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Sehingga dapat diketahui bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu $5,218 > 1,642$ atau $0,000 < 0,05$. Berdasarkan angka tersebut menunjukkan bahwa H_0 diterima, sehingga terdapat pengaruh penggunaan media power point interaktif yang positif terhadap hasil belajartematik siswa SD.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan terdapat pengaruh penggunaan media power point interaktif secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar tematik siswa SD (Radityan et al., 2016). Hal tersebut dikarenakan penggunaan media power point interaktif dapat menjadi alat bantu yang menarik dalam menyajikan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar tematik siswa SD. Selain itu media power point interaktif mampu mempersingkat waktu dalam proses penyajian materi (Pramestika, 2021). Media pembelajaran tersebut tidak membutuhkan waktu yang terlalu lama untuk mengantarkan isi materi pembelajaran yang cukup luas untuk dapat diserap siswa. Alat bantu dalam pembelajaran tersebut dapat menampilkan sajian menu-menu yang menarik dalam kemasan materi pembelajaran tematik siswa yang didalamnya terdapat sajian gambar, teks, animasi, dan video pembelajaran.

Media power point interaktif mampu memberikan rangsangan kepada anak untuk belajar. Berbagai macam sajian materi pembelajaran dapat disajikan secara visual maupun audio visual (Warkintin & Mulyadi, 2019). Guru sudah tidak memperbanyak ceramah lagi dalam menyajikan materi. Hal-hal tersebut yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang mampu meningkatkan hasil belajar tematik siswa. Siswa semakin tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media power point interaktif dapat mentransformasikan materi pelajaran dengan cepat, mudah, efektif, dan efisien sehingga memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa.

Power point interaktif sebagai media pembelajaran yang mampu menggiring siswa untuk menemukan permasalahan dalam pembelajaran, dan menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Alat bantu tersebut sebagai sarana dalam pembelajaran yang mudah untuk dibuat dan diterapkan untuk menyajikan pembelajaran tematik yang efektif dan efisien dengan berbasis teknologi. Selain itu dalam pelaksanaannya dapat mengemas kolaborasi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk sama-sama aktif sehingga memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar tematik siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media power point interaktif terhadap hasil belajar tematik siswa SD. Analisis regresi menunjukkan bahwa nilai R Square sebesar 0,532 atau 53,2%. Hasil tersebut dapat diartikan bahwa media power point interaktif mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 53,2%. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.

REFERENSI

- Arhas, S. H., & Salam, R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran dan Pengelolaan Kelas terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Negeri Kecamatan Tanete Riattang, Kabupaten Bone. 5(2), 10.
- Astutik, L. S., Suwandayani, B. I., & Agustin, U. L. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.12413>
- Eismann, K., Posegga, O., & Fischbach, K. (2021). Opening organizational learning in crisis management: On the affordances of social media. *The Journal of Strategic Information Systems*, 30(4), 101692. <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2021.101692>
- Hsu, L. (2021). A tale of two classes: Tourism students' cognitive loads and learning outcomes in face-to-face and online classes. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*, 29, 100342. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100342>

- Li, J., Li, Y., & Yu, T. (2021). Distributed deep reinforcement learning-based multi-objective integrated heat management method for water-cooling proton exchange membrane fuel cell. *Case Studies in Thermal Engineering*, 27, 101284. <https://doi.org/10.1016/j.csite.2021.101284>
- Marinus, W., Descheemaeker, K. K. E., van de Ven, G. W. J., Waswa, W., Mukalama, J., Vanlauwe, B., & Giller, K. E. (2021). “That is my farm” – An integrated co-learning approach for whole-farm sustainable intensification in smallholder farming. *Agricultural Systems*, 188, 103041. <https://doi.org/10.1016/j.agsy.2020.103041>
- Møller-Skau, M., & Lindstøl, F. (2022). Arts-based teaching and learning in teacher education: “Crystallising” student teachers’ learning outcomes through a systematic literature review. *Teaching and Teacher Education*, 109, 103545. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103545>
- Pramestika, L. A. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR DAN BANGUN RUANG SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 110–114. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.610>
- Radityan, F. T., Kuntadi, I., & Komaro, M. (2016). PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI PERBAIKAN DIFFERENTIAL. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 239. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3807>
- Rahardi, F., & Dartanto, T. (2021). Growth mindset, delayed gratification, and learning outcome: Evidence from a field survey of least-advantaged private schools in Depok-Indonesia. *Heliyon*, 7(4), e06681. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e06681>
- Reedy, A. K., Guerrero Farías, M. L., Reyes, L. H., & Pradilla, D. (2020). Improving employability skills through non-placement work-integrated learning in chemical and food engineering: A case study. *Education for Chemical Engineers*, 33, 91–101. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2020.09.002>
- Sholihin, M., Sari, R. C., Yuniarti, N., & Ilyana, S. (2020). A new way of teaching business ethics: The evaluation of virtual reality-based learning media. *The International Journal of Management Education*, 18(3), 100428. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2020.100428>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*, 2(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Wardani, R. S., & Kumalasari, R. N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.7970>
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019b). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>
- Wei, X., Saab, N., & Admiraal, W. (2021). Assessment of cognitive, behavioral, and affective learning outcomes in massive open online courses: A systematic literature review. *Computers & Education*, 163, 104097. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104097>



Yayuk, E., Restian, A., & Ramadhani, N. F. (n.d.). Penggunaan Adobe Flash Cs3 untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Animated Video Pada Materi Tematik Kelas I SD. 14.