

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MAN Kota Pariaman di kelas XI atau Fase F2 diperoleh perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen sebagai berikut:

1. Gambaran Hasil *Pre-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Kota Pariaman

Hasil analisis *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen di MAN Kota Pariaman relatif sama dan berada pada kategori rendah berdasarkan KKM 75. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 59,05 dengan persentase kategori rendah 80,96%, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 52,71 dengan persentase kategori rendah 91,66%. Meskipun terdapat perbedaan nilai rata-rata, perbedaan tersebut tidak menunjukkan kesenjangan kemampuan awal yang signifikan, sehingga kedua kelas dinyatakan relatif seimbang dan layak diberikan perlakuan berbeda untuk menguji pengaruh media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva terhadap hasil belajar peserta didik

2. Gambaran Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen pada Mata Pelajaran Fikih di MAN Kota Pariaman

Hasil analisis *post-test* menunjukkan perbedaan hasil belajar antara

kelas kontrol dan kelas eksperimen di MAN Kota Pariaman setelah perlakuan pembelajaran yang berbeda. Kelas kontrol yang menggunakan buku perpustakaan memperoleh nilai rata-rata 78,1 dengan standar deviasi 9,418 dari 21 peserta didik, berada pada kategori sedang, namun hasil belajar belum merata dan sebagian masih di bawah KKM. Sebaliknya, kelas eksperimen yang menggunakan PowerPoint interaktif berbantuan Canva memperoleh nilai rata-rata 87,5 dengan standar deviasi 7,071 dari 24 peserta didik, dengan mayoritas berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, sehingga menunjukkan hasil belajar yang lebih optimal dan merata pada mata pelajaran Fikih di MAN Kota Pariaman.

3. Pengaruh Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berbantuan Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fikih Kelas XI di MAN Kota Pariaman

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva terhadap hasil belajar peserta didik, dilakukan uji hipotesis dengan bantuan *software* SPSS 25 *for Windows*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih kelas XI di MAN Kota Pariaman. Selanjutnya, untuk memperkuat hasil

uji hipotesis tersebut, dilakukan uji *One-Way Anova*. Hasil pengujian menunjukkan nilai F hitung sebesar 14,569 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat signifikan secara statistik. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih kelas XI di MAN Kota Pariaman.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MAN Kota Pariaman pada kelas XI atau Fase F2 mengenai pengaruh Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berbantuan Canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada Dinas Pendidikan

Diharapkan kepada Dinas Pendidikan agar dapat memberikan perhatian berupa pelatihan, workshop, maupun bimbingan teknis kepada guru dalam rangka meningkatkan kompetensi pedagogik, khususnya dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva, sehingga dapat menunjang peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah.

2. Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan motivasi dan dukungan kepada guru untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran, serta melengkapi sarana dan prasarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi. Dengan adanya dukungan tersebut, guru dapat menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, termasuk penggunaan *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva, guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Kepada Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berbantuan Canva secara optimal dalam proses pembelajaran Fikih. Dalam penerapannya, guru perlu memahami materi yang akan diajarkan, menguasai pengelolaan kelas, serta mampu menyesuaikan penggunaan media dengan karakteristik peserta didik.

4. Kepada Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi secara bijak dan positif, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *PowerPoint* interaktif berbantuan Canva, peserta didik diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Rahman Ritonga dan Zainuddin. 2002. *Fiqih Ibadah*. Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Agus, Pribadi Benny. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ali, Muhammad. 2002. *Pendidik dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Amin. 2023. Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*. Vol. 14. No. 1.
- Arief, Sadiman., dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Arsyad, Azahar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran cet.6*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran: Edisi Revisi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Asad, Abdul Rasyid. 2013. *Fiqhi Islam dengan Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Badilag Mahkamah Agung RI.
- Astuti, Irnin Agustina Dwi et al. 2019. Pengembangan Media Smart PowerPoint berbasis Animasi dalam Pembelajaran Fisika. *Navigation Physics: Journal of Physics Education*, Vol. 1. No. 1.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Ayu Damayanti, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah, 2022, Vol. 1, Nol. 1.
- Budi Darma. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia.
- Campbell, Donald T., Julian C. Stanley, & Norman L. Webb. 2020. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Boston: Houghton Mifflin.
- Carolien, Celsie, Rezkita, Shanta, dan Ayu Rahayu. 2023. Pengembangan Media PowerPoint Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, *Science Education and Development Journal Archives*. Vol. 1. No. 1.
- Damayanti. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, Vol 2, No 15.
- Daryanto. 2025. *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Agama RI. 2010. *Al-Qur'an dan Tafsirnya Jilid 1*. Jakarta: Departemen Agama RI.
- Departemen Agama RI. 2014. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Solo: ABYAN.
- Departemen Pendidikan RI. 2004. *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas*.

- Dewawab Team. 2023. *Cara Menggunakan Canva untuk Desain Grafis*. Jakarta: Dewaweb.
- Djamaluddin, Abdul dan Wardana, Wahyu. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
- Fitriya, Annisa Putri, Rahmawati, Nabila Dwi, Saadah, Kholifatatus, & Siswanto, Joko. 2024. Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- Geby Novita Sari, Intan Safiah, dan Nurmasyitah. (2024). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn kelas V SDN Lamkunyut Aceh Besar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(11).
- Haddade, Haris. 2016. *Tafsir Tarbawi: Kajian Ayat-ayat Pendidikan dalam Al-Qur'an*. Makassar: Alauddin University Press.
- Handayani, Sri. 2023. Dampak Penggunaan Media Pembelajaran ICT pada Pendidikan. *Jurnal Mudarrisuna*. Vol. 13. No. 1
- Handayani, Sri. 2023. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Harnanik, Riza. 2019. Efektivitas Penggunaan Media PowerPoint dalam Pembelajaran Fiqih Madrasah Aliyah Negeri 1 (Model) Lubuk linggau. *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Lubuk linggau: Perpustakaan STAI Bumi Silampari.
- Harnanik, Riza. 2019. Efektivitas Penggunaan Media PowerPoint dalam Pembelajaran Fiqih Madrasah Aliyah Negeri 1 (Model) Lubuk linggau. *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Lubuklinggau: Perpustakaan STAI Bumi Silampari.
- Hartono. 2010. *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hidayah, Anis. 2023. Implementasi *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Zakat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*. Vol. 2. No. 1 Januari-Juni.
- Hikmah, Maskar. 2020. *Pemanfaatan PowerPoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning*, (JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, No 1.
- Homrotul Fauhah dan Brilian Rosy. 2021. Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9 No. 2.
- Huda, Asrul, dkk. 2020. *Media Animasi Digital Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill)*. Padang: UNP Press, 2020.
- Ibnu Katsir, Ismail bin Umar. 2000. *Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim*. Jilid 1. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ibnu Katsir, Ismail bin Umar. 2000. *Tafsir Al-Qur'an Al-Azhim (Tafsir Ibnu Katsir)*. Jilid 1. Beirut: Dar al-Fikr.

- Indriani, Uci. 2021. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* Terhadap Kemampuan Matematika Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Malang: Perpustakaan UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Irawati, S., & Sukarno. 2024. Pengaruh penggunaan presentasi interaktif menggunakan aplikasi Canva terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD se-Gugus I Kecamatan Serengan. *Jurnal Desain dan Inovasi Pendidikan*, 6(2).
- Ismah, N. 2021. Penggunaan Model *Direct Instruction* Berbantuan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA. *JEMAS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*. Vol. 2. No. 2.
- Jalaluddin, Al-Mahalli dan As-Suyuthi Jalaluddin. 2003. *Tafsir Jalalain*. Jakarta: Pustaka Azzam.
- Jannati, Muthmainnah. (2024). Efektivitas media pembelajaran PPT Canva terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Fiqih di kelas X MA Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta tahun ajaran 2024/2025. *Jurnal Ikhlas: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1).
- Julhadi. 2021. *Hasil Belajar Peserta Didik Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Livia Yulvani Akmal, Rifanny Anjelina, Nur Azmi Alwi, & Inggria Kharisma. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(4).
- Makki, M. Ismail dan Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Marfuah, Siti. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *PowerPoint* Disertai *Visual Basic For Application* Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X, *Jurnal Gantang Pendidikan Matematika FKIP 1*, No .11.
- Muchtar, Heri Jauhari. 2005. *Fikih Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musaddadiyah, Tim Peneliti. 2022. Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31. *Jurnal Musaddadiyah*, Vol. 4 No. 2.
- Narbuko, Cholid dan Abu Ahmadi. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Nasron, Nurhasanah, Suranda, Novalyo, & Khadafi, Muhammad. 2024. Macam-macam perkembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14744>
- Ni Nyoman Parwati, dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali.
- Nikolopoulou, Katerina. 2023. *Sampling Techniques in Educational Research*. London: Academic Press.
- Nurhasanah, D., Fitriani, R., dan Wulandari. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 88–95.

- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Miskat*. Vol. 03. No. 01.
- Nyimbili, Frederick, & Nyimbili, Mary. 2024. *Research Methods in Social Sciences*. New York: Global Scholar Publishing.
- Oemar, Hamalik. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pane, M., & Dasopang, M. 2021. Strategi Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permadi, A. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.
- Prasetyo, Yosi Aji, Vega Candra Dinata, Yuni Fitriyah Ningsih, & Muchamad Arif Al Ardha. (2024). Pengaruh media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis Canva terhadap hasil belajar passing bawah bolavoli dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas VII. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3).
- Pratama Putra, R., Ainul Yaqin, M., & Saputra, A. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam: Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1). <https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Prihono, Eko Wahyunanto, Retnawati, Heri, Lapele, Fitria, & Waluyo, Wisnu Budi. (2022). The quality of Indonesian teachers in the digital era: A meta-analysis. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 26(2), 186–200. <https://doi.org/10.21831/pep.v26i2.52318>
- Pujawan, Hendra. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis Inkuiri untuk Peserta didik Kelas XI Multimedia SMK TI Bali Global Singaraja, *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*.
- Purwanti, Widyaningrum dan Melinda. 2020. Analisis Penggunaan Media *PowerPoint* dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal of Biology Educational*. Vol. 9. No. 2.
- Putri, Fida Amalia Buana dan Rezkita Shanta. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis PowerPoint Interaktif untuk Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu*. 2019, Vol. 5. No. 3.
- Raharjo, Bakti. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dalam materi beriman kepada malaikat-malaikat Allah melalui metode Make a Match di kelas IV SD Eka Tjipta Seruyan. *Prosiding Pendidikan Profesi Pendidik Agama Islam (PPGAI)*, Vol. 2. No. 1.
- Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza. 2019. “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika,” *Voteteknika Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, Vol. 7. No. 2.

- Rahmawati, L., & Putra, A. 2023. Pemanfaatan Canva dalam Media Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 7(1), 42–49.
- Resmini, dkk. 2021. *Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Audio Visual di Era Digital*. Prosiding Seminar Nasional: Universitas Esa Unggul.
- Resmini, Setya dkk. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, *Abdimar Siliwangi*, Vol 4, No. 2.
- Rezi, Septia. 2017. Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Seni Rupa Siswa di SMP N 4 Padang. *Skripsi S1 Padang, Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Padang.
- Ritonga, Rahman dan Zainuddin. 2012. *Fiqih Ibadah*. Jakarta: Gaya Media Pratama.
- Rofiq, Ahmad, Huda, Nurul dan Alimuddin, Muhammad. 2021. Pembelajaran Fikih Berbasis *E-learning* di Era New Normal. Wahana Islamika: *Jurnal Studi Keislaman dan Pendidikan*. Vol. 7. No. 2.
- Rohman Muhammad, Sofan Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- S, Supradaka. 2022. Pemanfaatan Canva sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Ikraith Teknologi*. No. 6 (1).
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono. 2012. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, Ega. 2021. Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1 (2).
- Saluky. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web dengan Menggunakan Wordpress. *EduMa*, Vol. 5. No. 1.
- Sanjaya, Wina. 2021. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Setiawan, Ari. 2020. *Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setiawan, Budi. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia dengan Wondershare untuk Pengembangan Soft Skill Peserta didik Pendidik SM. *Jurnal SAINTIKOM* 15, No 2.
- Shahab, Qurraish. 2002. *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta: Lentera Hati.
- Shihab, Umar. 2017. *Beda Mazhab Satu Islam*. Jakarta: PT Gramedia.
- Simangunsong, Agustina. 2022. Peningkatan Literasi Digital Pada Anak dan Remaja Dalam Penggunaan Internet Sehat dan Aman. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*. Vol. 6. No. 1.
- Somayana. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik melalui Metode PAKEMI. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 1(3).
- Suardi, Adila. 2019. Efektivitas Penggunaan *PowerPoint* sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Bidang Studi

- Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang). *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Banten: Perpustakaan UIN Sultan Maulana Hasanuddin.
- Subagyo, Joko. 2006. *Metodologi Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2020. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Susanto, D. 2022. Pembelajaran Konvensional dan Dampaknya terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno. 2023. *Teknologi dalam Pendidikan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tafono, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol 2.
- Wahab, Abdul. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Media Pembelajaran dan Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Pendidikan
- Widodo, Slamet, dkk. 2023. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkal Pinang: Sciense Techno Direct.
- Wijaya Kusuma, Jaka. 2024. *Pembelajaran Aktif dengan Media Teknologi*. Surabaya: Erlangga.
- Wirda, Yendri. 2020. *Faktor-faktor Determinan Hasil Belajar Peserta didik*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Pembukuan.
- Wulandari, Lupita Aprilia, & Septikasari, Zela. (2025). *Manfaat media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa SD Al Amin Sinar Putih dalam belajar*. Sindoro: Cendikia Pendidikan, 11(12). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v11i12.10316>
- Yunita, Amelia dan Handayani. 2024. *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas IV di SDN*. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember: UIN KHAS Repository.