



ELSE (Elementary  
School Education  
Journal)



This is an open access article  
under the [Creative Commons  
Attribution-ShareAlike 4.0  
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**OPEN ACCESS**

**e-ISSN 2597-4122  
(Online)**

**p-ISSN 2581-1800  
(Print)**

**\*Correspondence:**

Zullayli Nur  
[zullayli02@gmail.com](mailto:zullayli02@gmail.com)

**Received:** 04-10-2024

**Accepted:** 06-12-2024

**Published:** 07-12-2024

**DOI**

<http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.24461>

# HUBUNGAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR

Zullayli Nur<sup>1\*</sup>, Siti Quratul Ain<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

## Abstrak

Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, minat siswa terhadap mata pelajaran IPA seringkali kurang optimal karena persepsi kesulitan dan sifat materi yang abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan multimedia dan minat siswa terhadap pendidikan sains di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif disebut juga pendekatan positivis karena didasarkan pada filsafat positivisme. Penelitian dilakukan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan antara dua fakta atau lebih berdasarkan kerangka pemikiran tertentu. Untuk mengetahui bagaimana satu perlakuan dengan kondisi yang terkendali berkorelasi dengan yang lain. Teknik data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik korelasi  $r$  "produk momen" untuk menganalisis hubungan penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar pada bidang studi IPA. Berdasarkan hasil dan pembahasan temuan dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran hal ini terlihat pada nilai  $F_{hitung} = 109398.203$  dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel multimedia (X) terhadap variabel minat belajar (Y).

**Kata Kunci: Multimedia, Media Pembelajaran, Korelasional**

## Abstract

In the context of elementary school education, students' interest in science subjects is often less than optimal due to the perception of difficulty and the abstract nature of the material. This study aims to determine the relationship between the use of multimedia and students' interest in science education at the elementary school level. This study uses a quantitative approach method. The quantitative approach is also called a positivist approach because it is based on the philosophy of positivism. Research is conducted to compare the similarities and differences between two or more facts based on a certain framework of thought. To find out how one treatment with controlled conditions correlates with another. The data technique used in this study is the "product moment" correlation statistical analysis technique to analyze the relationship between the use of multimedia in the teaching and learning process in the field of science. Based on the results and discussion of the findings, it can be concluded that the use of multimedia in Natural Science learning in class V of SD Negeri 37 Pekanbaru has a significant positive influence on students' learning interest, so that it can increase the effectiveness of the learning process. This can be seen in the  $F_{hitung}$  value = 109398.203 with a significance level of  $0.000 < 0.05$ , then the regression model can be used to predict the participation variable or in other words there is an influence of the multimedia variable (X) on the learning interest variable (Y).

**Keywords: Multimedia; Learning Media; Correlations**

## PENDAHULUAN

IPA adalah pembelajaran yang mengharapkan siswa untuk mampu terlibat langsung dalam langkah-langkah sistematis melintasi tahapan logis yang berbeda guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, sehingga mengarah pada penemuan-penemuan baru tentang alam (Agus, 2022). Namun di tingkat sekolah dasar, minat belajar siswa terhadap IPA sering kali dianggap kurang optimal. Siswa cenderung merasa bahwa materi IPA sulit dan abstrak, sehingga sulit dipahami tanpa adanya media atau alat bantu yang relevan dan penggunaan metode pengajaran konvensional.

Metode pengajaran konvensional yang dominan berupa ceramah dan penggunaan buku teks sering kali tidak menstimulus minat belajar siswa. Siswa lebih banyak menjadi pendengar pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini bisa menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar pada mata pelajaran IPA. Siswa kesulitan memahami konsep pembelajaran IPA dikarenakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif kurang efektif dan komprehensif, sehingga guru harus menawarkan model pembelajaran yang berbeda dari biasanya (Zahroh, 2020).

Dalam konteks perkembangan teknologi yang pesat, multimedia menawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran mencakup integrasi berbagai bentuk dari berbagai bidang teks, gambar, suara, animasi dan video yang digunakan untuk menyampaikan informasi Adnan dan Anjastri (2022). Multimedia memungkinkan penyajian informasi yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran telah menjadi topik penelitian yang menarik perhatian dalam beberapa dekade terakhir. Banyak penelitian yang dilakukan untuk mengevaluasi penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran dan menentukan dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik (Kurnia dkk, 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia dapat meningkatkan motivasi

dan minat peserta didik dalam pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Namun, meskipun penggunaan multimedia dianggap sebagai cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, masih ada beberapa perdebatan tentang efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran (Prabowo dkk, 2023). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa multimedia mungkin tidak selalu efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama jika penggunaannya tidak direncanakan dengan baik atau tidak mempertimbangkan karakteristik peserta didik (Rambe dkk, 2022).

Selain menarik minat siswa, multimedia juga mampu meningkatkan keterampilan belajar berbasis teknologi yang sangat dibutuhkan di era saat ini. Siswa tidak hanya mempelajari materi IPA, tetapi juga terbiasa menggunakan perangkat teknologi dalam proses pembelajaran. Ini penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia modern yang semakin bergantung pada teknologi. Oleh karena itu, integrasi multimedia dalam pembelajaran IPA tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, waktu mengajar berkurang, kualitas belajar siswa meningkat, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, tetapi juga bisa untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan di masa depan (Firdaus, 2020:684).

Meskipun manfaat penggunaan multimedia dalam pembelajaran sangat jelas, namun penerapan multimedia juga menghadapi tantangan seperti tidak semua guru memiliki keterampilan atau pengetahuan yang cukup untuk memanfaatkan teknologi multimedia secara efektif dalam pembelajaran di kelas dan adaptasi kurikulum. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan multimedia dapat berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dengan penelitian yang memadai, kita dapat menentukan seberapa besar dampak positif yang dihasilkan dari integrasi multimedia dalam pembelajaran IPA, serta bagaimana

tantangan – tantangan yang ada dapat di atasi untuk memaksimalkan manfaatnya di lingkungan pendidikan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan studi literatur tentang “Hubungan Penggunaan Multimedia Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif disebut juga pendekatan positivis karena didasarkan pada filsafat positivisme. Penelitian kuantitatif mengikuti prinsip-prinsip ilmiah: teoretis, empiris, dapat diuji ulang, terbuka terhadap kritik, obyektif, terukur, rasional, konsisten, dan sistematis. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis korelasional.

Penelitian dilakukan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan antara dua fakta atau lebih berdasarkan kerangka pemikiran tertentu. untuk mengetahui bagaimana satu perlakuan dengan kondisi yang terkendali berkorelasi dengan yang lain. Dalam penelitian ini untuk mencari hubungan penggunaan multimedia terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Uji Validitas

pada penelitian ini dilakukan uji validitas dengan tujuan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuisisioner pada suatu penelitian. suatu kuisisioner dikatakan valid apabila nilai korelasi untuk variabel dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  pada  $n=30$ . Dengan rumus  $df=n-2$  dengan taraf signifikansi 0,05, sehingga  $r$  tabel adalah 0,361. hasil uji validitas dapat dilihat sebagai berikut :

#### 1. Uji Validitas angket multimedia

**Tabel 1. validasi angket multimedia**

No.Pernyataan	R hitung	R tabel	Kesimpulan
1	0,505	0,361	Valid
2	0,552	0,361	Valid

3	0,617	0,361	Valid
4	0,451	0,361	Valid
5	0,584	0,361	Valid
6	0,532	0,361	Valid
7	0,223	0,361	Tidak Valid
8	0,476	0,361	Valid
9	0,425	0,361	Valid
10	0,509	0,361	Valid
11	0,215	0,361	Tidak Valid
12	0,563	0,361	Valid
13	0,121	0,361	Tidak Valid
14	0,172	0,361	Tidak Valid
15	0,257	0,361	Tidak Valid

**Sumber : olahan data peneliti**

#### 2. Uji Validitas Minat Belajar

**Tabel 2. validasi angket minat belajar**

No pernyataan	R hitung	R tabel	kesimpulan
1	0,103	0,361	Tidak Valid
2	0,470	0,361	Valid
3	0,265	0,361	Tidak Valid
4	0,464	0,361	Valid
5	0,459	0,361	Valid
6	0,277	0,361	Tidak Valid
7	0,427	0,361	Valid
8	0,190	0,361	Tidak Valid
9	0,356	0,361	Tidak Valid
10	0,515	0,361	Valid
11	0,466	0,361	Valid
12	0,362	0,361	Valid
13	0,299	0,361	Tidak Valid
14	0,152	0,361	Tidak Valid
15	0,515	0,361	Valid
16	0,439	0,361	Valid
17	0,205	0,361	Tidak Valid
18	0,335	0,361	Tidak Valid
19	-309	0,361	Tidak Valid
20	0,548	0,361	Valid
21	0,439	0,361	Valid
22	0,327	0,361	Tidak Valid
23	0,305	0,361	Tidak Valid
24	0,178	0,361	Tidak Valid
25	0,256	0,361	Tidak Valid
26	0,673	0,361	Valid
27	0,335	0,361	Tidak Valid

**Sumber : olahan data peneliti.**

Berdasarkan tabel di atas, yang sudah diverifikasi keabsahan soalnya dengan SPSS for windows versi diperoleh 5 soal yang tidak valid serta 10 soal valid pada angket multimedia,

sedangkan pada angket minat belajar terdapat 15 soal yang tidak valid dan 12 soal yang valid dari keseluruhan butir soalnya.

### b. Uji Reabilitas

Uji Reabilitas maksudnya konsistensi ataupun kesenjangan sehingga pengujian itu dilaksanakan agar melihat apakah soal itu mempunyai tingkat konsisten yang tinggi juga dipakaikan kepada orang danpun durasi yang berbeda. pengujian coba test harus dilaksanakan supaya menentukan ke-reabilitasan soal pre test, selanjutnya hasilnya di tabulasikan dengan *SPSS Statistic Viewer*.

**Tabel 3. uji reabilitas**

Jenis Angket	Cronbach' S Alpha	Jumlah Item	Keterangan
Multimedia	0,684	15	Reliabel
Minat Belajar IPA	0,679	27	Reliabel

**Sumber : olahan data peneliti**

Cronbach adalah tes yang paling umum digunakan untuk menentukan nilai reliabilitas kuesioner. Hasil Cronbach adalah angka antara 0 dan 1. Skor reliabilitas yang dapat diterima adalah  $> 0,6$  (Heale & Twycross, 2015). Berdasarkan tabel di atas didapatkan hasil uji reliabilitas pada item pernyataan yang dinyatakan valid bahwa semua item pertanyaan telah reliabel.

### c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan ke data pretest serta posttest hasil belajar menggunakan *Significance Correction* dari *Shapiro-Wilk* yang taraf sig.(a) 5%. Adapun Hipotesis yang telah diajukan ialah  $H_a$  bahwa adanya hubungan yang signifikan dari penggunaan multimedia terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA, dan hipotesis  $H_0$  menyatakan tidak hubungan yang signifikan dari penggunaan multimedia terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Keputusan Penerimaan atau penolakan itu didasarkan pada tingkat signifiksi, diaman jika nilai probalitasnya kurang dari 5% data tidak

berdistribusi normal, sementara probalitasnya lebih dari 5%, data dianggap distribusinya normal.

Sesudah menguji normalitas menggunakan *Significance Correccion* dari *Shapiro-Wilk* data angket multimedia dan minat belajar IPA *SPSS Statisticc Viwer* disajikan kedalam tabel :

**Tabel 4. Uji Normalitas Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Multimedia	.137	30	.157	.958	30	.278
Minat Belajar	.128	30	.200*	.967	30	.453

**Sumber : olahan data peneliti**

Hasil dari pengujian Shapiro-wilk, data hasil multimedia dan minat belajar distribusinya normal. sebab nilai signifikasi  $> 0,05$ . Bisa diketahui data angket multimedia yang memiliki nilai  $0,278 > 0,05$  menunjukkan bahwa datanya berdistribusi normal. Kemudian signifikasi minat belajar adalah  $0,453 > 0,05$  hingga distribusinya normal.

### d. Uji Homogenitas

Menurut Usmani (2020:51) Pengujian homogenitas digunakan untuk menilai apakah variasi di antara beberapa kelompok populasi homogen atau tidak. Adapun kriteria pengambilan keputusannya yakni bila sig  $> 0,05$  dikatakan homogeny serta begitupun sebaliknya.

**Tabel 5. uji homogenitas**

Levene Statistic	df1	df2	Sig
0,021	1	58	0,886

**Sumber : olahan data peneliti**

Berdasarkan tabel diatas dinyatakan bahwa taraf sig  $0,886 > 0,05$  data dikatakan Homogen.

### e. Uji Lineritas

Uji linearitas biasa digunakan sebagai syarat analisis ketika menganalisis data penelitian

menggunakan regresi linier sederhana atau regresi linier berganda. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat penelitian linier (Widana dan Muliani, 2020:47). Perhitungan uji linearitas dilaksanakan menggunakan analisis statistic yaitu *SPSS Statisticc Viwer* :

**Tabel 6.** Uji Lineritas

Variabel	Sig
X*Y	0,295
Deviation from Linearity	

**Sumber : olahan data peneliti**

Nilai signifikasi diatas yakni  $0,295 > 0,05$ , jadi adanya hubungan linear secara signifikan dari variabel bebas (multimedia) dengan variabel terikat (minat belajar).

#### f. Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi linier sederhana digunakan hanya untuk digunakan satu variabel bebas (*independent*) dan satu variabel tak bebas (*dependent*).

**Tabel 7. Uji Regresi Linear Sederhana**

ANOVA <sup>a</sup>					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	285.294	1	285.294	109398.203	.000
Residual	.073	28	.003		
Total	285.367	29			

**sumber : olahan data peneliti**

Bahwa nilai  $F_{hitung} = 109398.203$  dengan tingkat signifikasi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel multimedia (X) terhadap variabel minat belajar (Y).

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa terdapat hubungan penggunaan multimedia

terhadap minat belajar IPA siswa kelas VA SD Negeri 37 Pekanbaru. Hubungan tersebut terlihat dari siswa yang tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan multimedia. Multimedia terbukti menjadi sesuatu yang sangat efektif dalam penyampaian informasi serta mempermudah pengguna untuk menangkap informasi yang disampaikan, karena menurut riset Computer Technology Research (CTR).

Proses pembelajaran IPA menggunakan multimedia telah berhasil dilaksanakan dengan baik oleh guru. Keberhasilan pembelajaran ini terlihat dari adanya minat belajar IPA menggunakan multimedia. Hal ini dapat terjadi karena siswa lebih tertarik menggunakan multimedia pada setiap pembelajaran IPA, sehingga siswa menjadi terbiasa dan merasa senang dalam menggunakan media tersebut. Siswa yang merasa senang dan tertarik ketika pembelajaran, akan mempengaruhi minat belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Nini Subini (2012: 87) yang mengatakan bahwa minat sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Apabila timbul minat belajar yang tinggi dalam diri siswa, dapat menuntun anak untuk belajar lebih giat lagi dan mencapai hasil belajar yang baik.

Multimedia menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif bagi siswa Hal tersebut karena siswa dapat dengan aktif mengoperasikan sendiri multimedia interaktif sehingga terjadi komunikasi dua arah, dan dapat lebih leluasa dalam mempelajari materi. Selain itu siswa akan merasa senang karena di dalamnya terdapat gabungan unsur teks, suara, gambar dan video yang dikemas dalam tampilan menarik sesuai karakter siswa SD. Penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran di kelas. Sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh (Nandi, 2016) bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat mengembangkan peran dan fungsi media untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran.

Selain itu dalam penelitian relevan yang dilakukan oleh Menurut (Zebua dan Silaban,

2023) mendapatkan hasil hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia terhadap minat belajar siswa SMP negeri 41 medan dengan nilai sebesar 86,3% dan bernilai sangat kuat. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penggunaan multimedia dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Wahyudi et al. 2023).

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan temuan dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas V SD Negeri 37 Pekanbaru memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Hal ini menegaskan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik. Saran dalam penelitian ini diharapkan guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih inovatif agar siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adnas, Diny Anggriani, and Muhammad Anjastri. 2022. "Perancangan Media Pembelajaran Rukun Islam Dalam Betuk Komik Digital." *Journal of Information System and Technology* 03(01): 114–33.
- Agus, Suryana, Noviansyah Indra, and Tamara Farah. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Circle (IOC) Terhadap Motivasi Belajar IPA Di Kelas V SD Muhammadiyah O3 Medan." *Journal of Basic Educational Studies* 2(1): 85–97.
- D. Annisa Fitry, A. Pratama, and O. I. Astuti, "Pemanfaatan Sampah Organik sebagai Bahan Baku Pembuatan Briket Bio Arang di Desa Rawang Kao Barat Kecamatan Lubuk dalam Kabupaten Siak," *Jurnal Pendidik. dan*

*Konseling*, vol. 4, no. 5, pp. 1349–1358, 2022, doi: 10.31004/jpdk.v4i5.7594.

- Firdaus, Fandu Zakariya, Suryanti Suryanti, and Utiya Azizah. 2020. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(3): 681–89.
- Heale, R., & Twycross, A. (2015). Validity and reliability in quantitative studies. *Evidence-Based Nursing*, 18(3), 66–67. <https://doi.org/10.1136/eb-2015-102129>.
- Kurnia, N., Darmawan, D., & Maskur, M. (2018). Efektivitas pemanfaatan multimedia pembelajaran berbantuan ispring dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa arab. *Teknologi Pembelajaran*, 3(1).
- Nandi. (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan. *Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi*. Vol. 6 No. 1, April. Hlm. 5
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 5(4), 12648–12658. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2253>.
- Rambe, N., Fadli, M., Yazid, M., Interaktif, M., & Dasar, S. (2022). Kajian Literatur Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Siswa Di Sekolah Dasar. 4(04), 18–30.
- Sihotang, Hotmaulina. 2023. Pusat Penerbitan dan Pencetakan Buku Perguruan Tinggi Universitas Kristen Indonesia Jakarta *Metode Penelitian Kuantitatif*. 2023rd ed. ed. M.Pd Dr. Erni Murniarti. Jl. Mayjen Sutoyo No.2 Cawang Jakarta 13630.
- Subini, N. (2012). Psikologi Pembelajaran. Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Syahrizal, Hasan, and M. Syahrani Jailani. 2023. "Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif." *Jurnal QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora* 1(1): 13–23.

- Usmadi, Usmadi. 2020. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7(1): 50–62.
- Wahyudi, Wahyudi et al. 2023. "Hubungan Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik." *Journal on Education* 6(1): 25–34.
- Widana, Wyan, and Putu Lia Muliani. 2020. Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang *Buku Uji Persyaratan Analisis*. Oktober 20. ed. Teddy Fiktorius. Jl. Bromo 302 RT 01 RW 03 Kebon Agung Sukodono-Lumajang-Jawa Timur: KLIK MEDIA.
- Zahroh, Fakhrudiana, Agung Setyawan, and Tyasmiarni Citrawati. 2020. "Studi Permasalahan Dalam Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas IV SDN Socah 4 Kabupaten Bangkalan Fakhrudiana." *Prosiding Nasional Pendidikan* 1(1): 474–79.
- Wahyudi, Wahyudi et al. 2023. "Hubungan Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik." *Journal on Education* 6(1): 25–34.
- Zebua, Afolo, and Petrus Posma Silaban. 2023. "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kristen SMP Negeri 41 Medan." *ILLUMINATE: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani* 6(2): 141–59.