

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
VIDEO ANIMASI DAN KUIS INTERAKTIF TERHADAP HASIL  
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI  
KELAS XI DI SMA N 1 BATANG KUIS**

**Riris Hotma Roito Manalu<sup>1</sup>, Fitrawaty<sup>2</sup>**

**Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara**

e-mail: <sup>1</sup>rirismanalu.7223141012@mhs.unimed.ac.id, <sup>2</sup>fitra53@gmail.com

**Abstract:** *This study aims to determine the effect of using animated video-based learning media and interactive quizzes on student learning outcomes in economics for grade XI students at SMA N 1 Batang Kuis. This study uses a quantitative approach with an experimental method and a pretest-posttest control group design involving an experimental class and a control class. Data collection was carried out through pretests and posttests. Data were analyzed using validity, reliability, normality, and homogeneity tests, as well as t-test hypothesis testing. The results showed a significant effect between the treated class and the untreated class. This is evident from the results of the hypothesis test which obtained a significance level of  $0.005 < 0.05$ , which means it is smaller than the Sig  $\alpha$  level of 0.05. Thus, it can be concluded that the use of animated video-based learning media and interactive quizzes significantly improves student learning outcomes. These media can facilitate the delivery of information, increase learning motivation, and encourage student engagement in the learning process.*

**Keywords:** *Learning Media, Animated Videos, Interactive Quizzes, And Economics Learning Outcomes.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dan kuis interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA N 1 Batang Kuis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *pretest-posttest control group design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, Normalitas dan Homogenitas serta uji hipotesis uji t. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh secara signifikan antara kelas yang diberikan perlakuan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai Signifikansi  $0,005 < 0,05$ , yang artinya lebih kecil dari tingkat Sig  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dan kuis interaktif signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini mampu membantu penyampaian informasi, meningkatkan motivasi belajar serta mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video Animasi, Kuis Interaktif Dan Hasil Belajar Ekonomi.

## PENDAHULUAN

Keberhasilan suatu bangsa terletak pada sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dengan sumber daya manusia yang berkualitas, dapat mengelola sumber daya alam yang nanti akan memajukan

pembangunan nasional, sebagaimana dengan tujuan pendidikan. Pendidikan merupakan fondasi utama dalam mengembangkan kemampuan berpikir, berbahasa, dan berkarakter peserta didik. Melalui pendidikan seseorang akan memperoleh pengetahuan dan

keterampilan yang akan digunakan untuk hidup di masyarakat. Pendidikan membutuhkan berbagai cara agar pendidikan dapat berjalan diantaranya adalah Guru sebagai pendidik dan Sekolah sebagai tempat untuk mengasah pendidikan.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 menjelaskan bahwa Guru adalah pendidik profesional yang bertanggung jawab untuk mengajar, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan menyebarkan siswa di jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dengan demikian guru merupakan salah satu hal yang paling dibutuhkan dalam pendidikan berkelanjutan. Sistem Pendidikan Nasional (SPN) menyatakan bahwa guru adalah tenaga kerja ahli yang bertanggung jawab untuk merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan pelatihan dan bimbingan, menilai hasil pembelajaran, dan melakukan studi dan pengabdian kepada masyarakat, terutama untuk pendidik pada institusi pendidikan tinggi. Sekolah merupakan tempat di mana guru dan siswa bertemu, di mana siswa dilatih, dimotivasi, dan dinilai berdasarkan karakter, pengetahuan, dan kemampuan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas siswa sehingga mereka dapat menggantikan posisi penting di negara ini di masa depan. Pendidikan yang baik dapat terlaksana jika tempat dan fasilitas yang menjadi wadah tempat belajar telah baik, aman dan nyaman baik untuk siswa dan juga bagi tenaga pendidik.

Pembelajaran adalah proses belajar yang tersusun secara teratur dan melibatkan banyak unsur, seperti guru, siswa, kurikulum, metode, strategi, sumber belajar, fasilitas, dan administrasi. Semua unsur tersebut saling berhubungan dan bekerja sama agar peserta didik dapat belajar dengan baik serta memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Ananda & Rohman, 2023). Sementara itu, media pembelajaran merupakan alat

yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa agar lebih mudah dipahami dengan baik dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan (Pagarra et al., 2018).

Hasil observasi di SMA N 1 Batang Kuis menunjukkan bahwa salah satu kendala utama yang dihadapi guru Ekonomi dalam proses pembelajaran adalah rendahnya partisipasi siswa, terutama dari mereka yang memiliki motivasi belajar yang lemah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru Ekonomi metode pengajaran yang digunakan di dalam ruangan kelas adalah metode konvensional dengan menggunakan media pembelajaran buku teks dan *power point*. Kegiatan belajar mengajar masih berfokus pada guru dan sebagian besar waktu pelajaran digunakan siswa untuk mendengar dan mencatat penjelasan guru. Sehingga mengakibatkan banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), dimana nilai KKM untuk mata pelajaran ekonomi kelas XI adalah 77.

**Tabel 1 Hasil Belajar siswa di kelas XI SMA N 1 Batang Kuis**

No.	Ke las	Jum lah Siswa	Tun tas	%	Tidak Tun tas	%
1.	XI - F	35	6	17,14%	29	82,86%
2.	XI - G	32	7	21,88%	25	78,13%
3.	XI - H	35	7	20%	28	80%
4.	XI - J	31	1	3,23%	30	96,77%
<b>Rata – rata</b>				<b>15,79%</b>		<b>84,21%</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada Ulangan Tengah Semester kelas XI SMA N 1 Batang Kuis dalam pelajaran ekonomi masih jauh dari batas nilai ketuntasan. Presentase siswa yang

mencapai batas KKM 15,79%. Sedangkan presentase siswa yang belum mencapai batas KKM adalah 84,21%. Berdasarkan nilai tersebut terlihat bahwa sebagian besar siswa berada dalam nilai tidak tuntas KKM. Dengan demikian alternatif media pembelajaran yang digunakan oleh Guru dapat diperbaharui dengan menggunakan pemanfaatan teknologi. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif diperlukan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar agar peserta didik tidak bosan dan proses belajar tidak terlalu normatif dan monoton untuk mencegah terhambatnya transfer pengetahuan. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Tanpa adanya motivasi, sangat mungkin pembelajaran tidak menghasilkan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan karena media pembelajaran sangat membantu dalam pengembangan pengetahuan seseorang, terutama terhadap siswa selama proses pembelajaran (Audie, 2019). Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran tersebut adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dan kuis interaktif. Media video animasi mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan dinamis sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, jelas, dan mudah dipahami. Melalui visualisasi gambar, ilustrasi, serta alur cerita yang menarik, video animasi dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berupa kuis interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mengevaluasi dan menilai pemahaman mereka terhadap materi yang telah

dipelajari.

Berdasarkan kondisi tersebut penting dilakukan penggunaan Media Pembelajaran berbasis Video Animasi dan Kuis Interaktif untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa pada Mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA N 1 Batang Kuis agar dapat memberikan gambaran empiris mengenai sejauh mana penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dan kuis interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

## METODE

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih dua bulan pada tahun ajaran 2025/2026 di SMA Negeri 1 Batang Kuis dengan subjek siswa kelas XI. Populasi dalam penelitian berjumlah 342 siswa yang terdiri dari 10 kelas. Sampel dipilih menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu kelas F sebagai kelas kontrol dan kelas H sebagai kelas eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, Tes hasil belajar dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi Uji validitas, Reliabilitas, Uji daya pembeda dan Uji daya kesukaran.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji Nilai Rata-rata, Standar Deviasi dan Varians. Kemudian teknik analisis selanjutnya yaitu Uji Normalitas, Rumus yang digunakan dalam uji normalitas. Penelitian ini menggunakan teknik *Shapiro- Wilk* untuk mengetahui apakah distribusi data normal atau tidak, dengan kriteria berikut:

Nilai Sig.> 0,05 = data berdistribusi normal

Nilai Sig.< 0,05 = data tidak berdistribusi normal

Selanjutnya dilakukan uji Homogenitas, Jika dalam uji normalitas yang diperoleh berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Penentuan homogenitas varians data dilakukan menggunakan program SPSS

25, dengan nilai signifikansi sebagai acuan. Jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih dari 0,05, maka varians kedua kelompok dianggap homogen (Sujana, 2017). Pengujian hipotesis dengan bantuan SPSS adalah *independent sample t-test*. Rumus tersebut dijelaskan dengan rumus berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh signifikan, sedangkan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$

diterima yang berarti tidak ada pengaruh signifikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis hasil belajar siswa bertujuan untuk membandingkan pencapaian pembelajaran antara kelas Eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dan kuis interaktif dengan kelas kontrol yang menggunakan buku teks.

**Tabel 2 Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol**

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Nilai rata rata	Siswa yang tuntas		Siswa yang Tidak tuntas	
				Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Pretest	33	60	5	15,15%	28	84,85%
2.	Posttest	33	73,64	15	45,45%	18	54,55%

**Tabel 3 Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen**

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Nilai rata rata	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
				Jumlah	%	Jumlah	%
1	Pretest	33	65,91	8	24,24%	25	75,76%
2.	Posttest	33	82,74	25	75,76%	8	24,24%

Berdasarkan tabel 2 dan tabel 3 menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas kontrol (XI H) dengan kelas Ekperimen (XI F). Pada kelas kontrol, nilai rata rata meningkat dari 60 menjadi 73,64 dengan presentase ketuntasan dari 15,15% naik menjadi 45,45%. Sementara itu kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dengan nilai rata rata dari 65,91% menjadi 82,91%.

Peningkatan nilai rata rata kelas eksperimen sebesar 19,83 lebih besar dibandingkan kelas kontrol dengan peningkatan nilai rata rata sebesar 13,64. Begitu juga dengan presentase ketuntasan kelas Eksperimen naik sebesar 51,52% sedangkan untuk kelas kontrol dengan presentase ketuntasan naik sebesar 30%, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang jauh lebih tinggi pada kelas

eksperimen. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen lebih efektif meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran.

**Tabel 4 Analisis Deskriptif Hasil Belajar**

	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviasi
Pretest Kontrol	36	45	40	85	60,00	13,69
Posttest Kontrol	36	50	45	95	73,64	13,82
Pretest Eksperimen	36	50	40	90	65,91	13,14
Posttest Eksperimen	36	45	55	100	82,74	11,46

men					
-----	--	--	--	--	--

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa pada Pretest Kontrol, rata rata kemampuan siswa masih tergolong rendah dengan nilai standar deviasi yang cukup besar mengindikasikan bahwa penyebaran nilai cukup lebar, artinya terdapat perbedaan kemampuan yang cukup signifikan antar siswa. Pada posttest Kontrol, rata rata kemampuan siswa sudah meningkat dan mendekati nilai tuntas namun masih sedikit. Pada Pretest eksperimen juga menunjukkan bahwa rata rata kemampuan siswa masih tergolong rendah, standar deviasi sedikit lebih rendah yang artinya nilai sedikit lebih merata. Kemudian pada posttest eksperimen, menunjukkan bahwa nilai rata rata siswa secara umum sudah berada pada batas nilai ketuntasan. Artinya, tidak hanya rata-rata yang tinggi, tetapi juga sebagian besar siswa memiliki kemampuan yang relatif seimbang. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan atau pembelajaran pada kelompok ini lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro- Wilk*, Pretest Kontrol= 0,057 > 0,005 (normal), Posttest Kontrol= 0,223 >0,05 (normal), Pretest Eksperimen= 0,507 > 0,05 (normal) dan Posttest Eksperimen= 0,054 >0,05 (normal). Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima, yang berarti semua data penelitian ini berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik selanjutnya yaitu uji homogenitas. Berdasarkan hasil pengujian homogenitas varians dengan menggunakan *Levene's Test*, diperoleh nilai signifikansi pada Based on Mean sebesar 0,118, Based on Median sebesar 0,106, Based on Median dengan adjusted df sebesar 0,106, serta Based on Trimmed Mean sebesar 0,114. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas batas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan di antara kelompok data yang dianalisis. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan bahwa varians pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Kemudian dilakukan Uji Hipotesis menggunakan uji *t independent sample test*. Berdasarkan hasil independent sample t test yang telah dilakukan, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,005. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf Signifikansi  $\alpha = 0,05$  ( $0,005 < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa Media pembelajaran berbasis video animasi dan kuis interkatif berpengaruh Signifikan terhadap hasil belajar Ekonomi siswa kelas XI di SMA N 1 Batang Kuis.

Perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol tidak terlepas dari perbedaan penggunaan media pembelajaran yang diterapkan pada masing masing kelas. Pada kelas eksperimen siswa diperkuat dan dibantu pemahaman melalui penjelasan menggunakan video animasi audio visual. Selain itu siswa juga diberikan Kuis yang mengundang semangat dan interaktif antar siswa. Siswa dilibatkan secara aktif untuk menguji kembali pengetahuan siswa setelah proses pembelajaran selesai. Tahapan pembelajaran ini membantu siswa pada kelas eksperimen membangun interaktif dan pemahaman konsep secara mendalam.

Penelitian ini memberikan kontribusi inovatif melalui integrasi teknologi penggunaan media pembelajaran Video animasi dan kuis interaktif yang memanfaatkan penggunaan *wordwall* pada mata pelajaran ekonomi, yang menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat fleksibilitas dan adaptabilitas yang tinggi terhadap perkembangan teknologi pembelajaran. Media digital berperan sebagai katalisator yang memperkuat proses pengajuan masalah dan pemecahan masalah oleh siswa melalui visualisasi yang menarik serta konteks yang relevan. Media digital kuis interaktif berperan untuk menguji kemampuan secara langsung oleh siswa sehingga siswa

mampu untuk mengevaluasi pengetahuan dengan melihat seberapa banyak soal yang mampu untuk siswa jawab dengan tepat.

## SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis video animasi dan kuis interaktif terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Batang Kuis. Hal ini didasarkan pada hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,005, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual (video animasi) dan interaksi aktif (kuis interaktif) mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Video animasi membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep ekonomi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sementara kuis interaktif mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai siswa di kelas eksperimen meningkat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi dan kuis interaktif, nilai rata-rata siswa naik dari 65,91 (*pretest*) menjadi 82,74 (*posttest*). Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa menjadi lebih baik setelah menggunakan media tersebut. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran biasa, nilai siswa juga mengalami peningkatan, tetapi tidak sebesar kelas eksperimen, yaitu dari 60,00 menjadi 73,64. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen lebih

efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Perbedaan hasil ini memperkuat bahwa penggunaan Video animasi lebih membantu siswa dalam memahami materi ekonomi. Selain itu, pembelajaran yang interaktif dan visual juga lebih sesuai dengan berbagai cara belajar siswa, sehingga hasil belajar menjadi lebih maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2017). *Buku Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, Dan TK*. Yrama Widya
- Ananda, R., & Rohman, F. (2023). *Belajar Dan Pembelajaran*.
- Audie, N. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar*. 2(1).
- Aulia, D., Astuti, Y. P., & Wahdian, A. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital ( Video Animasi ) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 8(April), 4218–4226. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i4.7653>
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 3, 2024. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 7(3), 7899–7906*.
- Cornellia, Adiati, C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). *Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 69–81*. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663>
- Dewi, N. M. L. C., & Negara, I. G. A. O. (2021). *Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V*. 8(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Dr. Khadijah, M. A. (2013). *Belajar dan pembelajaran*.
- Fazira, C., Sulistri, E., & Zulfahita.

- (2025). *Pengaruh Media Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ips*. 08(April), 119–126. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v8i1.17743>
- Febriani, R., & Ansori, D. S. (2023). *Persepsi siswa terhadap penggunaan media pada pembelajaran Bahasa Indonesia STUDENT*. 2(1).
- Gunawan, D. (2016). *Pengembangan Game Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Video Komputer Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V Sd*.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (n.d.). *Taksonomi Bloom ± Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian*. 1, 98–117.
- Habsy, B. A., Zakirah, A., Rahmah, M. A., Nafisah, C. A., & Surabaya, U. N. (2023). *Implementasi Teori Kognitif Dan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Bagi Peserta Didik*. 4, 326–342. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2182>
- Landong, A., Yulita, M. R., Mohammad, N.F., Sujarwo., Sukmawati & Dara, F.D. (2023). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Jejak Pustaka <https://ipusnas2.perpusnas.go.id/book/95b2d93b-1803-4959-b231-98dd917a537c>
- Lumban, G. M. B., Gimin, & Trisnawati, F. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Ekonomi*. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(5), 5398–5405. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7981>
- Mayer, R. E. (2002). *Multimedia Learning*. 41.
- Nasrianty, S., Kurniawati, N., Vonnisy, Silka, P. T. S., & Marlinda,. (2020). *Proses Belajar dan Mengajar*.
- Nurhayani, & Salistina, D. (2022). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*.
- Padmarani, A. U., Cahyani, A. D., Zuhriyanti, A., Arifianto, N. N., Hati, R. P., & Tyas, R. A. (2025). *Pengembangan angket respon mahasiswa terhadap penggunaan media video pada pembelajaran IPA materi zat aditif pada makanan*. 7(1), 120–129.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2018). *Media*.
- Putri, M. S., Ramadhanti, D., & Rusli, S. M. (2024). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar Siswa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Pendidikan*, 25, 64–73. <https://doi.org/10.24036/komposisi.v25i1.127975>
- Ramadhan, M. F., Arif, M. R., Nurjannah, Rahmayanti, N. S., & Putri Khoerunnisa. (2025). *Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X-4 SMAN 2 Karawang*. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.880>
- Repalena, A., Arni, Y., Ranti, & Melinda, L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Interaktif pada Materi Bahasa Indonesia Kosakata Kelas Tiga di Sekolah Dasar*. 4(3), 399–406. <https://doi.org/https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i3.481>
- Sakti, R. S. M., & Marito, S. S. (2024). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Sulistiasih. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi <https://ipusnas2.perpusnas.go.id>
- Suprihatien, T., Rafiah, A., Iqtiran, F. D., & Risnita, P. R. W. (2023). *Meta-Analisis : Evaluasi Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Pada Pembelajaran Sinkronus Dan Asinkronus*. 3(4), 242–248. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/teaching.v3i4.2695>
- Sugyono, (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.

- 
- Tri Damayanty Syamsul, F. A. G., Amzana, N., Alhasbi, F., Yusriani, Yulianto, A., Handayani, S., Ayu, J. D., Widakdo, G., Virgantari, F., Halim., H., & Naryati. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori Dan Penerapannya*.
- Wahyudi, I. R., Waris, W., & Fatimah, F. (2025). Efektivitas media video animasi terhadap hasil belajar biologi materi sistem pernapasan: Studi kuasi eksperimen di MA Miftahul Ulum Suren. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 5(3), 1145–1153. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i3.3694>
- Watoni, M. S. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Komputer Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas Xi Sman 1 Keruak* 3(1), 14–29.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* (Pertama). KENCANA