

Pengaruh penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap motivasi belajar Siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPA

Nyimas Amelia Andri¹, Acep Ruswan², Indah Nurmahanani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPI Purwakarta, Jl. Veteran No. 8 Nagri kaler, Purwakarta, Indonesia

¹nyimasamelia27@upi.edu, ²acepruswan@upi.edu, ³nurmahanani@upi.edu

Abstract

This research is motivated by the lack of student motivation towards subjects in elementary schools. The main objective of this study was to determine the effect of using Interactive PowerPoint learning media on the learning motivation of elementary school students in learning science in class IV SDN Pucung III. The research method used was Pre-experimental design with the type One Group Pretest-Posttest. The subjects in this study were fourth grade students at SDN Pucung III, totaling 40 students, consisting of 20 male students and 20 female students. The data collection technique uses a questionnaire on student learning motivation which has previously been tested for its feasibility through validity and reliability tests. Data analysis techniques used are descriptive statistics and inferential statistics. Based on the results of the research, it shows that the increase in learning motivation is shown in the average N-Gain value obtained from the pretest-posttest data which is 0.605 and is in the medium category. Hypothesis testing using the Paired Sample t-test obtained a sig value. (2-tailed) for the questionnaire, namely $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_1 is accepted. The results of the study showed that there was an effect of using Interactive PowerPoint learning media on learning motivation after being given treatment.

Keywords: Interactive Learning Media, Interactive Power Point, Learning Motivation.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran di Sekolah Dasar. Tujuan utama penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di kelas IV SDN Pucung III. Metode penelitian yang digunakan Pre-eksperimental *design* dengan tipe *One Grup Pretest-Posttest*. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Pucung III yang berjumlah 40 siswa, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar siswa yang sebelumnya sudah diuji kelayakannya melalui uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistic deskriptif dan statistic inferensial. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, peningkatan motivasi belajar yang ditunjukkan pada nilai rata-rata *N-Gain* yang diperoleh dari data pretest-posttest adalah sebesar 0,605 dan berada pada kategori sedang. Uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample t-test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) untuk angket yaitu $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif terhadap motivasi belajar setelah diberi perlakuan (*treatment*).

Kata Kunci: Media Pembelajaran interaktif, Power Point Interaktif, Motivasi Belajar.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuannya. Hal ini selaras dengan Undang- Undang No. 2 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif untuk mengembangkan kemampuan dalam dirinya.

Dimiyati dan Mudjiono (1996:7) mengemukakan siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar. Bahan pelajaran dalam proses pembelajaran adalah upaya tindakan yang dilakukan guru untuk memberikan dorongan dalam belajar yang tertuju pada pencapaian tujuan pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan Jerome Brunner (1960) mengatakan bahwa diperlukan suatu teori pembelajaran untuk menjelaskan prinsip-prinsip dalam merancang pembelajaran yang efektif di dalam kelas.

Pembelajaran diartikan sebagai usaha untuk menciptakan kondisi bagi siswa untuk belajar. Dalam mencapai perubahan tingkah laku tersebut dibutuhkan motivasi. Motivasi merupakan salah satu faktor keberhasilan pembelajaran. Motivasi adalah dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan yang diinginkan. Motivasi bisa berasal dari dalam diri individu maupun luar individu. Motivasi secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi proses pembelajaran. Motivasi akan membuat siswa lebih bersemangat dan giat dalam belajar, sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi. Dan bagi siswa yang tidak termotivasi untuk belajar, maka hasil belajarnya akan buruk. Adanya motivasi belajar sangat besar pengaruhnya terhadap berhasil atau tidaknya belajar. Pembelajaran akan berhasil jika siswa memiliki kemauan dan motivasi untuk belajar.

Ramadhan (2021) yang menjelaskan bahwa Motivasi yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting guna terciptanya efektifitas dan efisiensi dalam proses pengajaran di kelas. Jika motivasi belajar mengalami penurunan, sebagai pendidik perlu adanya cara yang dilaksanakan guna meningkatkan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa Kelas IV SDN Pucung III menurun. Hal ini terungkap melalui observasi awal. Dari hasil observasi dapat diperoleh informasi bahwa faktor penyebab menurunnya motivasi belajar siswa yaitu kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa sudah merasa jenuh selama pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada waktu pandemi covid-19 kemarin. Penurunan motivasi belajar ditandai dengan kurang semangatnya siswa untuk mengerjakan tugas, mudah bosan ketika mengerjakan tugas, kurang fokus ketika pembelajaran tatap muka terbatas dan meminta pulang sebelum jam pembelajaran selesai. Hal ini terjadi karena siswa merasa bosan dan guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu pembelajaran di kelas.

Salah satu indikator keberhasilan pendidikan dalam pembelajaran di kelas yaitu guru dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Jika siswa-siswi memiliki motivasi dalam belajar, maka sesulit apapun materi pembelajaran yang disampaikan mereka akan mempelajari dan menjalaninya dengan menyenangkan. Salah satu upayanya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu proses pengajaran di kelas.

Metode pembelajaran dan penggunaan media sangat penting dalam pengajaran dan guru menggunakannya untuk menyampaikan topik-topik yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media membantu penyampaian informasi, isi mata pelajaran, dan meningkatkan minat belajar siswa. Pemanfaatan media yang utama adalah penggunaan media berbasis TIK, yang dapat membantu siswa lebih memahami suatu mata pelajaran dan dapat menambah pengetahuan siswa untuk dapat mengoperasikan teknologi dengan baik selama proses pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, siswa menjadi semakin termotivasi untuk belajar, dan selama proses pembelajaran, mata pelajaran IPA merupakan salah satu komponen mata pelajaran yang penting dalam pendidikan. Menurut siswa, mata pelajaran IPA termasuk mata pelajaran yang sulit karena mata pelajaran IPA bersifat abstrak dan membutuhkan kemampuan menghafal. Cullingford dalam Samatowa (2011:9) mengemukakan bahwa Mata pelajaran IPA dengan menghafal dan memahami konsep, anak harus diberi kesempatan untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan penjelasan yang logis.

Pemahaman mengenai penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, merupakan salah satu dari sub tema dalam Ilmu Pengetahuan Alam, Selain itu pembelajaran tersebut sangat dekat kaitannya dengan lingkungan hidup keseharian. Pelajaran IPA tidak hanya membahas peristiwa yang terjadi di

alam dan tatanan masyarakat, tetapi juga mempelajari seluruh bagian alam, baik yang hidup maupun yang tidak hidup.

Usia rata-rata siswa sekolah dasar adalah 7-11 tahun. Anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa mulai memiliki kemampuan berpikir logis dengan hal-hal yang konkret, dan baru bisa berpikir secara abstrak. Siswa akan kesulitan untuk memahami materi ketika mereka memiliki masalah. Siswa pada tahap ini membutuhkan media untuk memecahkan masalah yang kompleks dan abstrak.

Dalam penggunaan media pembelajaran, guru sebagai pendidik harus memiliki kemampuan memahami perkembangan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi sekarang. Selain itu, guru juga perlu mengetahui bagaimana kemampuan siswa belajar sehingga mampu mengorganisasikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Media pembelajaran dapat berupa Media audio, Media visual, maupun Media audio-visual. Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran di SD yaitu PowerPoint Interaktif.

PowerPoint adalah Aplikasi yang dapat digunakan untuk presentasi di mana teks, animasi bergerak, audio, video, grafik, dll. PowerPoint adalah perangkat lunak yang dapat menampilkan program multimedia secara menarik, mudah dibuat, mudah digunakan, dan relatif murah (Ramadhani, 2018, hlm.31). Dalam PowerPoint interaktif memanfaatkan fungsi hyperlink dalam setiap slidennya dan memiliki beberapa menu pembelajaran yang menyenangkan. Tidak hanya berisi pembelajaran, terdapat juga permainan dan kuis. Selain belajar dengan penggunaan media pembelajaran Power Point Interaktif, siswa juga bisa bermain melalui aplikasi tersebut. Dengan demikian pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna.

Hal ini membuat peneliti memilih media pembelajaran PowerPoint Interaktif sebagai alat bantu pembelajaran. Karena berdasarkan observasi awal media Pembelajaran PowerPoint Interaktif belum pernah diterapkan di Kelas IV SDN Pucung III. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA”

2. Metode

Desain penelitian adalah suatu perencanaan atau perancangan dalam suatu penelitian. Terdapat beberapa desain penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian eksperimen, yaitu *Pre-experimental Design*, *True Experimental Design*, *Factorial Design*, dan *Quasi Experimental Design*. Penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu menggunakan desain *Pre-eksperimental design*. *Pre-eksperimental design* merupakan desain yang belum termasuk eksperimen sungguh-sungguh. Dikarenakan desain ini belum mengambil sampel secara acak serta tidak adanya variabel kontrol pada penelitian. Bentuk *pre-eksperimen* yang digunakan pada penelitian ini yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Peneliti memberikan *pretest* sebelum perlakuan (Penggunaan Media), lalu setelah perlakuan diberi *Posttest*. Dengan demikian hasil penelitian lebih akurat, dengan membandingkan *pretest* dan *posttest*. Peneliti ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2021, hlm.111) Penelitian Eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan percobaan digunakan untuk mengetahui pengaruh pada variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkontrol.

3. Hasil dan Diskusi

Hasil Temuan dan pembahasan dipenelitian ini berdasarkan hasil pengolahan data serta analisis statistik inferensial dan deskriptif yang berguna untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa setelah diberikannya perlakuan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada pembelajaran IPA lebih tinggi atau tidak dengan sebelum mendapatkan perlakuan. Selain itu, guna mengetahui pengaruh media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Hasil tersebut didapat dari *pretest*, *posttest*, *N-Gain* dan data koefisien determinasi. Analisis yang dilakukan untuk mengolah data dengan menggunakan software SPSS.

Penelitian ini diselesaikan di Kelas IV SDN Pucung III dengan jumlah responden 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Peneliti hanya berfokus pada pembelajaran IPA dengan menerapkan media pembelajaran PowerPoint Interaktif yang berupaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Bahan ajar yang digunakan yaitu tema 3 subtema 2.

Sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan perizinan kepada pihak sekolah dan juga wali kelas dengan memberikan surat izin yang telah dibuat oleh pihak Kampus UPI Purwakarta. Lalu peneliti menjelaskan rencana pembelajaran yang akan dilakukan 4 kali pertemuan secara luring di sekolah. Pretest dilakukan di pertemuan pertama, pemberian treatment 1 akan dilakukan di pertemuan kedua, pemberian treatment 2 akan dilakukan pada pertemuan ketiga, dan posttest akan diberikan di pertemuan keempat.

Pada saat penyebaran angket sebelum perlakuan siswa mengalami kendala dalam motivasi belajar, tampak terlihat sebagian siswa kurang bersemangat dan kurang fokus saat berada di dalam kelas. Namun, Setelah penggunaan PowerPoint Interaktif tampak semua murid terlihat lebih bersemangat dan fokus pada saat pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa media PowerPoint Interaktif cocok digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada kelas IV Sekolah Dasar dan diharapkan dengan penggunaan media PowerPoint Interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif dapat memotivasi siswa untuk belajar. Pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif membuat siswa lebih interaktif dalam belajar, karena itu penggunaan media PowerPoint interaktif sangat bermanfaat pada proses pembelajaran khususnya pada siswa. Menurut Arsyad (dalam Ramadhani, 2018) Manfaat media PowerPoint, sebagai berikut: (1) Dapat mengembangkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) Penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, (3) Materi pembelajaran bisa disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat melalui point-point materi. Begitu banyak manfaat media PowerPoint Interaktif, maka sebagai guru atau pendidik hendaknya menyadari pentingnya penggunaan media pada proses pembelajaran.

Penggunaan media PowerPoint interaktif terlihat berpengaruh pada proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji hipotesis penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap motivasi belajar yang dapat dibandingkan dari hasil Pretest dan nilai Posttest baik pada instrumen angket.

Tabel 1. Hasil Data Statistik Deskriptif Hasil Pretest Siswa

| | N | Range | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation | Variance |
|------------|----|-------|---------|---------|-------|----------------|----------|
| PostTest | 40 | 20 | 50,00 | 70,00 | 60,83 | 5,751 | 33,071 |
| Valid N | 40 | | | | | | |
| (listwise) | | | | | | | |

Berdasarkan hasil statistik deskriptif di atas untuk hasil pretest motivasi belajar siswa diperoleh skor maximum untuk pretest yaitu 70,00 dan skor minimum untuk pretest yaitu 50,00 dengan mean 60,83 dan std deviasi 5,751.

Tabel 2. Hasil Data Statistik Deskriptif Hasil Posttest Siswa

| | N | Range | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation | Variance |
|------------|----|-------|---------|---------|-------|----------------|----------|
| PostTest | 40 | 16 | 71,00 | 87,00 | 78,98 | 3.945 | 15.563 |
| Valid N | 40 | | | | | | |
| (listwise) | | | | | | | |

Berdasarkan hasil statistic di atas untuk hasil posttest motivasi belajar siswa bahwa skor maximum untuk posttest yaitu 87,00 dan skor minimum untuk posttest yaitu 71,00 dengan mean 78,98 dan std deviasi 3.945.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | PRETEST | POSTTEST |
|----------------------------------|----------------|-------------------|---------------------|
| N | | 40 | 40 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 60.83 | 78.98 |
| | Std. Deviation | 5.751 | 3.945 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .141 | .100 |
| | Positive | .069 | .100 |
| | Negative | -.141 | -.071 |
| Test Statistic | | .141 | .100 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .066 ^c | .200 ^{c,d} |

Hasil sig *Pretest* 0,66 > 0,05 dan *Posttest* 0,200 > 0,05. Artinya hasil data *pretest* ataupun *posttest* berdistribusi normal dan H0 ditolak. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi (sig) based on mean untuk angket yaitu 0,150 > 0,05, artinya bahwa varians data pretest dan posttest pada instrumen angket kelas eksperimen adalah sama atau homogen. Kemudian dibuktikan dari penghitungan hasil analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan rumus Paired Samples Test pada *software SPSS Versi 26.0 for windows* diperoleh nilai sig. (2-tailed) untuk angket yaitu 0,000 < 0,05, maka H0 ditolak. artinya dari hasil uji hipotesis instrumen terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar antara hasil *Pretest* dan *Posttest*.

Tabel 4. Hasil Uji Linear Sederhana

Coefficients^a

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | 61.723 | 6.190 | | 9.971 | .000 |
| | PRETEST | .284 | .101 | .413 | 2.799 | .008 |

Berdasarkan perolehan yang ada pada gambar di atas diketahui nilai signifikansinya 0,008. Maka signifikansi < 0,05, bahwa H0 ditolak, membuktikan adanya pengaruh diterapkannya media pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil skor *pretest* dan skor *posttest* pada kelas eksperimen, penggunaan media berlangsung dengan baik terlihat perubahan semangat dan fokus siswa pada saat pembelajaran. Media *PowerPoint* Interaktif adalah sarana perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) yang didesain dengan menarik dan memanfaatkan fungsi hyperlink pada setiap slidennya yang bertujuan untuk menarik perhatian dan antusiasme siswa dalam belajar. Siswa terlihat lebih bersemangat pada saat pembelajaran menggunakan *PowerPoint* Interaktif, siswa lebih antusias menyimak penjelasan dari guru.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hamriani (2018) mengenai “Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media *power point* memperoleh nilai lebih besar dibandingkan siswa yang tidak memperoleh perlakuan. Perolehan nilai tersebut menunjukkan adanya perubahan yang positif motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA atau dengan kata lain tingkat motivasi siswa meningkat setelah penggunaan media

PowerPoint. Dari hasil analisis data diatas maka sesuai dengan kerangka berpikir bahwa penggunaan media *PowerPoint* Interaktif dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa sekolah dasar, yang ditunjukkan dengan perbedaan yang signifikan terhadap hasil *pretest* dan hasil *posttest*.

4. Kesimpulan

Dari hasil yang telah diperoleh mengenai pengaruh media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di SD Negeri Pucung III Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang, diperoleh kesimpulan berikut ini:

- a. Motivasi belajar siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada Pembelajaran IPA termasuk kategori aktif dengan rata-rata skor pada *pretest* sebesar 60,82
- b. Motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada Pembelajaran IPA termasuk kategori sangat aktif dengan rata-rata skor pada *posttest* sebesar 78,98
- c. Terdapat pengaruh diterapkannya media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPA sehingga terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan. Pengaruh tersebut mencapai 65%. Sedangkan peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif tergolong kedalam kategori tinggi dengan persentase 60,5%. Lalu menerapkan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif mendapatkan respon yang antusias dari siswa. Dengan demikian dari data hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media *PowerPoint* Interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

5. Referensi

- Cucum, Rohayat, A., Rusmana, M., & Tetep. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Program Powerpoint Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pengembangan*, 3(1), 418–440. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/142/217>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Dwiyanti. (2018). *Pengaruh Penggunaan media power point terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MIN 2 Kota Palembang*.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fadlila, F. (2017). *Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Smk Muhammadiyah 1 Kalirejo Lampung 1438 H / 2017 M Hubungan Penggunaan Media Power Point Pelajaran Fiqih Di Smk Muhammadiyah 1 Kalirejo Lampung Tengah Tahu*.
- Harahap, M. &, & Siregar, L. M. (n.d.). *MENGEMBANGKAN SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN. 1*.
- Hardani, D. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue April). CV. Pustaka Ilmu Group.
- Harjanto, D. (2011). *Perencanaan Pengajaran* (8th ed., pp. hlm. 317-319). PT RINEKA CIPTA.
- Hunafa, S. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Kartikasari, G. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 16(1), 63.
- Miska, R. N. (2022). *Penggunaan Media PowerPoint INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III SD NEGERI CORONGAN*. 8–39.
- Nafisah, W. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI GAYA DAN GERAK DI KELAS IV SDN TANJUNG JATI 1*.
- Pramono, H. D. (2018). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Game Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Mobile. *J-INTECH (Journal of Information and Technology)*, 6(01), 166-172.

- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54. <https://jurnal.stkipgtritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Ramadhan, gilang mas. (2021). Pengaruh penggunaan multimedia (powerpoint) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(01), 16–22.
- Ramadhani, A. F. (2018). *Pengaruh penggunaan media power point terhadap hasil belajar ipa konsep struktur dan fungsi bagian tumbuhan pada murid kelas iv sd inpres perumnas iii makassar*. <https://docplayer.info/205867008-Pengaruh-penggunaan-media-power-point.html>
- Rianawati, A. I., Lestari, S. M., Amalia, R., & Nugraha, R. G. (2022). Pengembangan Powerpoint Interaktif” Hak dan Kewajiban” Sebagai Media Digital Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10967-10974.
- Sagala, S. (2011). *KONSEP DAN MAKNA PEMBELAJARAN* (9th ed.). ALFABETA.
- Sofiyani, S. (2021, December). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Kelas V Sekolah Dasar. In *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 6, No. 1, pp. 443-446).
- Sugiyono. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, dan R&D*. ALFABETA.
- Sumantri, M. syarif. (2019). *STRATEGI PEMBELAJARAN*. Rajawali Pers.
- Trisanti, S., & Nafiah, N. (2020, December). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sdn Losari Jombang. In *NATIONAL CONFERENCE FOR UMMAH (NCU) 2020* (Vol. 1, No. 1, pp. 623-630).
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). 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>
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan asesmen proyek dalam pembelajaran ipa di sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147-157.