

## **PENERAPAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Heni Dwi Wulandari<sup>1</sup>, Rizka Novi Irmaningrum<sup>2</sup>, Mochammad Miftachul Huda<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FSTP Universitas Muhammadiyah Lamongan  
<sup>1</sup>wulanheni320@gmail.com, <sup>2</sup>Rizka Novi Irmaningrum, <sup>3</sup>mmhuda@umla.ac.id

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe teacher activities in learning using Interactive Power Point media in thematic learning of Class III Elementary Schools, describing student activities when learning using Interactive Power Point media in thematic learning of Class III Elementary Schools, and describing student learning outcomes in learning using Interactive Power Point media in thematic learning of Class III Elementary Schools. This study uses Classroom Action Research (CAR). Researcher. The subjects in this study were third grade students at SD Negeri 2 Gintungan Kembangbahu Lamongan with a total of 10 students consisting of 4 male students and 6 female students in one class. This research is located at SD Negeri 2 Gintungan Kembangbahu Lamongan. This action activity is divided into two cycles, each cycle consisting of three meetings with a time allocation of 2 x 35 minutes. The research model used is the Kemmis and Mc Taggart model which includes planning, action, observation, and reflection. the use of interactive power point learning media can improve student learning outcomes in class III Indonesian subjects at SD Negeri Gintungan, with cognitive learning outcomes of 70% in cycle I and 90% in cycle II. The average results of students' affective assessment in cycle I was 70.63% and 78.33% in cycle II. While the results of the psychomotor assessment of students in cycle I obtained an average of 74% and 79% in cycle II. Teacher activity also increased, in the first cycle the teacher's activity got an average of 62,5% and in the second cycle it was 77.67%. While student activity in cycle I got an average of 62.5% in cycle II got an average score of 92.5%.*

*Keywords: Power Point Interaktif, Learning Outcomes, Instructional Media*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media Power Point Interaktif pada pembelajaran tematik Kelas III Sekolah Dasar, mendeskripsikan aktivitas siswa saat pembelajaran dengan menggunakan media Power Point Interaktif dalam pembelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar, dan mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media Power Point Interaktif pada pembelajaran tematik kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Negeri 2 Gintungan Kembangbahu Lamongan dengan jumlah 10 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan dalam satu kelas. Kegiatan tindakan ini terbagi menjadi dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Model penelitian yang digunakan ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penggunaan media pembelajaran *power ponit interaktif* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Tematik kelas III di SD Negeri 2 Gintungan, dengan

ketuntasan hasil belajar kognitif siswa sebesar 70% pada siklus I dan sebesar 90% pada siklus II. Hasil rata-rata penilaian afektif siswa pada siklus I sebesar 70,63% dan sebesar 78,33% pada siklus II. Sedangkan hasil penilaian psikomotor siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 74% dan sebesar 79% pada siklus II. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan, pada siklus I aktivitas guru mendapatkan rata-rata 62,5% dan pada siklus II sebesar 77,67%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 62,5% pada siklus II mendapatkan skor rata-rata 92,5%.

*Kata Kunci: Power Point Interaktif, Learning Outcomes, Instructional Media*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan proses pembentukan pribadi seseorang agar menjadi lebih baik. Tanpa adanya pendidikan seseorang tidak bisa hidup dan berkembang menyesuaikan kemajuan zaman. Kharisma et al., (2022) mengatakan bahwa pendidikan merupakan proses kegiatan pengembangan potensi diri dalam bidang keilmuan. Manusia dapat mengembangkan potensi dalam dirinya melalui pendidikan. Kegiatan pembelajar guru masih berfokus memberikan teori-teori pelajaran, guru sering menyampingkan hal-hal yang berkaitan dengan praktek.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 Desember 2022, yang berlokasi di SD Negeri 2 Gintungan Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan terlihat bahwa pembelajaran tematik pada kelas III masih kurang optimal dikarenakan belum menggunakan media

pembelajaran. Proses pembelajaran guru hanya melakukan metode ceramah, sehingga pembelajaran hanya monoton dan membosankan. Kegiatan pembelajaran di kelas guru hanya memberikan pertanyaan terkait materi pembelajaran dan latihan-latihan soal yang ada di buku siswa, hanya beberapa siswa saja yang bersemangat untuk menjawab pertanyaan tersebut. Penyampaian materi juga belum didukung media pembelajaran, sehingga membuat siswa kurang tertarik memperhatikan pelajaran dan mudah bosan.

Melihat permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran, hal ini membuktikan dari hasil belajar siswa yang memahami materi ajar masih minim, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada sekolah tersebut adalah 72. Siswa kelas III SD Negeri 2 Gintungan berjumlah 10 siswa, rata-rata nilai kognitif yang diperoleh siswa kelas III yakni 58, sedangkan rata-rata nilai psikomotorik yang diperoleh

siswa kelas III yakni 62 dan nilai afektif yang diperoleh siswa kelas III berkriteria kurang baik. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Permasalahan di atas dapat di perbaiki dengan cara menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan di gunakan adalah media Power Point Interaktif. Media ini akan membantu guru untuk menyampaikan materi dan juga membantu siswa untuk memudahkan menerima materi pembelajaran. Nurrita (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu dalam proses ajar mengajar dan penyampaian pesan yang jelas sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang dijelaskan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswa, serta dapat merangsang ide-ide penting dan juga minat belajar siswa pada pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi setiap siswa, karena setiap siswa memiliki cara berbeda-beda untuk

menerima materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga sangat membantu bagi guru, yakni salah satunya memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa saat pembelajar.

Media pembelajaran juga bisa mempersingkat waktu sehingga lebih efektif, cepat, dan mudah dimengerti siswa-siswi. Kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan zaman, salah satunya dengan memanfaatkan media digital power point. Power point dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan mengoptimalkan fasilitas-fasilitas yang ada dan disesuaikan dengan materi apa yang diajarkan. Dengan media power point pembelajaran dapat menjadi lebih mudah dan menarik.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Herlina & Saputra (2021) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media power point dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena dalam power point dapat dirancang dan dilengkapi dengan teks, gambar, suara, video, dan animasi lainnya yang ada dalam aplikasi. Pembelajaran tematik

merupakan pembelajaran kurikulum 2013 dan saat ini diimplementasikan pada pendidikan di Indonesia. Pembelajaran tematik ini merupakan pembelajaran yang terpadu pada tingkat sekolah dasar. Hal ini tersebut sesuai dengan pernyataan Prastowo (2019) bahwa Pembelajaran Tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu pada tingkat taman kanak-kanak atau sekolah dasar untuk kelas awal yang didasarkan oleh tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak

Hasil belajar merupakan hasil setelah melakukan proses belajar, hal tersebut sesuai dengan pernyataan Nurrita (2018) bahwa Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan penilaian hasil belajar yang berfokus pada pengetahuan, sedangkan ranah afektif merupakan penilaian hasil belajar yang berfokus pada sikap dan ranah psikomotorik yang merupakan penilaian hasil belajar yang berfokus pada keterampilan siswa. Beberapa penelitian sebelumnya pernah dilakukan diantaranya oleh Deni Putri Widyaningrum et al., (2022) dengan

judul “Penerapan multimedia interaktif power poin untuk meningkatkan minat dan hasil belajar tematik muatan IPA siswa SD”.

Penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas, pada siklus I mendapatkan nilai 69,23 dan siklus II mendapatkan peningkatan dengan nilai rata-rata 75,64 dengan kesimpulan hasil belajar siswa meningkat dari siklus sebelumnya. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Valent et al., (2022) dengan judul “Peningkatan keaktifan dan hasil belajar didik melalui penggunaan media Power Point Interaktif. Menunjukkan pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata 71,6% dan siklus II mendapatkan peningkatan dengan nilai rata-rata 90,4% dengan kesimpulan bahwa penggunaan media power poin interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.

Penelitian dilakukan oleh Syavira (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD” pada siswa kelas V SDN Lateng Agung 03. Media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif sangat layak untuk

digunakan hal ini berdasarkan hasil penilaian akumulasi rata-rata uji ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang termasuk kedalam kategori Sangat Baik (SB) dengan nilai 90,97%. Media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif juga sangat diminati oleh peserta didik kelas V sekolah dasar. Penilaian tersebut dapat dilihat dari hasil nilai satu-persatu dengan nilai 92% yang termasuk kategori Sangat Baik (SB).

Penelitian dilakukan oleh Puspita et al., (2020) dengan judul "Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" Penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa kelas 2 di SDN 1 Karangsoke yang digunakan sebagai uji coba lapangan dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif tersebut. Kemudian setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif telah didapatkan bahwa siswa merasa tertarik terhadap media tersebut karena di dalam media pembelajaran memuat gambar yang real dan juga terdapat video

yang lebih membuat siswa memahami tentang materi yang terkandung dalam media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Penerapan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar" untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar kelas III Sekolah Dasar.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab terutama pada pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Negeri 2 Gintungan Kembangbahu Lamongan dengan jumlah 10 siswa yang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan dalam satu kelas. Kegiatan tindakan ini terbagi menjadi dua siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Model penelitian yang digunakan ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kegiatan tindakan dapat dikatakan berhasil jika siswa sudah mencapai nilai KKM yang ditentukan. Nilai KKM yang ditentukan oleh sekolah yakni 72, jika siswa belum bisa mencapai nilai KKM maka

tindakan selanjutnya akan dilaksanakan.

1. Pratindakan

Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui masalah-masalah yang dihadapi guru ketika proses pembelajaran tematik dan mengetahui kemampuan awal siswa. Kegiatan pratindakan ini dimulai dengan mengikuti proses pembelajaran, mengobservasi hasil belajar siswa, serta meminta nilai ulangan harian siswa dalam pembelajaran tematik.

2. Siklus I

a. Perencanaan: Kegiatan perencanaan meliputi membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang dipilih, menyiapkan *Power Point Interaktif*, menyusun lembar observasi untuk mengetahui pengaruh media *Power Point Interaktif* terhadap hasil belajar siswa, mempersiapkan soal tes untuk siswa yang akan digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa pada akhir siklus I, serta menyiapkan peralatan dan dokumentasi kegiatan.

b. Tindakan : Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dengan media *Power Point Interaktif* dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan. Pelaksanaannya bersifat fleksibel (terbuka) terhadap perubahan. Penyampaian materi pembelajaran disampaikan melalui *Power Point Interaktif*. Siswa akan mendapatkan soal evaluasi di akhir pembelajaran.

c. Pengamatan : Pengamatan dilakukan peneliti dengan bantuan guru kelas III terhadap siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Data yang dikumpulkan adalah data tentang hasil belajar siswa dengan diterapkannya media *Power Point Interaktif*.

d. Refleksi : Refleksi merupakan tahap terakhir dalam siklus. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan pada tahap refleksi meliputi mengevaluasi proses tindakan, media yang digunakan, dan menganalisis

data dari hasil observasi dan tes pada siklus I (hasil belajar siswa). Setiap kegiatan dilakukan peneliti dan dibantu oleh guru.

### 3. Siklus II

Pelaksanaan penelitian siklus II berdasarkan dari hasil siklus I. Tahapan kegiatan yang dilakukan sama seperti siklus I, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan tindakan yang akan dilakukan dengan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Dari refleksi siklus II peneliti dapat menentukan tindakan selanjutnya, apabila hasil penelitian telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, maka penelitian dapat dihentikan. Sebaliknya, jika hasil penelitian yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Data observasi dianalisis dengan menghitung hasil belajar siswa.

a. Perencanaan :Setelah didapatkan hasil dari tindakan pada Siklus I maka dapat dirumuskan permasalahan baru yang ada dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat dilakukan perencanaan pemecahan masalah

yang akan diterapkan pada siklus II ini.

- b. Tindakan : Setelah melakukan perancangan dan perbaikan media pembelajaran sesuai dengan permasalahan pada siklus I, maka akan dilakukan tindakan pada siklus II ini sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Pada pelaksanaan tindakan ini diharapkan adanya peningkatan hasil tes siswa dalam hasil belajar siswa menggunakan media *Power Point Interaktif*.
- c. Pengamatan : Tahap pengamatan pada siklus II ini dibantu dengan guru kelas III SD Negeri 2 Gintungan. Data yang dikumpulkan adalah data tentang hasil belajar siswa dengan diterapkannya media *Power Point Interaktif*.
- d. Refleksi : Siklus II ini dilakukan dengan menganalisis hasil test siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Power Point Interaktif*. Sehingga pada tahapan ini peneliti menyimpulkan hasil pembelajaran siswa menggunakan media *Power Point Interaktif*, dimana ketika hasil yang didapatkan sudah melebihi

dari nilai KKM yang di tentukan akan diakhiri, akan tetapi jika hasil dari siswa masih kurang dari nilai KKM maka akan dilakukannya tindakan selanjutnya pada siklus III.

Teknik Pengumpulan data observasi (Kegiatan penelitian akan ada lembar observasi yang akan diberikan kepada siswa guna untuk mengetahui pengaruh media Power Point Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik), Dokumentasi (daftar nama siswa kelas III dan foto kegiatan saat pembelajaran berlangsung), dan Tes (Tes evaluasi hasil belajar meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor). Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data agar mendapatkan hasil yang baik dan lengkap. Instrument yang digunakan dalam penelitian kali ini yaitu lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes soal. Data observasi dianalisis dengan menghitung hasil belajar siswa.

#### 1. Menghitung nilai rata-rata

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

$\sum x$ : jumlah nilai tes siswa

n : jumlah siswa yang mengikuti tes

#### 2. Menghitung Presentase

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

f : Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

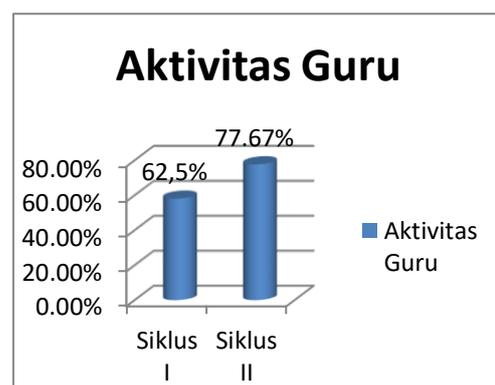
N : jumlah frekuensi/banyak idividu

P : Angka Presentase

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1. Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil analisis peneliti terdapat aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran yang mengalami peningkatan di setiap siklusnya, hal ini menunjukkan bahwa kekurangan atau kendala pada siklus I diperbaiki dengan baik di siklus II. Berikut merupakan diagram perbandingan aktivitas guru pada siklus I dan II.

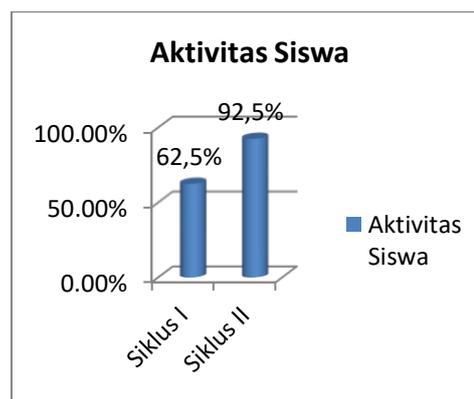


**Diagram 1.1**  
Perbandingan Aktivitas Guru  
Siklus I dan II

Berdasarkan diagram diatas aktivitas guru dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *power point interaktif* pada siklus I hingga siklus II yang diamati oleh observer telah mengalami peningkatan. Pada siklus I dalam penelitian yang dilakukan memperoleh presentase sebesar 62,5%, masih terdapat banyak aspek yang harus diperbaiki oleh guru, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dengan presentase sebesar 77,67%.

## 2. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis penlitu pada aktivitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya hal ini menunjukkan bahwa terdapat kendala atau kekurangan ketika dilakukannya siklus I yang kemudian diperbaiki pada siklus II. Berikut merupakan diagram perbandingan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II.

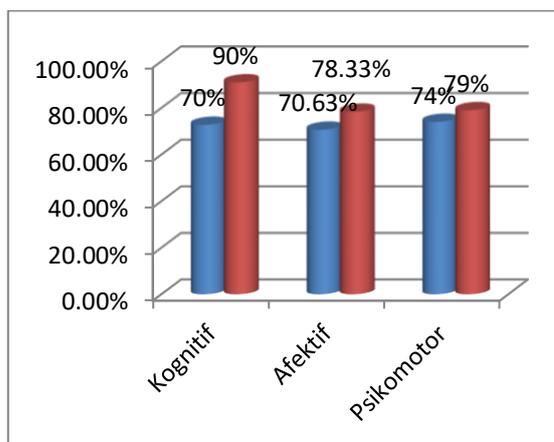


**Diagram 2.1**  
Perbandingan aktivitas siswa  
siklus I dan siklus II

Berdasarkan diagram di atas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan media *power point interaktif* yang diamati oleh 2 observer sudah tuntas dan mengalami peningkatan. Pada siklus I penelitian yang dilakukan memperoleh presentase 62,5% dan ada beberapa kendala yang harus diperbaiki pada siklus selanjutnya, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dengan mendapatkan presentase 92,5%.

## 3. Hasil Belajar Peserta didik

Berdasarkan hasil perhitungan siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang terjadi pada proses pembelajaran. Berikut adalah hasil perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II.



**Diagram 3.1**

Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram diatas hasil belajar siswa kognitif, afektif dan psikomotor pada rata-rata siklus I dan siklus II yang telah diamati oleh 2 observer menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebesar 70% pada siklus I dan sebesar 90% pada siklus II. Hasil rata-rata penilaian afektif siswa pada siklus I sebesar 70,63% dan sebesar 78,33% pada siklus II. Sedangkan hasil penilaian psikomotor siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 74% dan sebesar 79% pada siklus II. Data diatas menunjukkan bahwa perhitungan yang dilakukan oleh peneliti memperoleh peningkatan pada setiap siklusnya.

Siklus I siswa memperoleh ketuntasan yang masih dibawah rata-rata yang ingin dicapai peneliti yaitu 75%, sehingga peneliti melanjutkan penelitiannya pada siklus II. Siklus II ini sudah mulai nampak peningkatan dengan presentase lebih dari 75% sehingga dapat dikatakan penelitian ini berhasil.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran power point interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III di SD Negeri Gintungan, dengan ketuntasan hasil belajar kognitif siswa sebesar 70% pada siklus I dan sebesar 90% pada siklus II. Hasil rata-rata penilaian afektif siswa pada siklus I sebesar 70,63% dan sebesar 78,33% pada siklus II. Sedangkan hasil penilaian psikomotor siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 74% dan sebesar 79% pada siklus II. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan, pada siklus I aktivitas

guru mendapatkan rata-rata 62,5% dan pada siklus II sebesar 77,67%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata sebesar 62,5% pada siklus II mendapatkan skor rata-rata 92,5%.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Arikunto, S. (2019). *penelitian tindakan kelas*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- Fathana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. yayasan kita menulis.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmad, A., Masdiana, & Indra P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hamid, M. adi, Rahmi, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsyarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Hakikat media dalam pembelajaran*. yayasan kita menulis.
- Kadarwati, A., & Malawi, I. (2017). *Pembelajaran Tematik*. CV. AE Media grafika.
- Pakpahan, A. F., Mawati, D. P. Y. A. A. T., Simarmata, E. B. W. J., Mansyur, M. Z., Purba, L. I. B., Chamidah, D., Jamaludin, F. J. K., & Iakandar, A. (2020). *pengembangan media pembelajaran*. yayasan kita

menulis.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, November, 289–302.

Rohani. (2019). *DIKTAT*.

Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 27(1), 1–13. <https://doi.org/10.52166/tasyri.v27i1.79>

Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. PrenadaMedia.

Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 105.

### Artikel in Press :

Irfan, M. (2018). Pengaruh Penerapan Metode Resitasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas XII IPS SMA. *Artikel Penelitian Universitas Tanjungpura Pontianak*, 1(01), 47–55.

Nafisah, W. (2021). *Artikel Pensitasi\_IPA014\_Upload*.

Ni'matuzahroh, & Prasetyaningrum, S. (2018). *Teori dan Aplikasi Dalam Psikologi*. Malang. UMMPRESS.

Nurfadilillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Jejak, Anggota IKAPI.

### Jurnal :

Apriani, N. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman*

- Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika. Journal of Controlled Release, 11(2), 430–439.*
- Ayudhityasari, R. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Powerpoint Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dikdas Bantara, 4(2), 105.* <https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v4i2.1678>
- Deni Putri Widyaningrum, Heri Maria Zulfiati, & Milatun Nisa. (2022). Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tematik Muatan Ipa Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru, 3(1), 1–10.* <https://doi.org/10.30738/jipg.vol3.no1.a11903>
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2021). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5(4), 2199–2208.*
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual, 2(2), 151–165.* <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>
- Kharisma, A. I., Huda, M. M. (2022). *Penggunaan Tehnik Permainan Menyusun Kalimat Dengan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Kelas III SDN Tambakrigadung 2. 02(01), 131–137.*
- Kumalasari, N. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Kelas II Dalam Pembelajaran Daring Tematik Melalui Media Belajar Power Point Interaktif. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik), 6(2), 148–158.* <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i2.7313>
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasiid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains, 2(1), 132–139.* <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 18(2), 91–100.* <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah, 26(1), 21–32.*
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171.* <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nugrahaningtyas, M. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Pantun melalui Media Power Point Bernarasi pada Siswa Kelas V Semester 1 SDN Cangkol 2 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif: Journal of Education Research, 3(2),*

- 1–14.  
<http://pub.mykreatif.com/index.php/edukatif/article/view/43>
- 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.stkipggritrenngalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Sadewo, Y. D., Purnasari, P. D., & Muslim, S. (2022). Filsafat matematika: kedudukan, peran, dan persepektif permasalahan dalam pembelajaran matematika. *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*, 10(01), 15–28
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Valent, D. M., Pangestika, R. R., & Supriyono. (2022). *JOTE Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 731-744 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. 4, 731–744.*
- Widyaningrum, D. P., Zulfiati, H. M., & Nisa, M. (2022). Penerapan Multimedia Interaktif Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tematik Muatan Ipa Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol3>

no1.a11903