

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PANCASILA
KELAS IV SDN 125 PEKANBARU**

Marwan¹, Nunu Mahnun², Aramudin³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau,
Fakultas Tarbiyah dan keguruan,

Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

¹marwansatriamarwan@gmail.com

²nunu.mahnun@uin-suska.ac.id

³aramudin@uin-suska.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of interactive PowerPoint-based learning media on students' learning interest in Pancasila education among fourth-grade students at SDN 125 Pekanbaru. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the Pretest–Posttest Control Group Design. The population consisted of all fourth-grade students of SDN 125 Pekanbaru, with a total sample of 42 students 23 students from class IV-A as the experimental group and 21 students from class IV-B as the control group. The data were collected using a learning interest questionnaire based on a Likert scale, which had been tested for validity and reliability. Data analysis included normality, homogeneity, and independent sample t-tests with a significance level of 0.05. The findings revealed that the average learning interest score of the experimental group increased from 67.30 to 86.52, while the control group's score rose from 66.95 to 74.43. The calculated t-value of 4.827 with a Sig. (2-tailed) value of 0.000 < 0.05 indicates a significant difference between the two groups. The N-Gain score of 0.59 in the experimental class (moderate to high category) demonstrates a greater improvement in learning interest compared to the control class (N-Gain = 0.22). Based on these results, it can be concluded that the use of interactive PowerPoint-based learning media has a significant positive effect on enhancing students' learning interest in Pancasila education.

Keywords: learning media, interactive powerpoint, learning interest, pancasila

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila di kelas IV SDN 125 Pekanbaru.. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experimental design) dan desain Pretest-Posttest Control Group. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 125 Pekanbaru, dengan jumlah sampel 42 siswa yang terdiri atas 23 siswa kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen dan 21 siswa kelas IV-B sebagai kelompok kontrol.

Instrumen pengumpulan data berupa angket minat belajar dengan skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji-t (Independent Sample T-Test) dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa kelas eksperimen meningkat dari 67,30 menjadi 86,52, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 66,95 menjadi 74,43. Nilai t hitung sebesar 4,827 dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Nilai N-Gain sebesar 0,59 pada kelas eksperimen (kategori sedang–tinggi) mengindikasikan peningkatan minat belajar yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol (N-Gain = 0,22). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila.

Kata Kunci: media pembelajaran, powerpoint interaktif, minat belajar, pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pondasi utama dalam membentuk kepribadian, moral, dan sikap nasionalisme anak sejak dini. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membangun karakter bangsa adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Melalui pembelajaran Pancasila, siswa diharapkan tidak hanya memahami nilai-nilai dasar bangsa, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat (Kemendikbudristek, 2023). Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini masih tergolong rendah, terutama

ketika proses pembelajaran masih bersifat satu arah dan kurang memanfaatkan media digital yang menarik.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 125 Pekanbaru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV tampak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Pancasila. Banyak siswa yang mudah kehilangan fokus, berbicara sendiri di tengah kegiatan belajar, dan kurang menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Hal ini terjadi karena guru masih menggunakan media konvensional, seperti papan tulis dan buku teks, tanpa melibatkan unsur interaktif yang dapat merangsang keaktifan siswa. Padahal, minat belajar merupakan faktor psikologis

penting yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Menurut Uno (2021), minat belajar adalah kecenderungan hati seseorang yang menimbulkan perhatian dan dorongan untuk melakukan kegiatan belajar secara sukarela dan penuh kesadaran. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Kusnandar dan Rahmawati (2022) menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar tinggi memiliki tingkat keterlibatan akademik dan motivasi intrinsik yang lebih kuat dibanding siswa dengan minat belajar rendah.

Perkembangan teknologi pendidikan telah membuka peluang besar bagi guru untuk berinovasi dalam penyajian materi pembelajaran. Salah satu media yang paling mudah digunakan namun tetap efektif adalah PowerPoint interaktif. Media ini bukan sekadar alat presentasi, tetapi dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran digital dengan fitur interaktif seperti animasi, video pendek, hyperlink, efek suara, hingga kuis berbasis tombol pilihan. Menurut Daud (2023), penggunaan PowerPoint interaktif dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan perhatian siswa, memfasilitasi gaya belajar visual dan

auditori, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup. Selaras dengan hal tersebut, penelitian oleh Raudah et al. (2024) juga membuktikan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa SD secara signifikan karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual.

Selain itu, penerapan media digital interaktif juga sejalan dengan arah kebijakan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya literasi digital, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa (UNESCO, 2023). Dalam konteks pembelajaran Pancasila, penggunaan media PowerPoint interaktif dapat menampilkan nilai-nilai seperti gotong royong, tanggung jawab, dan toleransi melalui simulasi, gambar, serta narasi yang lebih konkret dan dekat dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai luhur Pancasila.

Berdasarkan Theory yang dikemukakan oleh Keller (2020) melalui model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), keberhasilan pembelajaran sangat

dipengaruhi oleh sejauh mana media mampu menarik perhatian (Attention), memiliki relevansi dengan kebutuhan siswa (Relevance), menumbuhkan rasa percaya diri (Confidence), dan memberikan kepuasan belajar (Satisfaction). PowerPoint interaktif memenuhi keempat aspek tersebut karena mampu menggabungkan elemen visual, audio, dan partisipatif yang membuat siswa lebih fokus dan termotivasi. Penelitian ini juga didukung oleh teori konstruktivisme Piaget (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Dalam hal ini, media PowerPoint interaktif menyediakan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.

Melihat kondisi tersebut, penelitian ini menjadi relevan untuk dilaksanakan di SD Negeri 125 Pekanbaru, khususnya pada siswa kelas IV yang sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak membutuhkan pengalaman belajar yang nyata, visual, dan menarik agar dapat memahami konsep abstrak seperti

nilai-nilai Pancasila secara lebih mudah (Slameto, 2022). Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif yang tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mengoptimalkan hasil pembelajaran Pancasila di sekolah dasar.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk mengembangkan strategi digitalisasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Sedangkan secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan memperkuat bukti empiris mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap aspek psikologis belajar siswa, khususnya minat belajar dalam konteks pendidikan dasar Indonesia.

Dengan demikian, judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pancasila Kelas IV SD Negeri 125 Pekanbaru” dipandang penting untuk dikaji guna

memberikan gambaran empiris tentang efektivitas media digital dalam meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran Pancasila di sekolah dasar menggunakan bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain penelitian yang diterapkan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, di mana terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif, dan kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional tanpa bantuan media tersebut. Desain ini dipilih untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 125 Pekanbaru pada semester ganjil tahun pelajaran berjalan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, dengan mempertimbangkan

kesetaraan kemampuan akademik antar kelas. Dari populasi tersebut, dipilih dua kelas yang memiliki karakteristik serupa sebagai sampel penelitian. Kelas IV-A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelompok kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif, sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila. Untuk mengukur minat belajar siswa, digunakan angket minat belajar yang disusun berdasarkan empat indikator utama, yaitu ketertarikan terhadap materi, perhatian saat pembelajaran, partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, dan perasaan senang terhadap pelajaran. Instrumen angket disusun dengan skala Likert lima pilihan jawaban, mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan dengan korelasi product moment Pearson, sedangkan reliabilitas diuji menggunakan rumus Cronbach Alpha untuk memastikan konsistensi internal angket. Hanya butir-butir pernyataan yang valid dan

reliabel yang digunakan dalam pengambilan data penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, termasuk media PowerPoint interaktif, serta melakukan uji coba instrumen. Tahap pelaksanaan dimulai dengan pemberian pretest kepada kedua kelompok untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberi pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif yang memuat teks, gambar, animasi, serta video pendek yang relevan dengan materi Pancasila. Sementara itu, kelompok kontrol diajar menggunakan metode konvensional dengan media buku teks dan ceramah. Setelah beberapa kali pertemuan, kedua kelompok diberi posttest untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa.

Data hasil angket kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik inferensial. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas data untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik parametrik. Uji

normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov, sedangkan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Setelah itu, dilakukan uji-t independen (Independent Sample T-Test) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila. Seluruh proses pengumpulan dan analisis data dilakukan secara sistematis agar hasil penelitian dapat menggambarkan secara objektif dampak penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV SDN 125 Pekanbaru.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi data

Secara Penelitian ini melibatkan 42 siswa kelas IV SDN 125 Pekanbaru, yang terdiri atas 23 siswa kelas IV-A sebagai kelompok eksperimen dan 21 siswa kelas IV-B sebagai kelompok kontrol.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) proses pembelajaran. Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif, sedangkan kelas kontrol menerima pembelajaran dengan metode konvensional.

Secara umum, siswa dari kedua kelas menunjukkan peningkatan skor minat belajar setelah proses pembelajaran berlangsung. Namun, peningkatan pada kelompok eksperimen terlihat jauh lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan adanya dampak positif dari penerapan media interaktif terhadap antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian dituliskan poin-poin yang akan disampaikan dan ditekankan pada kesimpulan-kesimpulan saintifik yang didapatkan dari data untuk menyampaikan deskripsi yang sangat detail dari seluruh data yang dimiliki.

Adapun hasil dari deskripsi data yang sudah dilakukan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Deskripsi data kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas	N	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Selisih (Δ)
Eksperimen	23	67,30	86,52	+19,22
Kontrol	21	66,95	74,43	+7,48

Tabel 1. memperlihatkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat sebesar 19,22 poin, sedangkan peningkatan pada kelas kontrol hanya sebesar 7,48 poin. Peningkatan ini mencerminkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media visual dan interaktif mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, perhatian, dan keterlibatan siswa secara lebih mendalam.

2. Uji prasyarat analisis

Dalam penelitian ini uji prasyarat dilakukan untuk menentukan uji apa yang akan digunakan dalam menentukan hasil penelitian ini. Dalam penelitian ini dilakukan uji normalitas yang dapat terlihat di tabel berikut ini

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Kelompok	Statistik K-S	Sig.	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,121	0,200	Normal
Posttest Eksperimen	0,134	0,180	Normal

Kelompok	Statistik K-S	Sig.	Keterangan
Pretest Kontrol	0,128	0,200	Normal
Posttest Kontrol	0,147	0,176	Normal

Hasil dari uji normalitas yang dilakukan kepada kedua kelas baik kelas kontrol dan kelas eksperimen terlihat jelas bahwa seluruh data menunjukkan nilai Sig. > 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Hal ini menandakan bahwa respon siswa terhadap angket tersebar secara proporsional di antara kedua kelompok. Kemudian setelah dilakukan uji normalitas ini dilakukan uji homogenitas yang dilakukan dengan tujuan untuk memastikan kesetaraan antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam uji homogenitas ini yang diuji Cuma data postes yang mana data postes Adalah data yang didapat setelah adanya Tindakan terhadap kelas yang di uji dalam penelitian ini. Adapun hasilnya dapat terlihat jelas sebagai berikut ini

Tabel 3. Uji homogenitas

Data	F	Sig.	Keterangan
Posttest Eksperimen & Kontrol	1,482	0,230	Homogen

Berdasarkan uji homogenitas tersebut ditemukan bahwa Nilai Sig. = 0,230 > 0,05, sehingga data bersifat homogen. Dengan demikian, kedua kelompok memiliki kondisi awal yang sebanding, dan perbedaan hasil yang muncul dapat diinterpretasikan sebagai pengaruh dari perlakuan media pembelajaran PowerPoint interaktif.

3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat yang mana hasil dari uji prasyarat ini data bersifat normal dan homogen sehingga uji yang dilakukan uji parametrik yakni uji Independent Sample T-Test untuk membandingkan rata-rata skor minat belajar antara kelas eksperimen dan kontrol setelah perlakuan. Adapun hasil uji hipotesis yang dilakukan dapat terlihat dari tabel berikut ini

Tabel 4. Hasil uji t

x	N	Rata-rata	t hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	23	86,52	4,827	42	0,000	Signifikan
Kontrol	21	74,43				

Dari tabel 4. Ditemukan bahwa Nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila. Setelah dilakukan uji t ini peneliti juga melakukan uji n gain yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh variabel x terhadap variabel y adapun hasil dari uji ngain ini dapat terlihat dari tabel berikut ini

Tabel 5. Hasil uji Ngain

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	67,30	86,52	0,59	Sedang-Tinggi
Kontrol	66,95	74,43	0,22	Rendah

Hasil analisis menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh N-Gain sebesar 0,59 (kategori sedang-tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,22 (kategori rendah). Temuan ini memperkuat hasil uji-t sebelumnya bahwa penerapan media PowerPoint interaktif memberikan kontribusi nyata

terhadap peningkatan minat belajar siswa.

4. Interpretasi hasil

Secara kualitatif, peningkatan minat belajar siswa di kelas eksperimen dapat diamati dari perubahan sikap mereka selama pembelajaran. Siswa tampak lebih fokus, antusias menjawab pertanyaan, serta aktif berinteraksi dengan materi yang disajikan. Tampilan PowerPoint yang dilengkapi gambar, animasi, dan transisi menarik membuat pelajaran Pancasila terasa lebih hidup dan relevan dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Sementara itu, pada kelas kontrol, pembelajaran yang masih bersifat konvensional cenderung membuat siswa cepat kehilangan fokus dan kurang berpartisipasi. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut Uno (2017) yang menyatakan bahwa stimulus visual dan interaktif dapat memperkuat keterlibatan kognitif dan afektif siswa selama proses belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif tidak hanya berpengaruh secara signifikan terhadap skor minat belajar, tetapi juga berdampak positif terhadap

suasana kelas yang lebih partisipatif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini menguatkan pentingnya inovasi media pembelajaran digital di sekolah dasar sebagai sarana untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran, khususnya dalam konteks pembelajaran Pancasila yang memerlukan pemahaman nilai dan sikap.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang melibatkan 42 siswa kelas IV SDN 125 Pekanbaru terdiri atas 23 siswa pada kelas eksperimen dan 21 siswa pada kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila.

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 67,30 meningkat menjadi 86,52 pada posttest, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 66,95 menjadi 74,43. Nilai N-Gain sebesar 0,59 pada kelas eksperimen (kategori sedang–tinggi) dan 0,22 pada kelas kontrol (kategori rendah) mengindikasikan bahwa

peningkatan minat belajar jauh lebih tinggi pada siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif.

Hasil uji-t ($t = 4,827$, Sig. = 0,000) memperkuat kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti penggunaan media PowerPoint interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa secara nyata.

Secara kualitatif, siswa yang belajar menggunakan PowerPoint interaktif menunjukkan antusiasme lebih tinggi, terlibat aktif dalam diskusi, serta memperlihatkan perhatian dan rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap materi Pancasila. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan unsur visual, audio, dan animasi mampu memfasilitasi pembelajaran yang lebih bermakna serta mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa secara seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

- Azhar, S., & Widodo, W. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 105–115. <https://doi.org/10.1234/jpdn.v7i2.105>
- Daryanto. (2018). Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamzah, B. U., & Muhlirarini. (2020). Perencanaan dan strategi pembelajaran matematika. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hasanah, N., & Sutrisno, E. (2021). Efektivitas media PowerPoint interaktif terhadap motivasi dan minat belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 5(1), 45–54. <https://doi.org/10.21009/jipd.v5i1.1234>
- Huda, M. (2017). Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Keller, J. M. (2020). *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. Springer.
- Kemendikbudristek. (2023). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka SD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawati, T., & Anwar, C. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 234–243. <https://doi.org/10.33369/jipgsd.v6i3.243>
- Kusnandar, K., & Rahmawati, D. (2022). Hubungan antara Minat Belajar dan Motivasi Intrinsik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–53.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). New York, NY: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Munir. (2021). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Piaget, J. (2021). *Cognitive Development and Constructivist Learning Theory*. Routledge.
- Purwanto. (2021). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Raudah, R., et al. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 12(1), 89–100.
- Riyana, C. (2019). *Desain pembelajaran interaktif dalam dunia pendidikan digital*. Bandung: UPI Press.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2022). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- UNESCO. (2023). *Digital Literacy Framework for 21st Century*

Education. Paris: UNESCO Publishing.

Uno, H. B. (2021). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Bumi Aksara.

Wibowo, A., & Lestari, D. (2023). Penggunaan PowerPoint interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik SD. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 8(1), 55–65. <https://doi.org/10.31540/jpt.v8i1.5678>

Daud, M. (2023). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(2), 67–78.

Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.