

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR IPA BERBASIS *POWER POINT* INTERAKTIF

Rista Hardiyanti¹⁾, A. Gawdy Prananosa²⁾, Dedy Firduansyah³⁾

Universitas PGRI Silampari
ristahardiyanti917@gmail.com.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media berbasis *power point* interaktif. Menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media belajar berbasis *power point* interaktif pada pembelajaran IPA SD Negeri 56 Lubuklinggau. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* dengan model pengembangan 4-D. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri 56 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil validasi media belajar berbasis *power point* interaktif berdasarkan penilaian ahli bahasa, materi dan media menunjukkan bahwa media belajar berbasis *power point* interaktif memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 0,83. Sedangkan dari analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media belajar berbasis *power point* interaktif memenuhi kriteria praktis dengan skor rata-rata 91,5%. Pada uji lapangan diperoleh N-gain (g) sebesar 0,67 dengan klasifikasi sedang, yang artinya media belajar berbasis *power point* interaktif memiliki efektifitas sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media belajar berbasis *power point* interaktif terbukti valid, praktis, dan memiliki keefektifan dalam pembelajaran IPA SD Negeri 56 Lubuklinggau.

Kata Kunci: Pengembangan, Power Point, Interaktif, IPA, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

This research aims to develop interactive power point-based media design. To test validity, practicality and effectiveness of interactive power point-based learning media in science learning at SD Negeri 56 Lubuklinggau. This type of research is Research and Development with a 4-D development model. The subject of this research is the fifth grade students of SD Negeri 56 Lubuklinggau. Data collection techniques use interviews, observations, questionnaires, tests and documentation. Based on the results of validation of interactive power point-based learning media based on the assessment of linguists, materials and media show that interactive powerpoint-based learning media meets the valid criteria with an average score of 0,83. Meanwhile, From the analysis of the teacher and student practicality assessment sheets it was found that interactive powerpoint-based learning media met the practical criteria score 91,5%. In the field test, the N-gain (g) of 0,67 was media has moderate classification, which means that interactive powerpoint-based learning media has moderate effectiveness. Based on the results of study it can be concluded that interactive powerpoint-based learning media is proven to be valid, practical, and has effective in learning science at SD Negeri 56 Lubuklinggau.

Keywords: Development, Power Point, Interactive, IPA, Elementary School.

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran tugas guru bukan sekedar mengajar, tetapi juga harus memajemen kelas dan juga mampu menciptakan kelas belajar yang kondusif, kreatif, aktif, dan inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara. Tetapi pada dasarnya, pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif, inovatif serta belum memaksimalkan teknologi. Kemajuan teknologi saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, teknologi telah memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kehidupan manusia dalam sudut pandang seperti yang terjadi dalam bidang pendidikan, dukungan teknologi untuk guru sehari-hari juga penting dalam mendukung pembelajaran, (Febriandi, 2020).

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini yang semakin maju, terdapat berbagai macam manfaat serta kemudahan yang diperoleh termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan kemajuan teknologi pada saat ini dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai suatu media pembelajaran yang memiliki daya tarik tersendiri dalam dunia pendidikan (Misbahudin dkk, 2018). Di sekolah dasar biasanya telah disediakan berbagai media pembelajaran, baik media konvensional maupun media berbasis teknologi. Dalam hal ini, guru diharapkan mampu menggunakan teknologi yang ada untuk membantu proses pembelajaran kepada peserta didik. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat atau media pembelajaran yang disesuaikan dan disediakan dengan tuntutan perkembangan zaman (Darimi, 2017).

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar menghendaki guru untuk dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran harus bersifat interaktif sehingga memiliki daya tarik tersendiri (Warkintin & Mulyadi, 2019). Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran sangatlah penting digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar efektif dan fungsional (Poerwanti & Mahfud, 2018). Melalui penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa aktif sehingga proses pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru. Siswa lebih memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimiliki secara optimal.

Salah satu bentuk kemajuan perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini adalah diciptakannya komputer. Hal tersebut menjadi salah satu bentuk perkembangan teknologi yang pemanfaatannya dalam semua kehidupan termasuk dalam pendidikan. Salah satunya ialah perangkat lunak dalam komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* akan membantu menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Warkintin & Mulyadi, 2019).

Media pembelajaran yang menggunakan *Power Point* dapat diterapkan dalam semua pembelajaran salah satunya adalah pelajaran ilmu pengetahuan alam. IPA merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan observasi, disusun dan diverifikasi dalam hukum yang bersifat kuantitatif yang melibatkan penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala alam (Hisbullah dan Selvi, 2018). Cullingford dalam Samatowa (2011) mengemukakan bahwa pembelajaran IPA dengan hafalan dan pemahaman konsep, peserta didik wajib diberi kesempatan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu serta penjelasan yang logis.

Salah satu alternatif media teknologi yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran IPA yaitu *Microsoft Power Point*, dikarenakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang pemanfaatannya dalam semua kehidupan termasuk dalam pendidikan. Disini media pembelajaran sangat mendukung kinerja dalam kegiatan proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPA. Media

dianggap sudah mampu menciptakan siswa aktif dalam belajar serta dapat menerima pembelajaran dengan baik. Salah satunya ialah perangkat lunak dalam komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *Microsoft Power Point*, karena mampu membuat siswa aktif dalam belajar dan mudah dalam penerimaan materi yang disampaikan dikarenakan media pembelajaran berbasis *Power Point* Interaktif sangat menekankan siswanya untuk interaktif dalam belajar dan media berbasis *Power Point* Interaktif mudah di gunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut sependapat dengan (Khaerunnisa dkk, 2018) bahwasanya beliau berpendapat bahwa Media *Power Point* dapat membantu guru dalam mengembangkan teknik pembelajaran terutama pada materi yang banyak teori atau penjelasan.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 56 Lubuklinggau penulis memperoleh informasi bahwa di SD tersebut telah memiliki sebuah infocus yang jarang sekali dipergunakan, karena kurangnya pengetahuan serta keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi hal tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi pasif dan tidak interaktif. Padahal banyak peserta didik yang tertarik dengan adanya media yang berbasis teknologi seperti *Power Point*, karena peserta didik di zaman modern saat ini tentunya sudah jauh lebih dekat dengan bisa dibilang lebih dekat dengan segala hal yang berhubungan dengan teknologi sehingga mendorong pelajar untuk lebih termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan ilmu pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA. Media yang layak, bermanfaat dan mempunyai kelebihan dengan kata lain kemampuan dalam menampilkan yaitu seperti gambar, teks, video, animasi yang dapat membantu peserta didik untuk lebih berinteraksi baik dengan media belajar berbasis interaktif IPA.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis terhadap ibu Zufrina, S.Pd.SD wali kelas V di SD Negeri 56 Lubuklinggau, pada hari jum'at tanggal 25 November 2022, Penulis mendapatkan informasi bahwa di sekolah tersebut masih menggunakan sistem pembelajaran dengan metode ceramah/konvensional, di sekolah tersebut juga masih banyak belum menggunakan media pembelajaran hal tersebut mengakibatkan pembelajaran kurang optimal. Pembelajaran kurang efektif karena proses pembelajaran di kelas masih menggunakan media tempel. Hasil belajar IPA masih banyak dibawah KKM (70), 14 siswa yang tidak tuntas (66,66%) dari 21 siswa, dan 7 siswa yang tuntas (33,33%) dari 21. Peserta didik masih kesulitan memahami materi dalam pelajaran IPA salah satunya materi Siklus Air. Adapun faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, yaitu guru dan siswa masih sangat tergantung pada buku tema untuk siswa dan buku tema untuk guru serta penyampaian materi masih menggunakan media pembelajaran sederhana berupa media gambar karton, hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu guru sangat membutuhkan media sebagai penunjang yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar dan membantu siswa memahami materi pembelajaran. Selain itu media yang menarik dapat menjaga suasana kelas tetap kondusif dan siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya media ini akan menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan dan aktif. Ada banyak jenis media pembelajaran, namun pada pembelajaran kali ini media yang dapat penulis gunakan adalah media pembelajaran berbasis *Power Point* Interaktif, karena media pembelajaran *Power Point* Interaktif ini berbasis software multimedia yang dapat menciptakan pembelajaran dalam situasi interaktif dan edukatif.

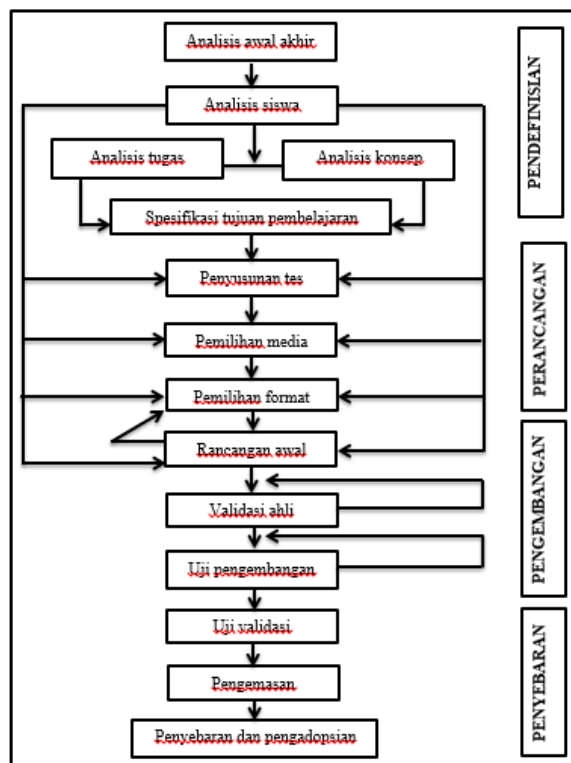
Salah satu alternatif yang dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran adalah *Power Point* Interaktif. Menurut Fatmawati dkk (2022) *Microsoft Office Power Point* merupakan suatu perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis secara mudah dan tepat. Media *Microsoft Power Point* yang interaktif merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran guna untuk menyampaikan materi secara *visual, audio*, maupun kinestetik. Selain terdapat video, teks, dan gambar juga terdapat soal-soal yang terbuat dalam interaktif, sehingga siswa tidak cepat bosan maka dari itu media yang digunakan harus bersifat interaktif mengacu pada produk yang berisi tulisan, gambar, animasi, video, dan audio (Jonathan dan kusumawardani, 2022).

Sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Anissyafa'at Nurlatifah (2015) yang menyatakan bahwa hasil dari analisis data dari validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 68%. Validasi ahli media dengan jumlah skor rata-rata sebesar 64%. Dan jumlah validasi siswa dengan jumlah skor rata-rata sebesar 87,81%. Hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point* Interaktif termasuk kedalam kategori layak dipergunakan di sekolah dasar karena media ini dapat menarik minat siswa dalam belajar dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan melalui tampilan yang didesain secara interaktif.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Belajar Berbasis *Power Point* Interaktif Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 56 Lubuklinggau”.

METODE PENELITIAN

Konsep pengembangan yang akan diterapkan penulis adalah model 4-D. Trianto (2014:233) mengemukakan model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahapan, yaitu *Define, Design, Develop*, dan *Desseminate*, atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Model pengembangan perangkat dapat dilihat pada bagan 3.1 berikut ini:



Gambar 1. Bagan Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D

HASIL PENELITIAN

Tabel 1
Hasil Rekapitulasi Seluruh Validator

No	Nama Validator	Skor Maksimal	Skor Yang Diperoleh	Rata-Rata	Kategori
1	Dr. M. Syahrudin Effendi, M.Pd.	70	57	0,80	Tinggi
2	Zufrina, S.Pd. SD	75	125	0,83	Tinggi
3	Dr. Leo Charli, M.Pd	100	91	0,87	Tinggi
Jumlah		245	273	2,50	
Rata-Rata V				0,83	Tinggi

Berdasarkan tabel 1 terdapat hasil penilaian keseluruhan dari ketiga validator ahli bahasa, materi dan media maka yang diperoleh nilai rata-rata dari ketiga validator yaitu V 0,83 maka dapat diklasifikasikan nilainya yang termasuk dalam kategori “Tinggi”.

Tabel 2
Hasil Seluruh Kepraktisan Media Belajar Berbasis *Power Point* Interaktif

No	Penilai	Jumlah Skor Total	Skor Yang Diperoleh	Persentase	Kriteria
1	Zufrina, S.Pd. SD	60	56	93%	Sangat Praktis
2	6 Siswa Kelas V SD Negeri 56 Lubuklinggau	78	60	90%	Sangat Praktis
Rata-rata				91,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 2 terdapat hasil penilaian keseluruhan dari kepraktisan media belajar berbasis *power point* interaktif maka yang diperoleh nilai rata-rata dari uji kepraktisan guru dan siswa yaitu 91,5% maka dapat diklasifikasikan nilainya yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Tabel 3
Rekapitulasi Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

No	Jumlah siswa	Rata-rata Nilai Pretest	Rata-rata Nilai Posttest	N-Gain score	Kriteria
1	21 siswa	41	81	0,67	Sedang

Penilaian keefektifan atau efek potensial ini dilakukan dengan melihat dari hasil tes *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan terhadap media berbasis *Power Point* interaktif yang dikembangkan serta dihitung nilai akhirnya dan rata-rata setiap tes. Data hasil tes *pre-test* dan *post-test* akan dihitung dengan rumus N-gain (g). setelah itu, hasil N-gain (g) akan diklasifikasikan untuk

mengetahui tingkat keefektifan atau efek potensial dari data tes *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat diketahui keefektifan atau efek potensial media belajar berbasis *Power Point* interaktif.

PEMBAHASAN

Media belajar berbasis *Power Point* interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dipergunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran khusus pada materi siklus air. Proses pengembangan ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dan menggunakan model 4D. untuk mendapatkan hasil sebuah produk dan menguji efek potensial.

Adapun kelayakan bahasa yang terdiri dari indikator penilaian, yaitu lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kaidah bahasa. Kelayakan materi dinilai dari aspek kelayakan indikator penilaian, yaitu kesesuaian dengan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi, mendorong keinginan, teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran. Sedangkan kelayakan media terdiri dari lima aspek indikator penilaian, yaitu keterpaduan, bentuk huruf, keseimbangan, perintah, dan desain tampilan, suara dan animasi.

Hasil kelayakan Media belajar berbasis *Power Point* interaktif pada pembelajaran IPA yang diperoleh dari validator ahli bahasa yaitu 0,80 yang termasuk dalam kategori “Tinggi”, ahli materi yaitu 0.83 yang termasuk dalam kategori “Tinggi”, sedangkan ahli media memperoleh hasil 0,87 maka dapat diklasifikasikan nilainya yang termasuk dalam kategori “Tinggi”. Hasil angket respon guru mendapatkan skor rata-rata 93% yang termasuk dalam klasifikasi “sangat praktis”. Penilaian *small group* terhadap media belajar berbasis *power point* interaktif pada pembelajaran IPA yang dikembangkan sangat praktis dilihat dari hasil penilaian yang didapat dalam uji kelompok kecil (*small group*) mendapatkan skor rata-rata 90% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. hasil analisis belajar peserta didik yang “tuntas” sebanyak 19 orang dengan ketuntasan klasikal 81 dan nilai N-gain (g) dari rata-rata sebesar 0,67 dengan klasifikasi kategori “sedang”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media belajar berbasis *Power Point* interaktif pada pembelajaran IPA SD Negeri 56 Lubuklinggau dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan media berbasis *power point* interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Valid” karena didapat berdasarkan hasil penilaian lembar angket yang telah diisi oleh ahli bahasa, materi dan media, produk berada dalam kategori “Tinggi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media belajar berbasis *power point* interaktif pada pembelajaran IPA valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media berbasis *power point* interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” karena media belajar berbasis *power point* interaktif yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil pengisian lembar angket dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji kepraktisan guru hingga dapat diperoleh tingkat kepraktisan dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media berbasis *power point* interaktif yang dikembangkan dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media belajar berbasis *power point* interaktif memiliki efektifitas/ efek potensial “Sedang” karena berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, sehingga media belajar berbasis *power point* interaktif layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Prenadamedia Group.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal ilmu-ilmu kependidikan*, 8(2), 145-167.
- Anggraeni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 5(2), 145-153.
- Anissyafa'at, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Microsoft Office Power Point Interaktif Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Ngkrukeman Kasihan Bantul*. Yogyakarta: universitas PGRI Yogyakarta.
- Apsari, PN, & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7 (1), 161-170.
- Arigiyati, T. A., Kusmanto, B., & Widodo, S. A. (2018). Validasi Instrumen Modul Komputasi Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 2(1), 23-29.
- Damanil, S., Zuhdi, M., Hazizah, H., & Herlina, H. (2020). Model Evaluasi Pembelajaran AUD Berbasis Daring Di RA Nurun Namirah Medan Marelan (Studi Kasus Selama Masa Pandemi Covid-19). *Jurnal Al-Fatih*, 3(1), 155-172.
- Desstya, A. (2015). *Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran IPA*.
- Dewi, Ni, L, P. S., & Ida, B, S. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan*, Vol.5, No. 1, 76-83.
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799-3813.
- Febriandi, R. (2020). Efektivitas Multimedia Interaktif Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 58 Lubuklinggau. *Journal Of Elementary School (JOES)*, 3(2), 120-128.
- Jonathan, J., & Kusumawardani, R. (2022). Pelatihan Pembuatan Game Menggunakan Microsoft *Powerpoint* Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Dibidang TIK. *Jurnal Pengabdian Masyarakat TEKNO*, 3(1), 45-50.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif Dan Kuantitatif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Hayyuningtyas, K., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Dan Inspring Dan Android Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPA Di Kelas 3 SD. *MUBTADI: Jurnal pendidikan ibtdaiyah*, 3(1), 61-69.
- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Powerpoint* Di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16-27.
- Lailiyah, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Materi Siklus Makhluk Hidup Di Lingkungan Sekitar Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sumberbendo. *Research Journal*, 9(1), 135-150.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelejaraan (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14-23.
- Muakhirin, B. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (1).
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pup Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928-3939.
- Nafisah. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1. *Research Journal*, 9(1), 135-150.

- Ninawati, M., & Husain, Z. M. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 38-48.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu AL-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwal Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100.
- Pranata, D. P., Frima, A., & Egok, A. S. (2021). Pengembangan LKS Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2284-2301.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92-110.
- Putra, P. (2017). Pendekatan Etnopedagogi Dalam Pembelajaran IPA SD/MI. *Primary Education Journal*, (PEJ), 1 (1).
- Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: PT Alfabeta.
- Safitri, A., Mei, N, R., Hafni F., Dan Prihatini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Sudarsana, I. K. (2018). Pentingnya Sekolah Bertaraf Internasional Di Bali. *Ganaya: Jurnal Olmu Sosial Dan Humaniora*. 1(1), 135-143.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Surahman, S., Paudi, R. I., & Tureni, D. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towera. *Jurnal Kreatif Online*, 3(4).
- Suryani, A.E., Basir, M. D., & AR, R. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 1 Palembang. *JURNAL PROFIT*, 1(01).
- 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.
- Tibahari, A. R., & Mualiana, M. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif. *Scolae: Journal Of Pedagogy*, 1(1), 54-64.
- Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. (2019). Pengembangan Media *Powerpoint* IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77-83.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Yeni, H. O., Anggraini, C., & Meilina, F. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018. *JURNAL MINDA*, 1(2), 10-18.
- Zakirman, H. (2017). Praktikalitas Media Video Dan Animasi Dalam Pembelajaran Fisika Di Smp. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 85-93.