



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 5772-5783

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VI SDN 015 Pancur Kabupaten Indragirihilir

Iqbal Adip Fachrezi^{1✉}, Leny Julia Lingga²

Universitas Islam Riau

Email: lenyjulialingga89@edu.uir.ac.id^{1✉}

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan media PowerPoint interaktif pada kelas VI Sekolah Dasar dibantu dengan penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta melakukan uji coba skala terbatas kepada siswa. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE yang disederhanakan menjadi tiga tahapan yaitu (Analysis, Design, Development). Tahap analisis terdiri dari analisis pendidik, peserta didik, kurikulum, dan materi pembelajaran. Tahap design yaitu melakukan rancangan media PowerPoint. Dan tahap pengembangan yaitu proses menciptakan design menjadi kenyataan. Instrumen pengumpulan data berupa angket yang diberikan kepada para ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan angket respon siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif memenuhi kriteria sangat valid dengan skor rata ahli media 94,18%, ahli materi 95%, ahli bahasa 97,22%, dan siswa 97,02%, dengan semua persentase tersebut memperoleh tingkat validitas sangat valid. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif memperoleh kriteria sangat valid, sehingga dapat digunakan pada jenjang Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran bagi siswa guna menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Pengembangan, PowerPoint Interaktif.*

Abstract

The aim of this research is to develop and produce interactive PowerPoint media in class VI Elementary Schools assisted by assessments from media experts, material experts, language experts as well as conducting limited scale trials with students. This research method uses ADDIE model development research which is simplified into three stages, namely (Analysis, Design, Development). The analysis stage consists of analysis of educators, students, curriculum and learning materials. The design stage is designing PowerPoint media. And the development stage is the process of creating a design into reality. The data collection instrument was a questionnaire given to media experts, material experts, language experts and student response questionnaires. The results of this research show that interactive PowerPoint media meets the criteria of being very valid with an average score of media experts 94.18%, material experts 95%, language experts 97.22%, and students 97.02%, with all these percentages achieving a very high level of validity. Based on the research results, it can be concluded that the interactive PowerPoint learning media has very valid criteria, so it can be used at the elementary school level as a learning media for students to support the success of learning objectives

Keyword: *Learning Media, Development, Interactive PowerPoint*

PENDAHULUAN

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang selalu berkembang dan berubah (BP et al., 2022). Di antara banyak faktor yang dapat mempengaruhi sistem pendidikan saat ini adalah kenyataan bahwa pengajar mempunyai tanggung jawab untuk meningkatkan prestasi akademik siswanya. Keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran sangat penting bagi siswa. Interaksi antara siswa dan guru yang dilakukan di dalam kelas merupakan proses pembelajaran, kegiatan ini dapat menjadi penentu bagi keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan (Indy, 2019). Keaktifan siswa dapat dilihat dari proses pembelajaran seperti kesungguhan siswa dalam memperhatikan penjelasan dari guru, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang tidak diketahui oleh siswa atau yang kurang dipahami oleh siswa (Gabriela, 2021). Tidak mungkin memisahkan evolusi pendidikan di Indonesia dari konsep pembangunan yang lebih luas seiring berjalannya waktu.

Sebagai komponen kunci dari proses pembelajaran, guru memastikan bahwa siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dan merasakan pendidikan berkualitas tinggi (Kirom, 2017). Mendidik, mengajar, memimpin, mengarahkan, melatih, menguji, dan

mengevaluasi siswa sejak awal kehidupannya hingga sekolah dasar, menengah, dan menengah atas merupakan tanggung jawab guru profesional (Hamid, 2017). Agar pembelajaran efektif, berbagai komponen pembelajaran dengan peran yang berbeda-beda harus diintegrasikan (Adisel et al., 2022). Di antara komponen-komponen tersebut, pendidik harus memperhatikan evaluasi pembelajaran, sumber belajar, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan tujuan pembelajaran (Pane and Dasopang 2017; Sukmawati 2021).

Di antara banyak aspek penting dalam upaya pendidikan, media pembelajaran berfungsi sebagai titik fokus. Media memainkan peran integral dalam proses pembelajaran, baik dalam hal menciptakan lingkungan belajar yang efektif maupun dalam hal pembelajaran itu sendiri (Nurfadhillah et al. 2021; Abdullah 2016). Media pembelajaran khususnya dapat membantu pekerjaan pendidik dan mempercepat proses pembelajaran antara lain (Gabriela, 2021). Media pembelajaran dapat berbentuk fisik atau digital, dan perannya di dalam kelas adalah memfasilitasi transfer pengetahuan dari guru ke siswa dengan cara yang menarik dan efektif (Dewi & Handayani, 2021; Sapriyah, 2019). Menurut (Anindya, 2023) media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint membantu guru menyampaikan materi dengan lebih cepat dan mudah, dan mereka juga dapat membantu siswa memperoleh informasi dengan efektif dan menarik minat mereka dalam proses pembelajaran. PowerPoint interaktif memiliki potensi untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti gambar, teks, audio, dan video animasi. Hal ini menjadikannya sebagai media pembelajaran yang sangat menarik bagi siswa. Dengan menggunakan fitur-fitur ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan memikat, yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan wali kelas kelas VI SDN 015 Pancur, Kabupaten Indragiri Hilir, pada tanggal 19 Februari 2024, dengan bantuan narasumber Ibu Hasmira, S.Pi, menunjukkan bahwa salah satu tantangan utama yang dihadapi guru saat ini adalah kurangnya variasi dan minat terhadap materi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS mengenai "warisan budaya Indonesia yang mendunia". Guru-guru merasa kesulitan dalam mengajarkan materi tersebut sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahaminya. Banyak dari mereka masih mengandalkan metode pengajaran berbasis ceramah yang cenderung monoton dan kurang interaktif, yang pada akhirnya dapat membosankan bagi siswa dan mendorong timbulnya perilaku

mengganggu di kelas. Kondisi ini berdampak pada proses pembelajaran secara keseluruhan dan akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan tersebut, maka untuk meningkatkan proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media yang menarik untuk memberikan semangat kepada siswa serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, dengan hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI SDN 015 Pancur Kabupaten Indragirihilir"

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan pengembangan dengan metode kualitatif dan kuantitatif, dengan memanfaatkan model ADDIE. Menurut (Sugiyono, 2019) model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Penelitian ini dibatasi hanya pada tahap pengembangan karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan dan mengetahui respon siswa yang diterapkan pada uji coba skala terbatas didasarkan pada penilaian validator.

Dalam penelitian ini, paradigma ADDIE digunakan sebagai kerangka kerja untuk menguraikan langkah-langkah dalam pengembangan materi PowerPoint untuk pembelajaran IPS. Tahap pertama, Analisis, melibatkan penelitian masalah yang dihadapi di SDN 015 Pancur, termasuk analisis pendidik, peserta didik, kurikulum, dan materi yang relevan. Tahap Desain berikutnya melibatkan persiapan yang komprehensif untuk pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint, dengan fokus pada rancangan produk, materi, dan media. Peneliti memilih dan menyusun materi tentang warisan budaya Indonesia yang mendunia untuk dimasukkan dalam desain produk tersebut. Tahap Pengembangan, yang merupakan fokus utama penelitian ini, bertujuan untuk memvalidasi media yang dikembangkan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli dalam bidang materi, bahasa, dan media untuk menentukan tingkat validitasnya. Setelah revisi berdasarkan masukan dari para ahli, dilakukan uji coba skala terbatas untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Untuk melihat tingkat kevalidan para ahli dapat dilihat sebagai berikut.

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

Keterangan :

P : Persentase nilai

f : Jumlah nilai yang didapatkan

N : Jumlah nilai maksimal

100% : Bilangan Konstan

Kemudian, penentuan tingkat kevalidan dan revisi dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Kategori	Skala Nilai (%)	Kriteria Valid
1	1-50	Tidak Valid
2	51-7-	Kurang Valid
3	71-85	Cukup
4	86-100	Sangat Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penelitian dilakukan di SDN 015 Pancur. Subjek uji coba sebanyak 14 peserta didik. Yang berada di kelas VI. Media pembelajaran yang dijadikan sebagai penelitian adalah media power point. Penelitian media power point menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dan dikembangkan berdasarkan pada pengembangan model ADDIE. Pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa tahap. Tahapan- tahapannya antara lain: 1) analisis (analyze), 2) perancangan (design), 3) Pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), dan 5) evaluation (evaluation). Namun penelitian ini dibatasi hanya pada tahap pengembangan.

1. Tahap Analisis

Analisis dilakukan guna mendapatkan informasi dalam mengembangkan media PowerPoint interaktif dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah:

- a. Analisis Pendidik, hasil analisis kebutuhan guru menunjukkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan media pembelajaran kepada siswa mereka. Selain itu, guru mengharapkan media PowerPoint interaktif dengan banyak warna dan tidak didominasi oleh tulisan saja, tetapi soal-soal evaluasi yang berkaitan dengan pembelajaran juga harus ada dan dikombinasikan dengan fitur tambahan seperti efek emotikon benar dan salah pada saat siswa menjawab pertanyaan dan sudah pasti harus disertai dengan banyak foto yang menarik, seperti animasi dan foto lainnya. Oleh

karena itu, peneliti berusaha menawarkan solusi alternatif untuk masalah yang ada, yaitu membuat media PowerPoint interaktif dan menarik.

- b. Analisis Peserta Didik, dengan melakukan wawancara terbatas dengan guru di kelas yang bersangkutan, peneliti menemukan beberapa ciri-ciri peserta didik dalam pembelajaran. Misalnya, peserta didik merespons dengan baik selama proses pembelajaran, tetapi masih jenuh karena tidak ada bahan ajar yang bervariasi, sehingga hanya beberapa siswa yang aktif, dan mereka membutuhkan media pembelajaran yang baru. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga siswa yang aktif hanya sedikit. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, peneliti membuat media PowerPoint interaktif ini untuk guru gunakan selama pembelajaran agar dapat mengatasi masalah belajar dan meningkatkan motivasi siswa.
- c. Analisis Kurikulum, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti maka dapat diketahui bahwa Sekolah Dasar Negeri 015 Pancur menerapkan Kurikulum Merdeka.
- d. Analisis Materi, berdasarkan hasil analisis materi dapat diketahui gambaran materi yang akan diajarkan di kelas VI yaitu pada pembelajaran IPAS BAB 4 dengan judul Indonesia dan masyarakat dunia pada topik C mengenai " warisan budaya Indonesia yang mendunia".

2. Tahap Desain

Setelah menyelesaikan tahap analisis, langkah berikutnya adalah mengumpulkan sumber referensi yang mendukung pengembangan media PowerPoint interaktif. Peneliti memilih sumber referensi yang relevan dari buku-buku pembelajaran siswa IPS untuk memastikan materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum dan memenuhi kebutuhan siswa. Selanjutnya, dalam tahap perancangan, peneliti membuat desain PowerPoint dengan menggunakan fitur hyperlink, yang mungkin tidak sering digunakan namun memiliki potensi besar untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Fitur hyperlink digunakan untuk menghubungkan slide-slide yang berbeda dalam presentasi, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konten secara lebih mendalam sesuai dengan kecepatan dan minat mereka. Desain PowerPoint ini direncanakan dengan cermat untuk memastikan penyampaian materi yang efektif dan menarik, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam analisis sebelumnya. Penggunaan hyperlink dalam PowerPoint interaktif ini diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran

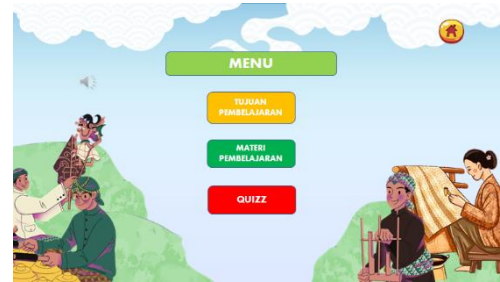
yang lebih dinamis dan terlibat, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tentang warisan budaya Indonesia yang mendunia. Tahap ini merupakan bagian integral dalam proses pengembangan media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk siswa di SDN 015 Pancur, Kabupaten Indragiri Hilir.

3. Tahap Development

Pada tahap pengembangan semua rancangan yang dibuat di realisasikan. Berikut ini adalah gambar dari pengembangan media *powerpoint*.



Gambar 1. Tampilan Awal *powerpoint*



Gambar 2. Menu Utama *powerpoint*



Gambar 3. Sub-Menu *powerpoint*



Gambar 4. Quizz



Gambar 5. Emotikon Benar dan Salah



Gambar 6. Tombol Akses

Selanjutnya akan dijelaskan mengenai hasil validasi dan uji skala terbatas oleh 14 peserta didik yang ada di SDN 015 Pancur khususnya siswa kelas VI.

Tabel 2. Hasil Validasi

Validator	Jumlah Validasi 1	Jumlah Validasi 2
Ahli Media	78,40% (Cukup)	94,18% (Sangat Valid)
Ahli Materi	81,25% (Cukup)	95% (Sangat Valid)
Ahli Bahasa	93,05% (sangat Valid)	97,22% (Sangat Valid)
Jumlah Keseluruhan	84,23% (Cukup)	95,46% (Sangat Valid)

Bahwa media PowerPoint interaktif untuk pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada kelas VI Sekolah Dasar memenuhi kriteria "Sangat Valid" dengan persentase sebesar 95,46%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut telah melalui proses validasi yang ketat oleh ahli dalam bidangnya, serta dinilai sangat cocok dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kriteria "Sangat Valid" menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif memenuhi standar kualitas yang tinggi. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS, khususnya dalam mempelajari tentang warisan budaya Indonesia yang mendunia.

Selanjutnya akan dijelaskan mengenai hasil uji skala terbatas berupa penilaian siswa kelas VI SD 015 Pancur.

Tabel 3. Respon Siswa

Peserta Didik	Persentasi Validitas (%)	Tingkat Validitas
AK	100%	Sangat Valid
AR	91,66%	Sangat Valid
ASD	100%	Sangat Valid
A	95,83%	Sangat Valid
ARA	95,83%	Sangat Valid
D	100%	Sangat Valid

DS	100%	Sangat Valid
IA	100%	Sangat Valid
KA	91,66%	Sangat Valid
NR	100%	Sangat Valid
RS	87,5%	Sangat Valid
S	100%	Sangat Valid
SO	100%	Sangat Valid
SW	95,83%	Sangat Valid
Jumlah Validasi Media	97,02%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil angket, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif yang dikembangkan oleh peneliti mendapat penilaian tingkat validitas yang sangat baik dari siswa. Rata-rata persentase respon siswa terhadap media tersebut adalah sebesar 97,02%, yang mengindikasikan bahwa siswa memberikan penilaian "Sangat Valid" terhadap media pembelajaran tersebut.

Penilaian ini sesuai dengan apa yang tercantum dalam Tabel 3, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa bahwa media PowerPoint interaktif ini efektif dan bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media ini telah berhasil mencapai tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, terutama dalam mempelajari tentang warisan budaya Indonesia yang mendunia. Dengan demikian, media pembelajaran PowerPoint interaktif ini dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas VI SDN 015 Pancur, Kabupaten Indragiri Hilir, sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Anindya (2023), yang menunjukkan bahwa alat pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh validasi yang baik. Media dan materi yang divalidasi mendapatkan nilai rata-rata 82,50% dan 79,16%. Respons siswa terhadap bahan ajar interaktif mencapai 81,75% dalam uji coba skala kecil, sementara respons guru mencapai 71,7% dan 89,13%. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint layak diterapkan pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Jamilah, 2019), di mana pengembangan presentasi PowerPoint Spring menghasilkan validasi yang kuat dari tim ahli. Presentasi ini fokus pada desain, materi, dan bahasa, dengan tim ahli

media memperoleh presentase rata-rata 84%, tim ahli materi memperoleh 89%, dan tim ahli bahasa memperoleh 92%. Hasil uji coba skala kecil menunjukkan respons peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran dengan skor rata-rata 92%.

Hal ini juga serupa dengan hasil penelitian (Hanif et al., 2019) bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* ini siswa terlihat sangat antusias untuk menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint*. Mereka terlihat sangat tertarik dan bersemangat dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini tercermin dari partisipasi aktif siswa dalam menjelajahi konten yang disajikan, berinteraksi dengan elemen-elemen interaktif seperti hyperlink, gambar, audio, dan video, serta berusaha untuk memahami materi dengan lebih baik melalui penggunaan media tersebut. Antusiasme siswa terhadap media pembelajaran interaktif PowerPoint dapat berdampak positif pada proses pembelajaran, karena mereka cenderung lebih terlibat dan fokus dalam belajar. *Microsoft PowerPoint* mempunyai banyak kelebihan menurut (Amalia, 2014) & (Elpira & Ghufro, 2015) antara lain mampu menampilkan berbagai warna teks dan gambar, dapat disertai dengan gambar atau video, proses penulisan sangat sederhana (jika membuat kesalahan, maka bisa diperbaiki), mode penulisan dapat dipilih sesuai selera, kita juga bisa menyisipkan suara (lagu) untuk membuat presentasi menjadi lebih menarik.

Secara keseluruhan, hasil-hasil penelitian ini memberikan dukungan tambahan untuk keefektifan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN

Media Pembelajaran PowerPoint interaktif yang telah dikembangkan memperoleh tingkat validitas "Sangat Valid" berdasarkan penilaian dari para ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta hasil uji coba skala terbatas oleh siswa. Ahli media memberikan nilai 94,18%, ahli materi memberikan nilai 95%, dan ahli bahasa memberikan nilai 97,22%. Hasil uji coba skala terbatas kepada siswa menghasilkan nilai persentase sebesar 97,02%. Dengan demikian, rata-rata persentase dari seluruh validasi dan uji coba mencapai 95,85%. Berdasarkan penilaian dari setiap validator setelah melakukan validasi dan uji coba skala terbatas, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint interaktif untuk materi tentang warisan budaya Indonesia yang mendunia sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan

bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas VI SDN 015 Pancur, Kabupaten Indragiri Hilir.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-Komponen Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3646>
- Amalia, I. A. (2014). Power Point Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Kini. *Jurnal Edueksos*, 11(2), 127–144.
- Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Journal Education and Technology*, 4(1), 1–11.
- BP, A. R., Munandar, Sabhayati, A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Elpira, N., & Ghufro, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Hamid, A. (2017). Guru Profesional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 17(2), 274–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.47732/alfalahjikk.v17i2.26>
- Hanif, A. O., Aini, S., & Alizar. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Zat Aditif Kelas Viii Smp/Mts. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Inkuiri*

Terbimbing, XIII(2), 136–145.

- Indy, R. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 12(4), 1–18. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/25466>
- Jamilah, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Ispring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 141–154. <https://doi.org/https://doi.org/10.14421/almahara.2019.051-08>
- Kirom, A. (2017). Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Al Murabbi*, 3(1), 69–80. <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Pane, A., & Dasopang, D. M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmawati, H. (2021). Komponen-Komponen Kurikulum Dalam Sistem Pembelajaran. *Ash-Shahabah*, 7(1), 62–70.