

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS IV SDN 101768 TEMBUNG

Dian Marisca Simanjuntak<sup>1</sup>, Fahrur Rozi<sup>2</sup>, Daitin Tarigan<sup>3</sup>,  
Erlinda Simanungkalit<sup>4</sup>, Elvi Mailani<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Medan

Post-el: [diansimanjuntak637@gmail.com](mailto:diansimanjuntak637@gmail.com)\*

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, dan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah 21 orang siswa kelas IV SDN 101768 Tembung. Pada tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis kebutuhan guru, analisis kurikulum dan materi, dan analisis peserta didik. Tahap kedua yaitu perancangan dilakukan penyusunan tes, dan perancangan media. Tahap ketiga yaitu pengembangan dilakukan penilaian kelayakan media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan, selanjutnya dilakukan tahap implementasi uji coba pengembangan. Tahap terakhir evaluasi untuk mempertimbangkan hasil dari tahap implementasi. Hasil penelitian yang diperoleh pada penelitian setelah melakukan validasi dan uji coba mendapat kategori "Sangat Layak" dengan rincian Validator Ahli Media diperoleh skor sebesar 91%. Untuk hasil validasi materi, memperoleh nilai rata-rata 90% dengan kategori "Sangat Layak". Untuk hasil kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint hasil uji coba pada siswa mendapat respon 93% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Praktis" dan respon guru terhadap media mendapat persentase 86% yang termasuk ke dalam kategori "Sangat Praktis". Dan nilai yang diperoleh dari hasil pre-test serta post-test peserta didik meningkat dari 53 menjadi 87 yang termasuk ke dalam kategori "Baik Sekali" serta memperoleh kriteria ketuntasan "Tuntas". Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN 101768 Tembung layak, praktis, dan efektif digunakan oleh siswa saat proses pembelajaran.</i></p>	<p>Diajukan : 3-11-2023 Diterima : 6-01-2024 Diterbitkan : 25-02-2024</p>
<p><b>Abstract</b></p> <p><i>This study aims to determine the feasibility of developing PowerPoint-based interactive learning media, to find out the practicality of PowerPoint-based interactive learning media, and to determine the effectiveness of using PowerPoint-based interactive learning media. The type of research used is research and development using the ADDIE model through 5 stages, namely the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects in this study were 21 grade IV</i></p>	<p><b>Kata kunci:</b> Media Pembelajaran Interaktif, Pengembangan, PowerPoint</p> <p><b>Keywords:</b> Interactive Learning Media, Development, Powerpoint</p>

students at SDN 101768 Tembung. In the first stage carried out namely analysis of teacher needs, analysis of curriculum and materials, and analysis of students. The second stage is the design, the preparation of the test, and the design of the media. The third stage, namely the development of learning media feasibility assessment carried out by media experts, material experts, and educational practitioners, then carried out the testing phase of the development trial implementation. The final evaluation stage is to consider the results of the implementation phase. The research results obtained in the research after validating and testing received the "Very Eligible" category with the details of the Media Expert Validator obtaining a score of 91%. For the results of material validation, an average value of 90% was obtained in the "Very Eligible" category. For the practicality of PowerPoint-based interactive learning media, the results of the trial on students received a response of 93% which was included in the "Very Practical" category and the teacher's response to the media received a proportion of 86% which was included in the "Very Practical" category. And the scores obtained from the pre-test and post-test results of students increased from 53 to 87 which were included in the "Very Good" category and obtained the "Complete" mastery qualification. Therefore it can be interpreted that PowerPoint-based interactive learning media in thematic learning in class IV SDN 101768 Tembung is feasible, practical, and effective for use by students during the learning process.

**Cara mensitasi artikel:**

Simanjuntak, D.M Rozi, F., Tarigan, D., Simanungkalit, E., & Mailani, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDN 101768 Tembung. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 2(1), 80-88. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJEB>

## PENDAHULUAN

Pembelajaran didalam kelas dapat ditingkatkan dengan beberapa tindakan, tindakan yang dapat dilakukan salah satunya yaitu merancang sarana pembelajaran dalam bentuk media yang efektif dan bervariasi untuk setiap topik pembelajaran yang akan di sampaikan guru. Media pembelajaran yang sederhana yang dikembangkan belum efektif dan efisien karena tidak disesuaikan dengan perilaku dari peserta didik. Siswa sekolah dasar mempunyai perilaku suka bergerak dan memiliki suara. Ditemukan fakta bahwa ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar guru masih memakai bahan ajar buku dan gambar sebagai sarana pembelajaran. Dipertegas kembali oleh Mailani (2020, h.20) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa : "Peserta didik merasa kesulitan pada saat memahami materi pembelajaran. Beberapa faktor yang menjadi penyebab, salah satunya adalah guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik selama masa pembelajaran di kelas berlangsung. Akibatnya, ketika guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, siswa tidak dapat menerima materi itu secara maksimal".

Media pembelajaran yang baik tidak lagi dinilai hanya dari tampilan media saja, tetapi juga kualitas, kemanfaatan dan kesesuaiannya dengan konteks topik yang diajarkan. Media pembelajaran merupakan solusi yang tepat untuk menjadikan pembelajaran

semakin menyenangkan bagi siswa, karena untuk menambahkan minat belajar siswa dibutuhkan media yang sesuai dengan perkembangan siswa. Sitohang, dkk (2019, h. 39) menyatakan pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan motivasi dan semangat baru, menimbulkan minat dan merangsang kegiatan belajar bahkan membangkitkan pengaruh psikologis bagi siswa. Media yang digunakan saat proses pembelajaran akan memberikan manfaat yang besar terhadap aktifitas pembelajaran termasuk penyampaian serta isi materi pembelajaran. Salah satu program pembuatan media pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan saat ini adalah *Microsoft Power Point*.

Microsoft Office Power Point digunakan sebagai media presentasi dan biasanya digunakan untuk menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam slide PowerPoint. Untuk membantu siswa memahami penjelasan dengan lebih mudah selama proses belajar mengajar. Microsoft Power Point ini dilengkapi dengan berbagai macam warna, huruf dan animasi, serta animasi teks dan animasi gambar atau foto, yang dapat memotivasi siswa agar mempelajari konten pembelajaran yang disajikan oleh guru. Siswa lebih mudah memahami informasi visual.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada Kamis tanggal 6 Oktober 2022 dengan siswa kelas IV di SDN 101768 Tembung Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang. Ditemukan hasil belajar yang tergolong rendah, dilihat dari hasil ujian akhir semester pada semester genap pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 dengan kriteria ketuntasan (KKM) yang diterapkan. Nilai hasil ujian akhir semester genap untuk kelas IV dapat diperhatikan di bawah ini.

**Tabel 1. Hasil Ujian Semester Ganjil Kelas IV SDN 101768 Tembung**

No	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	< 72	Belum Tuntas	24 Siswa	75%
2.	≥ 72	Tuntas	8 Siswa	25%
Jumlah			32	100%

(Buku nilai kelas IV SDN 101768 Tembung)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil belajar pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 siswa kelas IV SDN 101768 Tembung. Siswa yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 8 orang siswa atau sekitar 25 % dari 32 siswa jumlah nilai yang diperoleh dari hasil ujian semester ganjil kelas IV masih jauh dari KKM. Sedangkan jumlah siswa yang memiliki nilai tidak tuntas sebanyak 24 siswa atau setara dengan 75% dari 32 siswa. Berdasarkan data nilai hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1 siswa kelas IV SDN 101768 Tembung dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas pada pembelajaran tematik.

Hasil belajar yang rendah disebabkan oleh keterbatasan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran masih berbasis visual dalam bentuk gambar yang ditempel pada kertas karton. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa menjadi tidak fokus. Siswa lebih banyak diam ketika guru bertanya, suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung masih terasa pasif. Penyediaan fasilitas untuk menggunakan

*Microsoft Power Point* kurang memadai. Diperoleh informasi dari hasil wawancara bahwa tenaga pendidik di sekolah itu belum mampu mengoperasikan program Powerpoint.

Pemanfaatan media pembelajaran penting dilakukan saat kegiatan pembelajaran untuk mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran dengan baik. Keseuaian media pembelajaran terhadap topik pembelajaran dan kebutuhan siswa akan memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar, keterampilan yang dicapai dan tujuan pembelajaran. Hal ini dipertegas oleh Betty (2021, h. 27) Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema. Pembelajaran tematik meliputi tiga aspek yaitu, sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Upaya untuk meningkatkan dan menyeimbangkan antara kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan didukung oleh strategi guru salah satunya dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan mengadakan variasi agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dan mampu berinteraksi langsung dengan peserta didik, sehingga dengan adanya media pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Berdasarkan penjelasan diatas dan belum adanya produk berupa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Power Point pada proses pembelajaran tematik di kelas IV SDN 101768 Tembung, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Power Point Pada Pembelajaran Tematik di kelas IV SDN 101768 Tembung.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yakni penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013, h. 297). Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point*. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1. Tempat pelaksanaan pada penelitian ini adalah di SDN 101768 Tembung. Subyek Penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 101768 Tembung yang berjumlah 21 siswa, 11 perempuan dan 10 laki-laki.

Prosedur penelitian pengembangan ini mengikuti panduan model ADDIE (Sugiyono 2017, h. 39) yaitu model pengembangan yang terdiri dari 5 tahap meliputi : *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu , wawancara, kuesioner, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis validitas, analisis praktikalitas, dan analisis efektivitas. Skala Likert yaitu skala penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *PowerPoint* ini menggunakan Skala Likert. Skala Likert yang digunakan terdiri dari lima kategori.

Tabel 2. Kategori Skala Likert.

Nilai	Angka
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3

Nilai	Angka
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Persentase kelayakan tiap tahapan validasi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase validitas} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Menentukan praktis atau tidaknya media pembelajaran berbasis powerpoint yang dikembangkan yaitu dengan angket respon guru. Analisa praktikalitas dimulai dengan proses tabulasi data dari angket respon guru yang telah diisi. Kemudian data tersebut dikonversi ke dalam bentuk persentase keidealan rumus :

$$\text{Persentase Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

**Arikunto (2016, h, 59)**

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus di atas sehingga dihasilkan angka dalam bentuk persen. Kriteria kepraktisan media pembelajaran berbasis powerpoint yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Kategori Kepraktisan Media**

No.	Persentase Kepraktisan	Kategori
1.	80-100%	Sangat Praktis
2.	60-80%	Praktis
3.	40-60%	Cukup Praktis
4.	20-40%	Kurang Praktis
5.	0-20%	Sngat Tidak Praktis

(Riduwan, 2013, h. 126)

### Analisis Efektivitas

Data instrumen tes dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa diketahui dengan mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal berupa *pre-test* dan *post-test*.

Data instrumen tes dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa diketahui dengan mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal berupa *pre-test* dan *post-test*. Tes dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1. Jenis tes yang digunakan adalah pilihan berganda.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis (*Analysis*)

Tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan guru, analisis kurikulum dan materi, serta peserta didik. Peneliti memperoleh data dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 101768 Tembung. Berdasarkan analisis guru mengalami kendala selama pembelajaran berlangsung. Siswa tidak fokus, guru juga belum penah

melakukan pengembangan media dikarenakan kurangnya pengetahuan dalam bidang IT. Kemudian berdasarkan analisis peserta didik, diketahui bahwa proses pembelajaran efektif dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang tidak baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik..

### **Perancangan (Design)**

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun rencana awal pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun materi yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik pada tema IndahNya Keragaman di Negeriku subtema 1 pembelajaran 1 dengan mengumpulkan bahan sebagai sumber untuk disusun secara sistematis sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Selanjutnya peneliti juga merancang penilaian berbentuk kuesioner dan soal untuk mendapatkan penilaian kelayakan, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan.

### **Pengembangan (Development)**

Setelah melakukan tahap perancangan (*design*), maka tahap selanjutnya adalah pengembangan (*development*). Tahap ini merupakan tahap produksi media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang telah dirancang sebelumnya. Selanjutnya media yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan setelah melalui uji validitas yang dilakukan validator ahli materi, validator ahli desain, guru kelas IV dan uji coba produk, ahli materi pada penelitian ini adalah Ibu Lala Jelita Ananda, S.Pd, validator ahli media Bapak Dr. Winara, S. Si, M.Pd. Penilaian praktikalitas media dilakukan oleh guru kelas IV yaitu Ibu Nida Ulfah Ar Gajah, S.Pd. Hasil validasi yang diperoleh melalui penilaian yang dilakukan ahli sebesar 91% dikategorikan "Sangat Layak". Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh hasil persentasi sebanyak 90% kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian praktisi pendidikan yang dilakukan oleh guru wali kelas IV diperoleh hasil persentasi 86% dikategorikan "Sangat Praktis". Sesuai dengan hasil penilaian yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* sudah layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

### **Implementasi**

Sebelum melakukan uji coba kepada peserta didik soal divalidkan terlebih dahulu kepada peserta didik dengan kelas berbeda, lalu hasil soal yang telah dijawab dilakukan validasi butir soal. Validasi butir soal dilakukan untuk mencari soal yang valid dan tidak valid, dengan menghitung skor keseluruhan yang dapat diperoleh oleh siswa pada setiap butir soal dengan cara mencari nilai  $r$ -hitung dan  $r$ -tabel Apabila  $r$ -hitung lebih besar  $r$ -tabel maka soal valid. Sebaliknya apabila  $r$ -tabel lebih besar maka soal tersebut tidak valid.

Media yang divalidkan oleh validator ahli media dan ahli materi yang telah dinyatakan layak untuk digunakan, kemudian dapat di uji cobakan pada peserta didik kelas IV SDN 101768 untuk mengetahui respon siswa dan praktikalitas media, serta mengetahui efektivitas melalui peningkatan hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini terdiri dari 21 siswa kelas IV. Untuk dapat melihat peningkatan hasil belajar peserta didik, maka dilakukan *pretest* sebelum menggunakan media dan *posttest* sesudah menggunakan media.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas media, dengan melihat rekapitulasi hasil respon peserta didik dapat diketahui bahwa rata-rata persentasi praktikalitas 93% kategori “Sangat Praktis” dan rekapitulasi melalui respon praktisi pendidik diketahui bahwa persentasi praktikalitas 86% kategori “Sangat Praktis” .

Berdasarkan hasil pelaksanaan implementasi, uji keefektifan media dapat diketahui dari meningkatnya hasil belajar siswa dan ketercapaian terhadap KKM. Dapat diketahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada pembelajaran tematik memperoleh nilai total rata-rata 53 kategori ‘Kurang’ kriteria ketuntasan “Tidak Tuntas”, namun setelah menggunakan media pembelajaran interaktif nilai total rata-rata siswa meningkat menjadi 87 kategori “Sangat Baik” kriteria ketuntasan “Tuntas”

### **Evaluasi (Evaluation)**

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilaksanakan berupa evaluasi pengembangan dan evaluasi kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*. Evaluasi hasil revisi akhir dari validasi media, ahli materi, praktisi pendidikan, dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 hasil penelitian yang peroleh adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* memperoleh skor 91% untuk validasi media dan skor yang diperoleh dari validasi materi sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Tahap kepraktisan penggunaan media pembelajaran media interaktif berbasis *PowerPoint* untuk peserta didik memperoleh skor 93% yang dikategorikan sangat praktis, praktisi pendidikan yang dilakukan oleh guru memperoleh hasil 86% dengan kategori sangat praktis dan pada keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* memperoleh skor 87 yang menunjukkan penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint* dikatakan sangat layak, sangat praktis dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN 101768 Tembung, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Adapun kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*, yaitu ahli media 91% yang dikategorikan sangat layak. Pada tabulasi angket ahli media, aspek keefektifan produk memiliki persentase tertinggi sebesar 96%. Selanjutnya pada validasi materi jumlah penilaian yang diperoleh sebesar 90%. Pada tabulasi angket validasi ahli materi, aspek penyajian materi memiliki persentase tertinggi sebesar 91%. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* layak dijadikan sebagai alat penunjang proses berlangsungnya pembelajaran
2. Praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* diuji melalui hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* diperoleh jumlah rata-rata sebesar 93% yang termasuk kedalam kategori sangat praktis. Sedangkan hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* sebesar 86% yang dikategorikan sangat praktis. Penilaian praktisi pendidik pada aspek pembelajaran memperoleh jumlah tertinggi sebesar

87%. Artinya media pembelajaran media interaktif berbasis *PowerPoint* praktis digunakan guru dalam proses pembelajaran yang sangat berlangsung.

3. Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*, dapat dilihat dari hasil nilai *post-test* yang mengalami peningkatan nilai ketuntasan belajar menjadi 87 yang dikategorikan dalam kriteria sangat baik, jadi dapat dikatakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* efektif digunakan dalam proses berlangsungnya kegiatan mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada pembelajaran tematik dikembangkan untuk dijadikan salah satu sumber belajar, agar lebih banyak mengeksplor ide saat belajar, serta mempermudah siswa belajar.
2. Bagi guru, pada saat pembelajaran menggunakan media dapat dikembangkan oleh guru untuk materi atau tema yang berbeda. Guru harus kreatif dalam membuat media atau sumber belajar lainnya yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta sesuai dengan perkembangan teknologi, agar proses pembelajaran tetap berjalan dan menarik.
3. Bagi sekolah, mendukung pengadaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* atau sumber belajar lainnya sebagai alat bantu pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* dengan menggunakan model pengembangan, aplikasi dan materi lainnya.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aldoobie, Nada. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*. 5 (6). (68-72).
- Andriani, M. R., & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang Shcolaria. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 143-158.
- Annisa, Nurul, N.S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal*, 8 (2), 2018—229.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Betty, Eva. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas IV SD Negeri 030355 Parratusan. *SEJ (School Education Journal)*, 11 (3), 269-278.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Dwi, Herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif; Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jalinus, N, & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Kadir, A. d. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Karfika. (2022). Pengembangan Media Berbasis *PowerPoint* Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MI Nurul Yaqin Kota Jambi. (Jambi:Skripsi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin)
- Kemdikbud. (2013). *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 SD Kelas IV*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumberdaya Manusia dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan.
- Kurweni Ukar dan Budi Purnama. (2017). *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Office Home & .* Jakarta: Alex Media Komputundo.
- Mailani, F. P. A. (2020). Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Pendekatan Saintifik. *ESJ (Elementary School Journal*, 10 (1), 20.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maghfira, Hafidhah. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *PowerPoint* untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022. (Malang: Skripsi: UIN KH Achmad Siddiq Jember)
- Mursyadat, Ilham. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil. (Malang: Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim)
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Vaiabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sitohang, Risma, dkk. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar dan Media IPS*. Medan: Unimed Press.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilana dan Cipi Riana. (2013). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.)
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmawati, Ika. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru. (Pekanbaru: Skripsi: Universitas Islam Riau)
- Suryani dan Agung (dalam Nunuk Suryani, 2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio Visual, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video*. Kata Pena.