

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT***  
**INTERAKTIF PADA MATERI IPA KELAS IV SDN 2 PESAWAHAN**  
**TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**Yuni Lina Sari<sup>1</sup>, Dharlinda Suri Damiri<sup>2</sup>, Yulita Dwi Lestari<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>STKIP-PGRI Bandar Lampung

Email: [sariyuni891@gmail.com](mailto:sariyuni891@gmail.com), [dharlindas@yahoo.com](mailto:dharlindas@yahoo.com), [dwilestariyulita@gmail.com](mailto:dwilestariyulita@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum pernah dikembangkannya media pembelajaran *powerpoint* interaktif khususnya pada materi IPA Kelas IV SDN 2 Pesawahan. Selama ini, bahan ajar yang digunakan hanya buku BUPENA yang disediakan oleh sekolah dan pembelajaran pun masih berpusat pada guru dimana, metode yang digunakan hanya metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam proses belajar. Hal ini tidak sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di SDN 2 Pesawahan yaitu kurikulum 2013 dimana pembelajaran seharusnya berpusat pada peserta didik. Dari permasalahan yang ada, maka perlu dikembangkannya media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik pun dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berpusat pada peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang menggunakan model ADDIE dalam pengembangannya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh total rata-rata persentase validasi ahli materi 85%, validasi ahli media 95%, dan validasi ahli bahasa 85% dengan kriteria interpretasi "Sangat Layak" dan dinyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan layak dan dapat diujicobakan di lapangan. Selain itu, untuk efektivitas penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif diperoleh total rata-rata persentase respon peserta didik 95% dan respon pendidik 90% dengan kriteria interpretasi "Sangat Efektif" dan dinyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi IPA kelas IV SDN 2 Pesawahan.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media, *Powerpoint* Interaktif, Materi IPA

**Abstract:** *The background of this research is that interactive powerpoint learning media have never been developed, especially in Class IV Science material at SDN 2 Pesawahan. So far, the teaching materials used are only BUPENA books provided by the school and learning is still teacher-centered where the method used is only the lecture method without using learning media, so that students tend to be passive in the learning process. This is not in accordance with the curriculum implemented at SDN 2 Pesawahan, namely the 2013 curriculum where learning should be student-centered. From the existing problems, it is necessary to develop interactive PowerPoint learning media which can make it easier for teachers to convey learning material and students can be more active in the learning process so that learning can be student-centered. This research is research and development (R&D) which uses the ADDIE model in its development. This research was conducted to determine the feasibility and effectiveness of the product being developed. Based on the research results, a total average percentage validation of material experts was 85%, media expert validation was 95%, and linguist validation was 85% with the interpretation criterion "Very Eligible" and it was stated that the interactive PowerPoint learning media developed was feasible and could be tested in the field. . In addition, for the effectiveness of the use of interactive PowerPoint learning media, a total*

*average percentage of student responses was 95% and educator responses were 90% with the interpretation criterion "Very Effective" and it was stated that interactive PowerPoint learning media were effectively used in learning, especially in science material for grade IV SDN 2 Pesawahan.*

**Keywords:** *Media Development, Interactive PowerPoint, Science material*

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar dan memiliki peran penting bagi pembangunan bangsa atau negara. Kemajuan sebuah bangsa atau negara, dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Melalui pendidikan, individu atau peserta didik dapat aktif dan dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan bakat dan minatnya. Hal ini sejalan dengan UU No. 20 tahun 2003 dimana pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan kata lain melalui pendidikan, berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui

proses belajar dan pembelajaran. Jika seseorang memiliki riwayat pendidikan yang baik, sudah pasti salah satu faktor pendukungnya yaitu karena proses pembelajaran atau cara belajarnya yang baik dan tepat.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan di sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru setidaknya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana, namun tetap merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang

akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Pembelajaran IPA di SD/MI merupakan salah satu materi yang wajib diajarkan kepada peserta didik. IPA merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Hal ini berarti IPA mempelajari segala sesuatu yang ada di alam, peristiwa, dan gejala-gejala yang muncul di dalamnya. IPA sebagai pengetahuan dan menyangkut alam, sudah seharusnya dikuasai oleh peserta didik agar peserta didik dapat menguasai konsep-konsep pada materi IPA, maka perlunya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan dapat menarik minat peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN 2 Pesawahan ketika mengikuti kegiatan program Kampus Mengajar Angkatan 4 (KM4), terlihat pembelajaran masih berpusat pada guru dimana, metode pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini tidak sejalan dengan kurikulum yang diterapkan di SDN 2

Pesawahan yaitu kurikulum 2013 dimana pembelajaran seharusnya berpusat pada peserta didik. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 2 Pesawahan, di sekolah sudah disediakan proyektor dan juga terdapat lab komputer (walaupun komputer yang disediakan terbatas) namun jarang sekali digunakan. Selama ini, guru hanya menggunakan buku BUPENA yang disediakan oleh sekolah sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran dan belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga peserta didik cenderung pasif.

Dari permasalahan yang ada, perlu adanya media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik pun dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan salah satu media pembelajaran interaktif yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi IPA kelas IV di SDN 2 Pesawahan.

Menurut Ibda (dalam Siska, 2021:167), media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem perantara, baik *software* maupun *hardware* yang berisikan kombinasi dua atau lebih media (audio, teks, grafik, animasi dan video) yang dalam penggunaannya dimanipulasi untuk mengendalikan, memberikan tanggapan yang aktif, dan tanggapan itu dapat menimbulkan kecepatan dapat dioperasikan oleh pengguna dengan memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

*Microsoft Powerpoint* adalah sebuah program aplikasi *Microsoft office* yang digunakan untuk using beberapa *slide* untuk media presentasi. Kehadiran *powerpoint* membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur *template* atau desain juga akan mempercantik sebuah presentasi *powerpoint* (Anwar, et al., 2022:64).

*Microsoft powerpoint* biasanya hanya untuk membuat suatu media presentasi atau bahan ajar yang bersifat satu arah saja (non interaktif) sehingga tidak terjadi interaksi antara guru dan peserta didik, karena peserta didik hanya sebagai pendengar saja dengan

memperhatikan media *powerpoint* tersebut. Sehingga kurang interaktif dalam media pembelajaran. Maka perlu adanya *powerpoint* yang dibuat interaktif sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri media tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata interaktif mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antarmubungan atau saling aktif. Dengan demikian media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat dimaknai sebagai media pembelajaran yang bersifat aktif, maksudnya media pembelajaran tersebut didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas, Prastowo (dalam Anwar, et al., 2022:65). *Microsoft powerpoint* interaktif dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena terdapat komunikasi dua arah antara peserta didik dengan media pembelajaran tersebut (Dewi, Muhiri, & Simatupang, 2022:95).

Berdasarkan pemaparan diatas, inovasi media pembelajaran pada sekolah dasar sangat dibutuhkan pada masa ini. Selain itu, sekolah telah menyediakan fasilitas pendukung yang dapat digunakan

ketika pembelajaran tatap muka namun, fasilitas tersebut jarang sekali digunakan karena belum adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menganalisis kelayakan, serta untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi IPA kelas IV SDN 2 Pesawahan.

## **METODE**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan *research and development* (R&D). Menurut Danuri & Maisaroh (dalam Wicaksono, 2022: 265) R&D adalah serangkaian proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Produk dalam konteks ini tidak selalu berupa perangkat keras (buku, modul, alat bantu belajar di kelas dan laboratorium), tetapi juga dapat berupa perangkat lunak (*software*) seperti program pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium serta model sistem pendidikan, pelatihan pembelajaran,

bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

Model penelitian dan pengembangan yang dipilih dan digunakan yaitu model ADDIE. Model ADDIE ini dikembangkan oleh Dick & Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Wicaksono, 2022:283). Model ADDIE merupakan desain pengembangan yang memiliki tahapan yang sistematis dan sederhana yaitu terdiri dari 5 tahap, diantaranya tahap *Analysis* (analisis), tahap *Desain* (perencanaan), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (implementasi), dan tahap *Evaluation* (evaluasi).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari tahap analisis berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN 2 Pesawahan ketika mengikuti kegiatan program Kampus Mengajar Angkatan 4 (KM4), terlihat pembelajaran masih berpusat pada guru dimana, metode pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini tidak sejalan dengan kurikulum yang diterapkan di SDN 2 Pesawahan yaitu kurikulum 2013

dimana pembelajaran seharusnya berpusat pada peserta didik. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 2 Pesawahan, di sekolah sudah disediakan proyektor dan juga terdapat lab komputer (walaupun komputer yang disediakan terbatas) namun jarang sekali digunakan. Selama ini, guru hanya menggunakan buku BUPENA yang disediakan oleh sekolah sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran dan belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga peserta didik cenderung pasif. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran interaktif berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Setelah mengetahui pemecahan masalah kemudian melakukan tahap pengembangan, pada tahap pengembangan media telah dirancang kemudian diimplementasikan. Sebelum media diujicobakan kepada guru dan peserta didik, media diuji validasi terlebih dahulu oleh 3 validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Berikut hasil dari validasi ketiga validator tersebut.

Validasi ahli materi dilakukan untuk menguji

kelengkapan materi pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan. Validator ahli materi yang terpilih adalah dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), ibu Connyta Elvadola, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli materi untuk kelayakan materi pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif diperoleh persentase skor atau rata-rata sebesar 85%. Maka, media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dapat dikategorikan “Sangat Layak” Namun, terdapat saran/masukan terkait Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan materi yang dibahas pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Validasi ahli media dilakukan untuk menguji desain pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan. Validator ahli media yang terpilih adalah dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Bapak Ridho Agung Juwantara, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli media untuk kelayakan media pembelajaran

*powerpoint* interaktif diperoleh persentase skor atau rata-rata sebesar 95%. Maka, media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dapat dikategorikan “Sangat Layak” Selain itu, tidak terdapat revisi berupa saran/masukan dari validator ahli media terkait media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan.

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menguji tata bahasa pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan. Validator ahli bahasa yang terpilih adalah dosen dari program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Bapak Hendra Saputra, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli bahasa untuk kelayakan bahasa pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif diperoleh persentase skor atau rata-rata sebesar 85%. Maka, media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dapat dikategorikan “Sangat Layak” Namun, terdapat revisi berupa saran/masukan terkait penulisan huruf kapital dan huruf kecil pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang perlu diperbaiki.

Setelah melakukan tahap validasi oleh validator ahli materi, validator ahli media, validator ahli bahasa dan media pembelajaran *powerpoint* interaktif telah selesai diperbaiki, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba produk pada peserta didik kelas IV SDN 2 Pesawahan yang berjumlah 26 peserta didik. Dimana laki-laki berjumlah 10 peserta didik dan perempuan berjumlah 16 peserta didik. Pada tahap ini, penulis juga membagikan angket respon kepada pendidik dan peserta didik kelas IV SDN 2 Pesawahan yang berisi pernyataan tentang penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada proses pembelajaran pada materi IPA. Selain itu, uji coba produk ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Berikut adalah tabel penilaian peserta didik dan pendidik terkait penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada proses pembelajaran pada materi IPA.

**Tabel 1. Hasil Penilaian Peserta Didik**

No	Nama Siswa	Alternatif Penilaian			Kriteria
		F	N	$\frac{f}{n} \times 100$ %	

1	A.I.Y	39	40	97%	Sangat Efektif
2	A.M	38	40	95%	Sangat Efektif
3	A.E.P	38	40	95%	Sangat Efektif
4	A.Z	38	40	95%	Sangat Efektif
5	A.P.A	39	40	97%	Sangat Efektif
6	A.W	39	40	97%	Sangat Efektif
7	C.D.C	39	40	97%	Sangat Efektif
8	D.P	38	40	95%	Sangat Efektif
9	E.A.S	37	40	92%	Sangat Efektif
10	F.H	39	40	97%	Sangat Efektif
11	F.L	38	40	95%	Sangat Efektif
12	F.S	35	40	87%	Sangat Efektif
13	J.A	37	40	92%	Sangat Efektif
14	M.F	38	40	95%	Sangat

					Efektif
15	M.M	39	40	97%	Sangat Efektif
16	N.S.P	38	40	95%	Sangat Efektif
17	N.A.B	38	40	95%	Sangat Efektif
18	O.P.H	38	40	95%	Sangat Efektif
19	Q.R.A.R	39	40	97%	Sangat Efektif
20	R.C.A	38	40	95%	Sangat Efektif
21	S.N.P	38	40	95%	Sangat Efektif
22	S.C	38	40	95%	Sangat Efektif
23	T.P	38	40	95%	Sangat Efektif
24	T.D.B	37	40	92%	Sangat Efektif
25	Y.F	38	40	95%	Sangat Efektif
26	Z.Q.R	37	40	92%	Sangat Efektif
<b>Jumlah</b>		<b>988</b>	<b>1.040</b>		
<b>Persentase Skor</b>		<b>95%</b>			

( $f/n \cdot 100\%$ )	
Kriteria Interpretasi	Sangat Efektif

Berdasarkan hasil penilaian peserta didik terkait efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif diperoleh persentase skor atau rata-rata sebesar 95%. Maka, media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dapat dikategorikan “Sangat Efektif” digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi IPA kelas IV SDN 2 Pesawahan.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Pendidik**

Aspek Penilaian	No	Kriteria Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
			f	N	$\frac{f}{n} \times 100\%$	
Aspek Penyajian Materi	1	Kesesuaian materi pada media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif dengan KD	4	4	100%	Sangat Efektif
	2	Kesesuaian materi pada media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif dengan Indikator	4	4	100%	Sangat Efektif
	3	Kesesuaian	4	4	100%	Sangat Efektif

Aspek Penilaian	No	Kriteria Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
			f	N	$\frac{f}{n} \times 100\%$	
		n materi pada media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif dengan tujuan pembelajaran			0%	at Efektif
	4	Materi disajikan dengan menarik dalam media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif	4	4	100%	Sangat Efektif
Aspek Kualitas	5	Penggunaan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif memenuhi fungsi praktis sebagai media pembelajaran	3	4	75%	Efektif
	6	Desain media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif mencakup kejelasan teks, gambar/an imasi dan audio	3	4	75%	Efektif
Aspek Efektif	7	Kesesuaian media	3	4	75%	Efektif

Aspek Penilaian	No	Kriteria Penilaian	Alternatif Penilaian			Kriteria
			f	N	$\frac{f}{n} \times 100\%$	
vitas		yang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran				
	8	Media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif dapat membuat peserta didik menjadi aktif	3	4	75%	Efektif
Aspek Penyajian	9	Kesesuaian dan ketepatan gambar/animasi dan audio dengan materi pembelajaran	4	4	100%	Sangat Efektif
Aspek Bahasa	10	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif mudah dipahami oleh peserta didik.	4	4	100%	Sangat Efektif
<b>Jumlah</b>			<b>36</b>	<b>40</b>		
<b>Persentase Skor (f/n.100%)</b>			<b>90%</b>			
<b>Kriteria Interpretasi</b>			<b>Sangat Efektif</b>			

Berdasarkan hasil penilaian pendidik terkait efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif diperoleh persentase skor atau rata-rata sebesar 90%. Maka, media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan dapat dikategorikan “Sangat Efektif” digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi IPA kelas IV SDN 2 Pesawahan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan validasi oleh masing-masing validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa diperoleh nilai sebagai berikut: untuk kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif diperoleh total rata-rata persentase validasi ahli materi 85%, validasi ahli media 95%, dan validasi ahli bahasa 85% dengan kriteria interpretasi “**Sangat Layak**” dan dinyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dikembangkan layak dan dapat diujicobakan di lapangan.

Berdasarkan respon pendidik dan peserta didik kelas IV SDN 2 Pesawahan diperoleh nilai sebagai berikut: untuk efektivitas penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif diperoleh total rata-rata persentase respon peserta

didik 95% dan respon pendidik 90% dengan kriteria interpretasi “**Sangat Efektif**” dan dinyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi IPA kelas IV SDN 2 Pesawahan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A., et al. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. CV. Tohar Media. <https://books.google.co.id/books?id=CgiKEAAAQBAJ&pg=PA65&dq=powerpoint%20interaktif%20adalah&pg=PA64#v=onepage&q=powerpoint%20interaktif%20adalah&f=false>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Devega, A. T. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Batam Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=CpSbEAAAQBAJ&pg=SL252-PA27&dq=Pengembangan%20Aplikasi%20Media%20Pembelajaran%20Interaktif%20Berbasis%20Android&pg=SL9-PA2#v=onepage&q&f=true>
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP Press. [https://www.google.co.id/books/edition/Membuat\\_Media\\_Pembelajaran\\_Inovatif\\_deng/\\_dZbEAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=fungsi+dan+manfaat+media+pembelajaran&pg=PA4&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Membuat_Media_Pembelajaran_Inovatif_deng/_dZbEAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=fungsi+dan+manfaat+media+pembelajaran&pg=PA4&printsec=frontcover)
- Dewi, T. M., Muhiri, M., & Simatupang, J. S. (2022). Pengembangan Media Berbasis Powerpoint Interaktif Tema 1 Subtema 3 Pertumbuhan Hewan Untuk Siswa Kelas III SD Negeri 007 Tebing Karimun. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6 (1), 93-102.
- Fitria, Y., & Indra, W. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan dan Literasi Sains*. CV Budi Utama. <https://books.google.co.id/books?id=mPgaEAAAQBAJ&pg=PA51&dq=definisi%20pembelajaran%20ipa%20di%20sd%20adalah&pg=PR4#v=onepage&q=definisi%20pembelajaran%20ipa%20di%20sd%20adalah&f=false>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Jurnal Pendidikan*, Vol.1 No.1 (2022), 291-299.

- Gunawan, Sultani, D. I., Silalahi, C. A., Suherlan, A., Dwi, D. F., Mukhlis, et al. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif Sederhana Untuk SD/MI*. K-Media.  
<https://books.google.co.id/books?id=C4OiEAAAQBAJ&pg=PA3&dq=media%20pembelajaran%20interaktif%20adalah&pg=PA3#v=twopage&q=media%20pembelajaran%20interaktif%20adalah&f=false>
- Indarti, D., & Harjono, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran POINTTER "Powerpoint Interaktif" Pada Mata Pelajaran IPA Materi Rangka Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Harjosari 01 Bawen. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol.5 No.11 (2022), 5045-5050.
- Khairunnisa, Akbar, M. R., Usanto, Ningtyas, S., Aziz, F., Sepriano, et al. (2023). *Multimedia (Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.  
[https://books.google.co.id/books?id=155EAAAQBAJ&newbks=0&printsec=frontcover&pg=PA107&dq=microsoft+powerpoint+interaktif&hl=jv&source=newbks\\_fb&redir\\_esc=y#v=onepage&q=microsoft%20powerpoint%20interaktif&f=false](https://books.google.co.id/books?id=155EAAAQBAJ&newbks=0&printsec=frontcover&pg=PA107&dq=microsoft+powerpoint+interaktif&hl=jv&source=newbks_fb&redir_esc=y#v=onepage&q=microsoft%20powerpoint%20interaktif&f=false)
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., et al. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.  
[https://www.google.co.id/books/edition/DIMENSI\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_Teori\\_dan\\_Pen/9Lq0EAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=kriteria+pemilihan+media+pembelajaran&pg=PT84&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/DIMENSI_MEDIA_PEMBELAJARAN_Teori_dan_Pen/9Lq0EAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=kriteria+pemilihan+media+pembelajaran&pg=PT84&printsec=frontcover)
- Marlina, Wahab, A., Susidamayi, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., et al. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan\\_media\\_pembelajaran\\_SD\\_MI/pdM6EAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=kriteria+pemilihan+media+pembelajaran&pg=PA60&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_media_pembelajaran_SD_MI/pdM6EAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=kriteria+pemilihan+media+pembelajaran&pg=PA60&printsec=frontcover)
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran (Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran)*. CV. Jejak, anggota IKAPI.  
[https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_Pengertian\\_Media\\_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=fungsi+dan](https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=fungsi+dan)

- +manfaat+media+pembelajaran&pg=PA19&printsec=frontcover
- Oktaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Aproach Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, Vol.1 No.2, Oktober 2021, 66-77.
- Purwanti, E., Nurrohman, E., & Pranita, H. S. (2019). *Kajian IPA untuk Mahasiswa PGSD*. Universitas Muhammadiyah Malang.  
[https://www.google.co.id/books/edition/KAJIAN\\_IPA\\_Untuk\\_Mahasiswa\\_Pendidikan\\_Gu/vzZxEAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=ipa+adalah&pg=PA1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/KAJIAN_IPA_Untuk_Mahasiswa_Pendidikan_Gu/vzZxEAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=ipa+adalah&pg=PA1&printsec=frontcover)
- Putra, H. K. (2021). *Monograf Model Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Pembelajaran*. Lakeisha.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Monograf\\_Model\\_Multimedia\\_Interaktif\\_unt/iOE3EAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=multimedia+interaktif+adalah&pg=PA16&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Monograf_Model_Multimedia_Interaktif_unt/iOE3EAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=multimedia+interaktif+adalah&pg=PA16&printsec=frontcover)
- Putra, N. (2012). *Research & Development (Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sinambela, L. P., & Sinambela, S. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Teoretik dan Praktik*. Depok: Rajawali Pers.
- Siska, Y. (2021). *Pengembangan Materi, Media, dan Sumber Belajar IPS SD/MI*. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Supriyono, Jaya, W. S., Zain, S. S., Sutrisno, J., Suryantono, B., Istiara, F., et al. (2021). *Panduan Penulisan Tugas Akhir (Pedoman Mahasiswa dalam Penyusunan Karya Ilmiah)*. Bandar Lampung: STKIP-PGRI Bandar Lampung.
- Susanti, a. I. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. NEM - anggota IKAPI.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran\\_berbasis\\_Teknologi\\_In/SepUEAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=fungsi+dan+manfaat+media+pembelajaran&pg=PA42&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_berbasis_Teknologi_In/SepUEAAAQBAJ?hl=jv&gbpv=1&dq=fungsi+dan+manfaat+media+pembelajaran&pg=PA42&printsec=frontcover)
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol.5 No.1 (2021).
- Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Garudhawaca.

