



ELSE (Elementary
School Education
Journal)



This is an open access article
under the [Creative Commons
Attribution-ShareAlike 4.0
International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

OPEN ACCESS
e-ISSN 2597-4122
(Online)
p-ISSN 2581-1800
(Print)

***Correspondence:**
*Ernita Kumala
Sari*
[kumalasariernita
@gmail.com](mailto:kumalasariernita@gmail.com)

Received: 01-10-2024
Accepted: 04-12-2024
Published: 05-12-2024

DOI
<http://dx.doi.org/10.30651/else.v8i3.24382>

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS SLIDE UNTUK MATERI KERAGAMAN BUDAYA SEKOLAH DASAR

Ernita Kumala Sari^{1*}, Fitriyeni¹

¹Universitas Islam Riau, Pekanbaru Riau Indonesia

Abstrak

Tujuan Penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi keragaman budaya kelas 4 SDIT-AI Madani Sukamaju, urgensi penelitian ini adalah dapat mempermudah guru untuk mengatasi peserta didik yang kurang fokus dalam belajar. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Desain pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu :*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada penelitian ini terdiri dari 5 tahapan yaitu 1) tahap analisis terdiri dari analisis pendidik, peserta didik dan materi pembelajaran; 2) tahap desain yaitu perancangan media pembelajaran powerpoint interaktif dengan menggunakan aplikasi powerpoint; 3) tahap pengembangan yaitu memproduksi media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap desain. 4) tahap implementasi kepada siswa dan tahap 5) evaluasi dari hasil implementasi yang telah didapatkan. Selain produksi media, peneliti juga menyusun instrument penelitian yaitu lembar validasi dan dilakukan uji validasi instrument yang di adaptasi dari pendapat ahli . Lembar validasi diisi oleh 6 validator ahli yang terdiri dari 2 validator media, 2 validator ahli bahasa, dan 2 validator ahli materi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif memenuhi kriteria sangat valid, dengan rata-rata nilai 89,1% dari validator.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Power Point Interaktif; Sekolah Dasar

Abstract

The aim of this research is to develop interactive PowerPoint learning media on cultural diversity material for class 4 SDIT-AI Madani Sukamaju. The urgency of this research is to make it easier for teachers to deal with students who lack focus in learning. This research method uses development research with the ADDIE development model. The ADDIE development design consists of 5 stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research consists of 5 stages, namely 1) the analysis stage consists of analysis of educators, students and learning materials; 2) the design stage, namely designing interactive PowerPoint learning media using the PowerPoint application; 3) development stage, namely producing learning media that has been designed at the design stage. 4) implementation stage for students and stage 5) evaluation of the implementation results that have been obtained. Apart from media production, researchers also prepared research instruments, namely validation sheets and carried out instrument validation tests which were adapted from expert opinions. The validation sheet was filled in by 6 expert validators consisting of 2 media validators, 2 language expert validators, and 2 material expert validators. The results of this research show that interactive PowerPoint learning media meets the criteria for being very valid, with an average score of 89.1% from validators.

Keywords: Learning Media; Interactive Power Point; Elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya yang direncanakan agar menghasilkan suatu proses pembelajaran yang interaktif sehingga siswa dapat menumbuhkan keterampilannya dalam bidang spiritual misalnya mengontrol diri, kepribadian, intelektual, akhlak terpuji serta keterampilan lainnya yang dibutuhkan sebagai individu serta masyarakat. Efisiensi dalam proses pembelajaran dapat ditandai dengan kapabilitas, ilmu, serta akhlak dari siswa karena mereka merasa senang saat proses pembelajaran tersebut berlangsung (Dewi,2020).

Kegiatan belajar mengajar ialah kegiatan yang dijalankan oleh guru kepada siswanya untuk menjelaskan suatu materi. Makna lain dari kegiatan tersebut adalah interaksi secara verbal antara guru serta siswanya sebagai alat utama dalam menyampaikan materi (Adam,2021). Untuk mencapai tujuan pembelajaran, peran guru sangat vital, utamanya pada saat proses kegiatan belajar mengajar; guru diminta untuk menghasilkan siswa-siswa berbakat.

Dalam proses belajar mengajar, guru harus dapat menggunakan alat yang disediakan di sekolah untuk menjadi media pembelajaran (Defiani, 2018). Media pada proses belajar mengajar secara interaktif dapat membantu siswa aktif pada kegiatan tersebut. di SDIT Al-Madani, kegiatan pengajaran oleh guru cenderung mengaplikasikan metode penjelasan. Guru sudah berupaya menerapkan media pembelajaran di kelas namun keterbatasan media pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengaplikasi komputer masih minim. Tanpa menerapkan media yang mampu memicu aktivitas belajar, pembelajaran akan menjadi membosankan dan siswa cenderung pasif serta mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa. Pembelajaran akan lebih menyenangkan jika guru menggunakan media untuk menunjang pembelajaran. Video animasi, *pop up book*, serta PowerPoint interaktif merupakan media yang sering digunakan dan masih banyak lagi.

Media pada proses pembelajaran ialah suatu alat yang mampu diaplikasikan agar siswa terbantu ketika belajar. Media tersebut juga dapat

didefinisikan alat secara fisik yang digunakan dalam penyampaian bahan pembelajaran. Beberapa media yang dapat diimplementasikan ketika proses belajar mengajar adalah *Microsoft Power Point*. Aplikasi tersebut mampu memberikan daya tarik terhadap perhatian siswa. *Power Point* memiliki banyak fitur, misalnya kapabilitas untuk merancang teks, menambahkan gambar, video, audio, serta animasi (Lusi, 2020). Animasi dapat menganimasikan objek sehingga mereka dapat muncul, bergerak, berpindah, dan menghilang, membuat presentasi menjadi lebih menarik (Purwanti et al., 2020).

Microsoft Power Point adalah program untuk aplikasi presentasi di komputer yang memungkinkan seseorang membuat presentasi profesional yang dapat diaplikasikan sebagai bahan pembelajaran (Hasanah, 2020). Pendapat lainnya menjelaskan bahwa *Microsoft Power Point* adalah salah satu program komputer yang berguna sebagai alat untuk proses pembelajaran karena mampu menggabungkan ragam multimedia misalnya tulisan, video, audio, gambar, serta animasi sehingga media proses pembelajarannya menjadi atraktif (Anggeriani, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Saputri Indah Lestari selaku wali kelas 4 bahwa proses pembelajaran di kelas 4 salah satunya pada materi keragaman budaya lebih banyak memakai metode ceramah dengan berbantuan buku siswa dan buku guru, dan dengan metode ceramah siswa cenderung jenuh dan kurang aktif. Seperti informasi yang saya dapatkan melalui wawancara, SDIT Al-Madani memiliki LCD, laptop, dan komputer, tetapi guru tidak memanfaatkannya dengan baik. Namun, alat dan sumber daya ini dapat digunakan dalam pendidikan, seperti menggunakan presentasi *Power Point* interaktif untuk menarik minat siswa.

Salah satu materi yang dapat diaplikasikan dengan media *Power Point* interaktif yaitu materi keragaman budaya. Karena materi keragaman budaya memiliki karakteristik yang beragam, yang mana terdapat banyak pembagiannya mulai dari pakaian adat, rumah adat, bahasa daerah, lagu daerah, makanan khas

daerah, alat music dan lain sebagainya. Maka dengan media powerpoint interaktif ini guru dapat menggabungkan beberapa karakteristik menjadi satu pembahasan dalam satu media.

Salah satu program yang sering diaplikasikan untuk merancang media pembelajaran yang atraktif adalah *PowerPoint Interaktif*. Menu yang dapat diakses oleh pengguna membantu dalam hal ini. Menu ini memungkinkan pengembangan media pada proses pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif sehingga menimbulkan kenaikan hasil ketika belajar oleh siswa (Warkintin & Mulyadi, 2019). Didasarkan pada penelitian oleh Hikmah dan Maskar (2020), terbukti mengenai aplikasi PowerPoint mampu memberikan kenaikan ketertarikan serta motivasi siswa dalam aktivitas belajar, yang berakibat pada hasil yang baik.

Seperti pemaparan uraian di atas, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media *powerpoint* interaktif. Materi yang dapat mengaplikasikan media powerpoint interaktif adalah materi keragaman budaya, dikarenakan karakteristik materi yang beragam, yang mana keragaman budaya memiliki banyak sekali pembagiannya dimulai dari busana daerah, rumah daerah, makanan yang khas pada daerahnya, dan lainnya.

Sehingga dengan ini peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian berjudul "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Materi Keragaman Budaya di kelas 4 SDIT Al – Madani". Tujuan Penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi keragaman budaya kelas 4, mempermudah guru untuk mengatasi peserta didik yang kurang focus dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah termasuk jenis penelitian pengembangan. Pendekatan secara kualitatif tujuannya memperoleh informasi serta hasil tanya jawab, lembar validasi serta dokumentasi (Dewi & Izati, 2020). Sementara itu, pendekatan secara kuantitatif diuji validasinya terhadap media pada proses pembelajaran yang dikembangkan. Digunakannya desain

pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi (Julianto, 2022).

Fokus penelitian ialah pada pengembangan media yang basisnya power point *s e c a r a* interaktif sebagai media pada proses pembelajaran, yang mana kemudian peneliti akan melakukan validasi terhadap produk tersebut dan diuji cobakan kepada siswa kelas 4 SDIT Al- Madani Sukamaju sehingga dapat diketahui kelayakan dari produk media power point interaktif untuk digunakan sebagai media pada proses pembelajaran.

a. Uji Validitas

Rumus yang digunakan di adaptasi dari (Sugiyono 2019) sebagai berikut: $\rho = \frac{\sum x_i}{\sum x_i} \times 100\%$

$\sum x_i$

Keterangan:

ρ = persentase skor

$\sum x_i$ = jumlah skor peraspek

$\sum x_i$ = total skor

Adapun nilai persentase kevalidan akan dirinci sebagai berikut:

Tabel 1. Data Kuantitatif

Skor	Keterangan
84%-100%	Sangat valid
64%-83,9%	Valid

(Dewi,2020)

b. Uji Kepraktisan

Penilaian guru dan siswa :

1. Skor yang diperoleh dari tiap guru sebagai penilai dijumlahkan
2. Mencari rata-rata skor kepraktisan dengan rumus

Analisis kepraktisan menggunakan rumus yang diadaptasi dari Sugiyono (2019) sebagai berikut:

Tingkat kepraktisan = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$

$\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor ideal}}$

Tabel 2 . Kriteria Pengkategorian Kepraktisan dari penilaian guru dan siswa

Interval skor	kategori kepraktisan
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21 % - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media interaktif dapat menarik minat dan perhatian peserta didik dalam belajar serta peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru. Pengembangan media interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu dengan tahapan sebagai berikut.

1. Analisis

Analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan yaitu guru tidak menggunakan media saat melakukan proses pembelajaran. Sehingga media yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik yaitu media interaktif.

2. Merancang (desain)

Merancang atau desain sesuai klasifikasi program pembelajaran dengan menyusun

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Dr. CHARLINA, M, Hum	29	30	90%	Sangat Valid
Heti Mahfiroh, S.Pd	26	30	87%	Sangat Valid
Nilai Gabungan	55	60	91,7%	Sangat Valid

materi dan menu-menu pada tampilan media interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini langkah menyusun media pada proses pembelajaran yang basisnya powerpoint interaktif. Materi yang digunakan yaitu mengenai keragaman budaya di

Indonesia meliputi suku bangsa, makanan dan alat music daerah.

4. Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini media sudah dinyatakan valid oleh para ahli. Pada tahap ini adalah tahap uji coba terbatas yang dilakukan oleh siswa kelas 4 sd.

Ahli Media

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Akhmad Suyonc S.Pd.,M.Pd	36	40	90%	Sangat Valid
Ani Hidayati, S.Pd	35	40	87,5%	Sangat Valid
Nilai Gabungan	71	80	88,8%	Sangat Valid

Hasil validasi tampilan desain media *PowerPoint* interaktif pada validasi kedua yang diperoleh dari gabungan dua validator yaitu validator 1 dan validator 2 yang termasuk kedalam kategori "Sangat Valid" dengan rata-rata persentase 88,8%. Setelah media *PowerPoint* interaktif diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan , kedua ahli memberikan komentar bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif sudah bagus dan dapat digunakan tanpa revisi. Adapun saran yang diberikan ahli media yaitu sebagai berikut agar media menjadi lebih baik lagi. Kesimpulannya yaitu media ini dapat digunakan dengan revisi kecil, mencakup peletakan tombol (next) setiap pergantian slide materi. Dengan perbaikan tersebut media ini telah digunakan dengan sangat layak.

Ahli Bahasa

(Sumber : data olahan peneliti)

Tahap validasi ini dilakukan oleh ahli bahasa terhadap produk media *PowerPoint* interaktif. Hasil validasi aspek bahasa media *PowerPoint* interaktif diperoleh dari gabungan dua validator ahli dengan melakukan perbaikan sesuai komentar dan saran, kemudian diperoleh nilai rata-rata penilaian sebesar **91,7%** dengan

kategori **“Sangat Valid”**. Saran dan komentar yang diberikan yaitu mengubah huruf kapital pada setiap nama daerah, makanan, dan alat music. Dengan perbaikan tersebut bahasa pada media ini sudah bagus dan dapat digunakan.

Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Muhamad Nukman, S.Pd.,M.Pd	49	60	81,7%	Valid
Saputri Indah Lestari, S.Pd	55	60	91,7%	Sangat Valid
Nilai Gabungan	104	120	86,7%	Sangat Valid

(Sumber : data olahan peneliti)

Hasil penilaian ahli materi pada validasi pertama memperoleh nilai rata-rata dari gabungan ahli materi yaitu 86,7% dengan tingkat kevalidan **“Sangat Valid”**. Kedua para ahli memberikan komentar bahwa media PowerPoint interaktif sudah bagus dan dapat digunakan tanpa revisi.

Rekapitulasi Hasil Validasi Media PowerPoint Interaktif

Uji Validasi	Aspek Yang Dinilai			Rata-Rata	
	Aspek Media	Aspek Bahasa	Aspek Materi		
Validasi	1	72,5%	66,7%	86,7%	75,83%
	2	88,8%	91,7%	86,7%	89,1%

(Sumber : data olahan peneliti)

Kepraktisan

Kepraktisan Penilaian Siswa

No	Kelas Eksperimen				Kategori
	Jumlah Nilai	Nilai Maks	Rata-Rata Nilai Siswa	%	
1.	236	240	2,36	98,33%	Sangat Praktis

(Sumber : data olahan peneliti)

Kepraktisan Penilaian Guru

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Saputri Indah Lestari, S.Pd	60	64	93,75%	Sangat Praktis

(Sumber : data olahan peneliti)

Berdasarkan table diatas dapat disimpulkan bahwa jumlah nilai siswa ialah **98,33%** dengan kategori **“Sangat Praktis”**. Didukung dengan hasil angket kepraktisan guru yang memperoleh nilai **93,75%** dengan kategori **“Sangat Praktis”**. Angket ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan siswa dalam menggunakan media PowerPoint interaktif pada materi Keragaman Budaya.

5. Evaluation

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dimana dilakukan perbaikan (revisi) setelah menerima saran, komentar dan masukan dari siswa, guru dan ketiga validator.

a. Revisi Ahli Media

Adapun saran yang diberikan ahli media yaitu sebagai berikut agar media menjadi lebih baik lagi. Kesimpulannya yaitu media ini dapat digunakan dengan revisi kecil, mencakup peletakan tombol (next) setiap pergantian slide materi. Dengan perbaikan tersebut media ini telah digunakan dengan sangat layak.

b. Revisi Ahli Bahasa

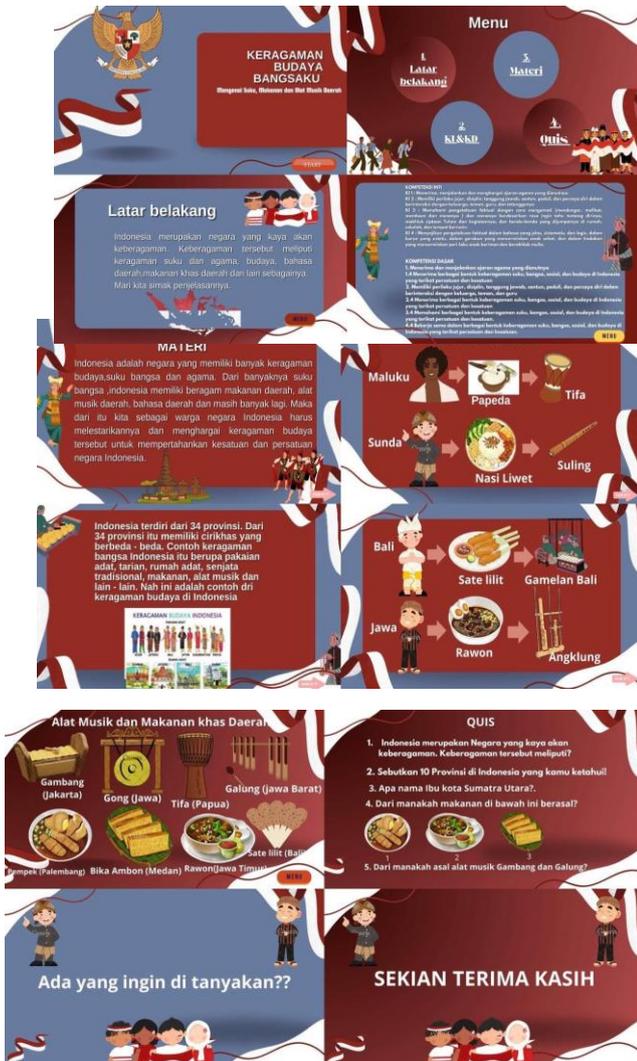
Adapun saran dan komentar yang diberikan yaitu mengubah huruf kapital pada setiap nama daerah, makanan, dan alat music. Dengan perbaikan tersebut bahasa pada media ini sudah bagus dan dapat digunakan.

c. Revisi Ahli Materi

Kedua para ahli memberikan komentar bahwa media PowerPoint interaktif sudah bagus dan dapat digunakan tanpa revisi.

- d. Revisi Kepraktisan (Siswa dan Guru)
Guru dan siswa memberikan komentar bahwa media sangat praktis dan layak digunakan.

Gambar 1. Produk Akhir



KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan media interaktif keragaman budaya dikelas 4 SDIT Al-Madani mengacu pada model pengembangan ADDIE. Kevalidan media dilakukan dengan tiga uji yaitu uji ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Dari uji media diperoleh kategori layak digunakan setelah revisi kecil, dari ahli bahasa layak digunakan dengan revisi kecil dan ahli materi layak digunakan tanpa revisi. Dari oleh ketiga ahli diperoleh penggabungan dengan kategori valid dan layak digunakan. Dari hasil uji kepraktisan

media diperoleh hasil sangat praktis dan sangat layak digunakan. Saran untuk guru adalah lebih inovatif lagi dalam menggunakan media pembelajaran karena dengan adanya media maka proses pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan. Sedangkan untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan media serupa untuk topik yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(1), 57.
- Anggraeni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI. *Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar (PANCAR)*, 5(2), 145–153. <https://jurnal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/123/139>.
- Anyan, Benediktus Ege, H. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146>.
- Defiani, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap hasil belajar siswa di sma N 1 sungai raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 1–8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/27595>.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.
- Dewi, Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PKN Dengan Memakai Media Pembelajaran Powerpoint Pada Siswa Kelas IX-1 MTSN Siabu Tahun Ajaran 2018/2019. *Cybernetics*:

- Journal Educational Research and Sosial Studies*, 1(Oktober), 1–10.
- Dian Eka Amrina, Riswan Jaenudin, Siti Fatimah, E. M. (2019). Pelatihan Media Powerpoint Slide Master Berbasis Pembelajaran Kolaboratif Di Sma Kelurahan Bukit Lama Palembang . *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 3(1).
- Defiani, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap hasil belajar siswa di sma N 1 sungai raya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(9), 1–8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/27595>.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1>.
- Eka Wulandari, (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* Vol. 1. No. 2 Maret 2022 e-ISSN:Fang J, Peng X. 2014. Developmental changes in cell proliferation and apoptosis in the normal duck bursa of fabricius. *J Vet Sci*. 15:465-474.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Cakrawala Dini*, 5(2), 61.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>.
- Intan Nurhasana. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>.
- Julianto, T., Saidah, K., & Permana, E. P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Materi Keragaman Budaya di Nganjuk untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1, 1078–1085. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3074%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/3074/2562>.
- Lusi Purwanti, dkk/ *Journal of Biology Education* Vol 3 No 2 (2020) halaman 159. Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII.
- Maghfira, H. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang. *Skripsi*, 4(September), 11–18. <http://digilib.uinkhas.ac.id/13712/%0Ahttp://digilib.uinkhas.ac.id/13712/1/H>.
- 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. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>.
- Sugiyono, E. I. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Menyenak Berbasis Multimedia Interaktif Abstrak. *Seloka : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 83–89.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92.