



Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan melalui *PowerPoint* Interaktif Kelas IV UPT SDN 147 Gresik

Sofia Amalia¹, Abdulloh Tamam², Munji'ah³ & Nafiah⁴

¹Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya-Jl. Raya Jemursari No. 57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia.

^{2,3} UPT SDN 147 Gresik

⁴Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya- Jl. Raya Jemursari No. 57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

sofiaamalia11@gmail.com, abdullohtamam1974@gmail.com, munjiah1966@gmail.com,
nafi_23@unusa.ac.id

Abstrak: Hasil belajar yang rendah menjadi permasalahan serius bagi peserta didik. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan yang berkarakteristik susah dipahami, karena terdapat banyak keragaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia yang sulit dipahami, hal tersebut memberi sebab peserta didik meraih hasil belajar rendah. Melalui metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tiap siklusnya terdapat empat tahap yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 29 peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 147 Gresik. Data yang diperoleh dari tes tertulis yang dilaksanakan oleh peserta didik ditiap siklus. Hasil belajar yang diperoleh sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas pada kegiatan pra siklus sangat rendah sebanyak 54% dari 19 dibawah KKM dan 46% dari 10 diatas KKM. Didapatkan data pada siklus I hasil belajar meningkat baik, persentase tuntas 65% dari 16 peserta didik dan 35% dari 13 peserta didik tidak tuntas. Siklus II persentase tuntas 93% dari 26 peserta didik dan 7% tidak tuntas dari 3 peserta didik. Dapat disimpulkan apabila penggunaan media *PowerPoint* interaktif terbukti nyata dalam meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: hasil belajar; media pembelajaran; *powerpoint* interaktif.

Abstract: Low learning outcomes are a serious problem for students. The Pancasila Education subject has the theme of Building Identity in Diversity which has characteristics that are difficult to understand, because there is a lot of cultural diversity that is owned by Indonesia which is difficult to understand, this gives reasons for students achieving low learning outcomes. Through the Action Class Research (PTK) method, each cycle has four stages, namely planning, action, observation and reflection. The subjects of this study were 29 students of class IV UPT SD Negeri 147 Gresik. Data obtained from written tests carried out by students in each cycle. The learning outcomes obtained before conducting classroom action research on pre-cycle activities were very low as much as 54% of 19 under KKM and 46% of 10 above KKM. Data obtained in the first cycle of learning outcomes increased well, the percentage of 65% of 16 students who completed and 35% of 13 students did not complete. Cycle II had a completion percentage of 93% from 26 students and 7% incomplete from 3 students. It can be concluded that the use of interactive *PowerPoint* media has been proven to significantly improve student learning outcomes.

Keywords: learning outcomes; instructional media; interactive *PowerPoint*.

PENDAHULUAN

Pembelajaran dan hasil belajar sangat terkait dan erat hubungannya. Pembelajaran merupakan salah satu bagian dari proses belajar, sedangkan hasil belajar merupakan sebuah pencapaian dari pembelajaran yang telah dilaksanakan (Nurul Audie, 2019, hal. 587). Pembelajaran mengantarkan peserta didik kepada proses perubahan kearah positif yang dapat ditandai oleh perubahan perilaku, sikap, kognitif (Nurhasanah & Sobandi, 2016, hal. 130). Dalam pembelajaran guru dan peserta didik saling membutuhkan, peserta didik membutuhkan bimbingan dan bantuan dari guru untuk diberikan sebuah informasi dan guru akan membantu dalam membimbingnya (Indah Rahmawati & Sutiarto, 2019, hal. 13).

Hasil belajar dianggap sangat penting bagi proses pembelajaran, hasil adalah sebuah suatu proses yang telah dicapai sedangkan belajar adalah proses penguasaan yang mencakup aspek, salah satunya adalah pengetahuan dan keterampilan. Hasil belajar erat kaitannya dengan prestasi, hasil, dan nilai atau angka yang disajikan saat proses pembelajaran berakhir (Suhono, 2022, hal. 22). Hasil belajar juga merupakan sebuah tolak ukur bagi peserta didik dan guru untuk mengukur keberhasilan suatu pembelajaran. Kemudian dari hasil belajar tersebut akan dijadikan sebuah rancangan tindak lanjut untuk perbaikan kedepannya (Awe & Benghe, 2017, hal. 231).

Peserta didik dapat dianggap tuntas belajar dalam mata pelajaran dan materi pembelajaran apabila hasil belajar yang didapat mencapai KKM dan tujuan pembelajaran yang telah disusun oleh pendidik. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tersebut menjadi suatu tolak ukur dalam ketercapaian hasil belajar peserta didik (Wahyuni dkk., 2015, hal. 107). Hal yang menjadi masalah adalah jika hasil belajar yang didapatkan peserta didik rendah. Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan oleh banyak faktor, baik faktor dari individu peserta didik maupun dari luar. Faktor dari individu peserta didik berasal dari diri peserta didik tersebut mulai dari lahir hingga tumbuh berkembang. Semakin bertumbuh dan berkembang maka semakin meningkat kematangan fungsi fisiologisnya, sedangkan faktor dari luar dapat disebabkan oleh keluarga, teman, maupun lingkungan di sekolah (Cherly Ana Safira dkk., 2020, hal. 391).

Sangat disayangkan, permasalahan hasil belajar yang rendah ini juga dialami oleh peserta didik kelas IV-B UPT SD Negeri 147 Gresik. Hampir dari setengah jumlah peserta didik di kelas tersebut mengalami ketidaktuntasan hasil belajar. Presentase yang didapat berupa data asesmen formatif mata pelajaran Pendidikan Pancasila, tema Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan yang diperoleh sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas sangat rendah. Wali kelas yang mengampu kelas ini menuturkan apabila peserta didik kurang memahami materi tema membangun jati diri dalam kebhinekaan. Dalam materi tema ini memuat tingkat kesulitan yang cukup tinggi (Nur Aisah dkk., 2022, hal. 672–673), karena materi ini mempunyai karakteristik yang memerlukan visualisasi, sedangkan pada buku ajar peserta didik yang telah mereka dapat dari sekolah masih hitam putih dan tidak memberi visualisasi yang menarik. Materi ini memuat keberagaman yang ada di Indonesia, mulai dari suku, pakaian daerah, rumah adat, makanan khas, dan sebagainya. Sehingga peserta didik cukup kesulitan untuk dapat mengingat materi sebanyak itu dengan buku ajar bergambar hitam putih.

Berbagai analisis dari artikel jurnal telah dilakukan, beberapa Penelitian Tindakan Kelas yang memanfaatkan media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* interaktif telah beberapa kali dilakukan di Indonesia. Penelitian oleh Ayudhityasari dkk dengan penggunaan *PowerPoint* interaktif membawa dampak baik bagi peserta didik yang mengakibatkan motivasi dan hasil belajar mereka meningkat dalam dua siklus yang dilaksanakan (Ayudhityasari dkk., 2021, hal. 105). Penelitian lain yang dari Anggorowati tentang penggunaan *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan tingkat ketercapaian atau ketuntasan yang tinggi (Anggorowati, 2023, hal. 69). Sejalan dengan analisis dan penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini dapat terlaksana adalah adanya perbedaan materi pelajaran dan mata pelajaran serta tingkat kesulitan materi yang berbeda dengan penelitian terdahulu. Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebuah wujud pembaharuan dari penelitian terdahulu, melalui penelitian ini media pembelajaran *PowerPoint* interaktif disusun dalam laman daring <https://www.liveworksheets.com/>. Melalui laman daring tersebut, media *PowerPoint* interaktif dapat dioperasikan serta guru dapat membuat sebuah kuis serta mengisi *PowerPoint* dengan gambar dan video

audio-visual sebagai bentuk memfasilitasi kebutuhan peserta didik yang memerlukan visual gambar yang menarik, bukan hanya sekadar buku ajar yang berisi bacaan dan bergambar hitam putih.

Penelitian pada kasus ini menjadi sangat *urgent* dilakukan karena dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik akan memberi dampak baik bagi peserta didik dan guru, dan sebagai perwujudan inovasi yang menarik. Sebab itu yang merupakan inti tujuan penelitian ini didasarkan pada upaya bagaimana hasil belajar atau prestasi akademik kelas IV UPT SD Negeri 147 Gresik melalui media *PowerPoint* interaktif dapat meningkat baik.

METODE

Pelaksanaan penelitian ini tepat pada hari Kamis, 15 Juni 2023 dan Senin, 17 Juni 2023. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif, pemilihan jenis penelitian ini disesuaikan dengan kondisi realita yang ada, yakni usaha berbagai pihak untuk memajukan hasil belajar yang ada pada peserta didik (Zulfiani dkk., 2016, hal. 275). Selaras dengan pengertian dari penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memiliki tujuan tertentu upaya meningkatkan tingkat profesionalitas bagi seorang guru dalam mengatasi permasalahan terkait pembelajaran atau ketimpangan antara harapan dan kenyataan di kelas (Prihantoro & Hidayat, 2019, hal. 50).

Subjek yang menjadi inti dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV-B UPT SD Negeri 147 Gresik, dengan jumlah 29 peserta didik. Instrumen yang dipakai dalam melaksanakan sebuah penelitian ini anatara lain: (1) Perangkat pembelajaran seperti modul ajar, LKPD, penilaian (asesmen) yang digunakan pada tiap siklus, (2) Lembar observasi yang ditujukan untuk melihat aktivitas mengajar dan belajar guru dan peserta didik.

Prosedur pengumpulan data penelitian tindakan kelas ini melalui beberapa tahap. Sebelum melaksanakan penelitian ini peneliti melaksanakan kegiatan pra siklus di kelas IV-B UPT SD Negeri 147 Gresik. Setelah melaksanakan pra siklus dan mengetahui hasil belajar yang rendah, maka peneliti menyusun perencanaan siklus I dan mengimplementasikan instrumen perangkat pembelajaran beserta tes penilaian (asesmen) untuk mengetahui sejauh mana peningkatan itu terjadi. Setelah mengetahui peningkatan hasil belajar. Setelah didapatkan seluruh hasil belajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif menggunakan Microsoft Excel untuk mengetahui tingkat persentase ketuntasan hasil belajar (Ali, 2006, hal. 6).

HASIL

Penelitian ini memiliki hipotesis yakni dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peneliti melaksanakan siklus menjadi dua siklus pertemuan mengajar. Tiap tahapan ada dalam siklus tersebut yakni: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Inovasi langkah-langkah tersebut dari Kemmis & Mc Taggart (Machali, 2022, hal. 516).

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas dilakukan kegiatan pra siklus untuk mengetahui bagaimana kompetensi awal peserta didik dalam materi yang telah dipelajari. Peserta didik kelas IV-B mendapatkan hasil belajar pra siklus yang rendah. Melalui hasil belajar yang didapatkan pada pra siklus, dapat dilihat bahwa masih banyak peserta didik yang mempunyai nilai di bawah KKM. Hasil dari pra siklus tersebut menjadi sebuah rencana tindak lanjut bagi siklus I (Rahmasari, 2016, hal. 145). Setelah dilaksanakannya siklus I namun apabila siklus tersebut tidak sampai tujuan yang dicapai, maka sebagai bentuk rencana tindak lanjut dilanjutkan di siklus II (Siswanto dkk., 2018, hal. 166).

Selain hasil belajar peserta didik yang membaik, aktivitas belajar pada guru dan peserta didik juga terlaksana dengan sangat baik. Pada siklus I skor observasi aktivitas belajar peserta didik yang telah dilaksanakan mendapat skor perolehan 93 dengan keterangan skor Sangat Baik. Dari 29 peserta didik rata-

rata mendapat skor aktivitas belajar 18,5 dengan 10 indikator/aspek penilaian, sedangkan pada observasi aktivitas mengajar guru mendapat skor perolehan 94 dengan keterangan skor Sangat Baik. Dalam lembar observasi aktivitas mengajar guru terdapat 14 indikator/aspek penilaian. Siklus II skor yang didapatkan dari observasi aktivitas belajar peserta didik yakni 94 dengan keterangan skor Sangat Baik. Dari 29 peserta didik rata-rata mendapat skor aktivitas belajar 18,8 dengan 10 indikator/aspek penilaian. Dalam observasi aktivitas mengajar guru mendapat skor perolehan 97 dengan keterangan skor Sangat Baik. Dalam lembar observasi aktivitas mengajar guru terdapat 14 indikator/aspek penilaian. Sehingga dapat disimpulkan apabila aktivitas belajar dan mengajar antara peserta didik dan guru terlaksana dengan sangat baik melalui media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.



Gambar 1 Praktik pembelajaran dengan *PowerPoint* interaktif

PEMBAHASAN

Hasil belajar sangat dibutuhkan oleh guru dan peserta didik, hal ini dikarenakan hasil belajar merupakan suatu tolak ukur dalam menilai ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil merupakan suatu proses yang telah dicapai, sedangkan belajar adalah sebuah proses penguasaan keterampilan dan pengetahuan. Jika digabungkan menjadi satu kalimat hasil belajar merupakan sebuah penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang ditunjukkan oleh prestasi, hasil, dan nilai atau angka yang disajikan diakhir pembelajaran (Suhono, 2022, hal. 22).

Permasalahan yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini kerendahan pada hasil belajar peserta didik. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berarti, dapat disebabkan dari luar maupun dalam diri peserta didik. Contohnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik menganggap pembelajaran tersebut banyak sekali hafalan dan bacaan. Kemudian kurangnya konsentrasi peserta didik ketika pembelajaran, dan rendahnya pemahaman peserta didik pada pembelajaran tersebut menyebabkan hasil belajar yang mereka dapatkan rendah, sehingga diperlukannya sebuah inovasi dalam mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas (Ardila & Hartanto, 2017, hal. 179). Penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran interaktif berupa *PowerPoint* yang diakses melalui platform Liveworksheet sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran alat penunjang dalam kegiatan pembelajaran di kelas baik luar kelas. Dalam pengertiannya, media pembelajaran bagian dari sebuah alat untuk menyampaikan informasi atau mengantarkan informasi (Nurrita, 2018, hal. 173). Berdasarkan jenisnya media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa macam, yakni media visual, audio, dan audio-visual. Dalam pengertiannya, media visual adalah sebuah alat peraga yang bertipe hanya sebatas dua dimensi. Contoh dari media pembelajaran visual adalah poster, gambar, komik, dan sebagainya yang bersifat dua dimensi (Mayasari dkk., 2021, hal. 174). Media audio adalah salah satu media yang konsentrasi dan tipenya bersifat audio yakni dapat didengar dan tidak ada wujud atau rupa (Ainina, 2014, hal. 42), contohnya dapat berupa lagu atau suara yang dapat diputar ketika peserta didik sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran (Guslinda & Kurnia, 2018, hal. 15). Media audio-visual perpaduan antara audio visual, dapat dilihat dengan visual dan dapat didengarkan, contohnya seperti musik video, *PowerPoint*, televisi (TV) dan sebagainya (Puspita dkk., 2020, hal. 50).

Media *PowerPoint* interaktif dalam penerapannya ditemui beberapa kelebihan dan kekurangan, berikut adalah beberapa di antaranya: (Prasetyo, 2018, hal. 6) (1) Visual dan interaktif: menyajikan informasi dengan cara visual yang menarik dan interaktif, membuatnya lebih menarik bagi peserta didik. Elemen-elemen interaktif seperti kuis, pertanyaan, dan tugas dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Wijayanti & Christian Relmasira, 2019, hal. 77). (2) Kemudahan penggunaan: alat yang mudah digunakan dan akrab bagi sebagian besar guru dan peserta didik. Guru dapat dengan mudah membuat presentasi interaktif tanpa memerlukan pengetahuan teknis yang mendalam. (3) Aksesibilitas: dapat diakses secara digital, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengaksesnya dari perangkat apa saja, dan dimanapun berada. Ini memudahkan mereka untuk mengulang materi atau merujuknya kembali saat diperlukan. (4) Penyesuaian: Guru mudah menyesuaikan materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini memungkinkan pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan diferensiasi. (5) Penggunaan multimedia: memungkinkan penggunaan multimedia seperti gambar, video, dan suara. Penggunaan beragam media dapat membantu menjelaskan konsep dengan lebih baik dan menjangkau berbagai gaya belajar siswa (Diariono, 2008, hal. 156).

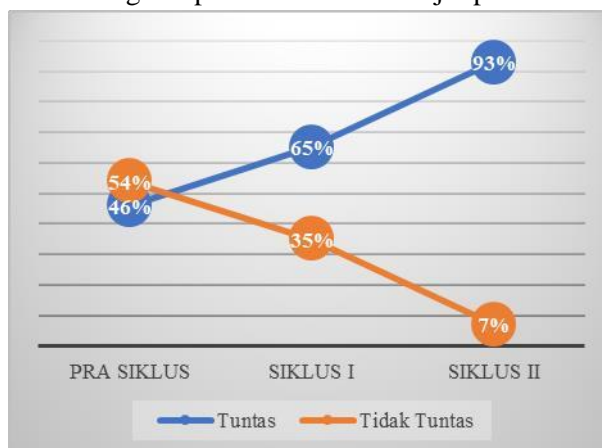
Berdasarkan upaya yang telah dilaksanakan, peserta didik mendapatkan sebuah kemajuan hasil belajar di siklus pertama meningkat dengan persentase tuntas 65% dari 16 peserta didik dan 35% dari 13 peserta didik tidak tuntas. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel persentase ketuntasan:

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II		
		T	TT	T	TT	
Jumlah Peserta Didik	10	9	16	13	26	3
Persentase	46%	4%	65%	35%	93%	7%

Tabel 1 Peningkatan hasil belajar peserta didik

Melalui tabel diatas jumlah peserta didik yang mengalami peningkatan semakin melonjak, sementara yang mengalami penurunan hasil belajar semakin mengerucut turun. Sehingga dari tabel diatas dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:

Gambar 2 Diagram persentase hasil belajar peserta didik



Hasil belajar tersebut masih belum cukup meningkat pada siklus I menurut garis yang ditunjukkan pada diagram tersebut maka dilaksanakannya kegiatan siklus ke-II dan didapatkanlah hasil persentase tuntas 93% dari 26 peserta didik dan 7% tidak tuntas dari 3 peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan, hasil belajar peserta didik dengan sangat baik. Siklus I mendapatkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, persentase tuntas 65% dari 16 peserta didik dan 35% dari 13 peserta didik tidak tuntas. Siklus II persentase tuntas 93% dari 26 peserta didik dan 7% tidak tuntas dari 3 peserta didik. Dapat disimpulkan apabila penggunaan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 147 Gresik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tema Membangun Jati Diri Dalam Kebhinekaan.

Saran untuk guru harus selalu mencari tahu inovasi terbaru mengenai pembelajaran agar dapat selalu mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang telah disediakan oleh sekolah. Guru dapat membuat sebuah media pembelajaran menarik dengan kecanggihan teknologi tersebut agar memberikan dampak baik bagi pembelajaran, khususnya pada hasil belajar, sedangkan saran bagi peneliti lain yang berminat dalam mempelajari dan menggunakan media pembelajaran seperti pada penelitian ini hendaknya memodifikasi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Indonesiam Journal of History Education*, 3(1), 40–45.
- Ali, M. (2006). Teknik Analisis Kuantitatif. *Makalah Teknik Analisis II*, 1–7. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>
- Anggorowati, Y. D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Materi Narrative Text Reading Siswa MPLB SMK Negeri 3 Linggabuana. *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, 2(1), 69–82.
- Ardila, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa Mts Iskandar Muda Batam. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(2), 175–186. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v6i2.966>
- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan Antara Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>
- Ayudhityasari, R., Widayanti, M., & Rahman, K. M. (2021). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Menggunakan PowerPoint Interaktif Di Sekolah Dasar*. 4(1), 105–116.
- Cherly Ana Safira, Agung Setyawan, & Tyasmiarni Citrawati. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>
- Diartono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIII(2), 155–167. <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/download/81/76>
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Media Publishing.
- Indah Rahmawati, N., & Sutiarso, S. (2019). Pembelajaran Kooperatif Sebagai Model Efektif Untuk Mengembangkan Interaksi dan Komunikasi Antara Guru dan Peserta Didik. *Eksponen*, 9(2), 10–19. <https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i2.55>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Nur Aisah, R., Masfuah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar PPKn Di SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>

- Nurrita, T. (2018). Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah*, 03, 171–187.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. *FKIP Jambi, Skripsi*, 1–20.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54. <https://jurnal.stkipgiritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Rahmasari, R. (2016). Application of Problem Based Learning Model to Increase Science Learning Result of 4th Grade Student. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5, 3456–3465.
- Siswanto, R. D., Akbar, P., & Bernard, M. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe auditorial, intellectually, repetition (AIR). *Journal On Education*, 1(1), 66–73.
- Suhono. (2022). *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. UNISRI Press.
- Wahyuni, S., Areva, D., & Dahren, L. (2015). Proses Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Se-Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang. *Jurnal Ipteks Terapan*, 8(3), 105–111. <https://doi.org/10.22216/jit.2014.v8i3.6>
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>
- Zulfiani, Z., Herlanti, Y., & Sofyan, A. (2016). Kajian Penerapan Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif Antara Perguruan Tinggi Dan Sekolah. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 15(2), 273–283. <https://doi.org/10.21831/cp.v15i2.8054>