



## PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 SDN LOSARI JOMBANG

Shinta Tristanti<sup>1</sup>, Nafiah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> PPG Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya & SDN Losari Kecamatan Ploso Kabupaten Jombang

<sup>2</sup> Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>1</sup>[shintatristanti29@gmail.com](mailto:shintatristanti29@gmail.com) <sup>2</sup>, [nafi\\_23@unusa.ac.id](mailto:nafi_23@unusa.ac.id)

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 di era revolusi industri 4.0. Dimana teknologi berpengaruh banyak dalam kehidupan siswa. Dari permasalahan tersebut, guru melaksanakan rencana tindak lanjut dengan memaksimalkan media teknologi berupa Powerpoint Interactive sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan siswa di rumah ketika belajar menggunakan gadget/HP tanpa menggunakan kuota internet atau digunakan disekolah menggunakan komputer. Penelitian ini bertujuan mengetahui penggunaan media Powerpoint Interactive untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Losari Jombang. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek Penelitian adalah siswa kelas 2 SDN Losari Jombang yang berjumlah 22 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan observasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar. Pada siklus 1 siswa yang tuntas sebesar 45,45% dengan nilai rata-rata kelas 73,50. Pada siklus 2 siswa yang tuntas sebesar 81,82% dengan nilai rata-rata kelas 81,82%. Kesimpulan dari Penelitian ini adalah media pembelajaran Powerpoint Interactive dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Losari Jombang

Kata Kunci : Media, Powerpoint Interactive, Hasil Belajar

### Abstract

The background of this research is how to improve the learning outcomes of grade 2 students in the era of the industrial revolution 4.0. Where technology influences a lot in student life. From these problems, the teacher implements a follow-up plan by maximizing the technology media in the form of Powerpoint Interactive as a learning medium that students can use at home when learning to use gadgets / cellphones without using internet quotas or being used at school using computers. This research aims to determine the use of Powerpoint Interactive media to improve the learning outcomes of grade 2 students at SDN Losari Jombang. The research method used was Classroom Action Research. The research subjects were grade 2 students at SDN Losari Jombang, totaling 22 children. This research was conducted in 2 cycles. Data collection techniques using test and observation techniques. This study uses data analysis techniques in the form of quantitative descriptive. The results showed that there was an increase in learning outcomes. In cycle 1, students who completed 45.45% with an average class score of 73.50. In cycle 2 students who completed 81.82% with a class average score of 81.82%. The conclusion of this study is that Powerpoint Interactive learning media can improve the learning outcomes of grade 2 students at SDN Losari Jombang

Keywords: Media, Powerpoint Interactive, Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Era revolusi industri generasi 4.0 memiliki tantangan-tantangan yang lebih besar. Teknologi dan ilmu pengetahuan yang berkembang pesat perlu untuk ditaklukkan. Peran pendidikan sangatlah penting sebagai ujung tombak dari era ini. Garda terdepan dari pendidikan adalah seorang pendidik atau guru. Tugas pendidik atau guru otomatis semakin berat. Pendidik atau guru harus mempunyai kemampuan untuk mengimbangi perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan. Melalui seorang pendidik diharapkan dapat menciptakan peserta didik yang mempunyai Kreativitas tinggi, kemampuan, kompetensi dan ketrampilan dan berdaya saing tinggi yang dibutuhkan di era revolusi industri generasi 4.0 ini.

Latip (2018) dalam (Reflianto & Syamsuar, 2019) mengemukakan bahwa setidaknya ada 4 kompetensi yang harus dimiliki oleh guru pada era revolusi industri 4.0 ini, yakni 1) guru harus mampu melakukan penilaian secara komprehensif; 2) Guru harus memiliki kompetensi abad 21: karakter, akhlak dan literasi; 3) Guru harus mampu menyajikan modul sesuai passion siswa; dan 4) Guru harus mampu melakukan *autentic learning* yang inovatif.

Untuk mencapai kompetensi abad 21 ini, kemampuan guru dalam memilih metode, model dan pendekatan yang tepat dimana mengedepankan siswa sebagai subjek belajar dan guru hanya sebagai fasilitator. “Dunia pendidikan dewasa memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media” (Nurseto, 2012). Maka pengintegrasian ICT (*Information Communication Technology*) dalam merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan. Penggunaan media teknologi juga diperlukan demi memfasilitasi dan membantu belajar siswa agar tidak jenuh dan menarik. Penggunaan media berbasis teknologi diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan motivasi siswa yang tinggi, di harapkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

“Media sendiri sangat banyak jenisnya mulai dari media audio, visual, audio-visual, dan masih banyak lagi. Seiring berkembangnya zaman, media sudah semakin pesat berkembang. Bukan hanya media konvensional saja yang digunakan namun ada pula multimedia interaktif yang menggunakan pembelajaran menggunakan komputer” (Dalam et al., 2020). Multimedia interaktif sekarang ini tidak hanya bisa di akses melalui komputer saja, namun sudah bisa di akses melalui gadget/HP. Bisa dikatakan multimedia interaktif adalah seperangkat media yang terdiri dari audio, visual atau audio visual yang memungkinkan pengguna bisa menggunakan langsung dengan memilih informasi apa yang ingin didapat.

Pada siswa SDN Losari Jombang dimana masa pandemi covid 19 ini yang mengharuskan mereka belajar dari rumah membutuhkan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk memfasilitasi belajar mereka. Minimnya tatap muka yang bisa dilaksanakan dengan guru, membuat kegiatan belajar-mengajar menjadi terhambat dan motivasi belajar siswa yang rendah. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan ketercapaian kompetensi yang diharapkan. Dengan siswa dirumah saja, merubah perilaku mereka menjadi ketergantungan dengan gadget/HP. Hal ini menyebabkan minat baca siswa

terhadap buku yang berupa modul/handout menjadi berkurang.

Pemilihan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif menjadi salah satu pilihan penulis untuk memfasilitasi belajar siswa di SDN Losari Jombang. Dengan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif yang bisa di akses sewaktu-waktu oleh siswa melalui gadget/HP diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar, yang akan berpengaruh pada hasil belajar.

Kelebihan Power point antara lain: dapat menyajikan teks, gambar, film, sound efek, lagu, grafik, dan animasi sehingga menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat, mudah direvisi, mudah disimpan dan efisien, dapat dipakai berulang-ulang, dapat diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya, dapat dikoneksikan dengan internet (Nurseto, 2012). Powerpoint interaktif yang di kembangkan oleh penulis berisi tentang rangkuman – rangkuman materi, video pembelajaran, dan latihan soal dengan animasi dan gambar menarik serta berwarna-warni sehingga menarik untuk siswa. Siswa dapat mengaksesnya berulang kali tanpa menggunakan kuota. Powerpoint interaktif ini juga tidak memerlukan aplikasi tambahan untuk mengaksesnya sehingga dirasa cukup praktis dan efisien.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dijabarkan di atas, Penulis kemudian mengidentifikasi masalah, yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas 2 dan pemilihan media yang kurang tepat untuk memfasilitasi belajar siswa saat belajar dari rumah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan media powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Losari Jombang.

## **METODE**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDN Losari, Kecamatan Ploso, Kabupaten Jombang dengan jumlah siswa 22 yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Menurut (Khasinah, 2013) *Classroom Action Research* (CAR) atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru (pendidik) di kelas atau tempat ia mengajar yang terfokus pada penyempurnaan proses dan praksis pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada setiap siklus terdapat 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Pada tahap perencanaan perbaikan pembelajaran siklus 1 ini peneliti mengambil latar belakang pembelajaran sebelumnya. Dimana guru masih menggunakan metode penugasan dalam pembelajaran tematik. Pada pembelajaran ini keaktifan siswa belum nampak dan masih banyak siswa yang masih nampak kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan perbaikan pembelajaran, penulis melakukan langkah-langkah: Mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan dengan berdiskusi dengan guru, Membuat perangkat pembelajaran sebagai pedoman guru untuk melaksanakan pembelajaran di kelas, Menyusun alat evaluasi, LKPD dan lembar observasi

Pada tahap pelaksanaan siklus 1 adalah melaksanakan rancangan dan skenario pembelajaran yang telah dibuat dan diterapkan di dalam pembelajaran. Selama pembelajaran peneliti dibantu oleh rekan guru sebagai pengamat melakukan pengamatan kepada siswa.

Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti di bantu oleh seorang rekan

guru untuk melakukan pengamatan dan mencatat hal-hal apa saja yang menjadi poin perhatian selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, digunakan sebagai revidu untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa pada pembelajaran tersebut.

Peneliti berdiskusi dengan teman sejawat tentang pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I, dengan memperhatikan hasil yang dicapai pada pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi apabila masih belum mendapatkan hasil yang memuaskan maka dilaksanakan pelaksanaan siklus 2. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I apabila ditemukan rendahnya hasil belajar siswa, maka dilaksanakan rencana tindak lanjut yang dilaksanakan pada siklus 2 dengan menggunakan alur yang sama.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik: 1) Teknik tes, merupakan rangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok dan 2) Observasi, merupakan serangkaian tindakan pengamatan untuk mencatat informasi, kekuatan dan kelemahan dari sebuah media/model /metode yang di gunakan dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil tes , kemudian dilaksanakan analisis data. Analisis data dilaksanakan secara bertahap (Wardani, 2014) tahapan tersebut antara lain: menyeleksi dan mengelompokkan, memaparkan atau mendeskripsikan data, menyimpulkan atau memberi makna. Kegiatan menyeleksi dan mengelompokkan data dilaksanakan ketika siswa siswa melaksanakan Tes evaluasi. Dari hasil evaluasi kemudian peneliti memberikan skor dan merekap hasil penilaian. Dari data nilai tersebut kemudian diseleksi ketuntasannya berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah tercantum dalam Krukulum Tingkat Satuan Pendidikan SDN Losari yaitu 72. Hasil pembelajaran dikatakan berhasil apabila 70% siswa telah melampaui batas KKM tersebut.

## HASIL

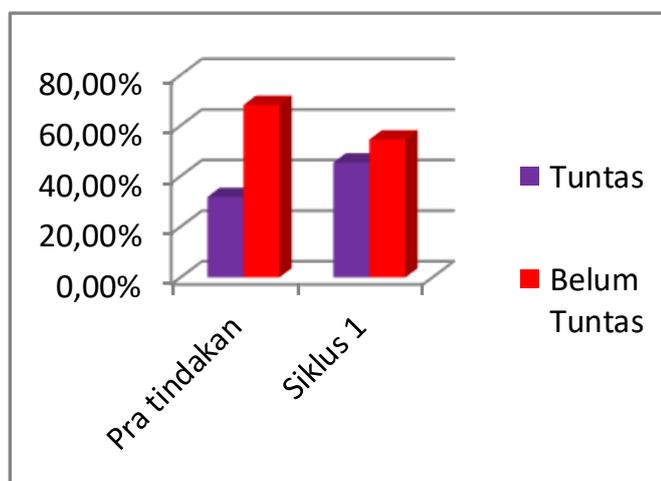
Penggunaan media powerpoint interaktif dalam pembelajaran merupakan salah satu alat untuk memudahkan siswa dalam menguasai konsep. Apabila siswa dapat menguasai konsep dengan bagus, harapannya adalah dapat meningkatkan hasil belajarnya. Pada pembelajaran di siklus 1, meskipun terdapat peningkatan terhadap keaktifan siswa, ternyata masih nampak belum meningkatkan hasil belajarnya. Peningkatan hasil belajar dapat dipengaruhi dari diri siswa sendiri. Pada pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif ini, terdapat beberapa siswa yang masih belum bisa menggunakan komputer, dan ada beberapa dari mereka yang belum lancar membaca.

**Tabel 1 Prosentase Ketuntasan Siswa**

No	Keterangan	Jumlah	Pra tindakan	Jumlah	Siklus 1
1	Tuntas	7	31.82%	10	45.45%
2	Belum Tuntas	15	68.18%	12	54.55%
	Jumlah	22	100%	22	100 %

Meskipun terdapat peningkatan pada rata-rata nilai kelas pada siklus 1 namun ternyata masih belum mencapai indikator pencapaian kompetensi yakni 70% dari jumlah keseluruhan siswa. Pada pra tindakan terdapat hanya 7 siswa dari 22 siswa yang telah tuntas atau nilainya diatas KKM yakni 71 dan terdapat 15 siswa yang belum tuntas dengan nilai dibawah KKM. Prosentase ketuntasan siswa pada pra tindakan adalah 31,82 %, dan 68,18% siswa yang belum tuntas.

Pada siklus 1 pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif terdapat peningkatan hasil belajar. Jumlah siswa yang tuntas adalah 10 anak dan yang belum tuntas adalah 12 anak. Prosentase jumlah siswa yang tuntas adalah 45,45% sedangkan yang belum tuntas 54,55 %. Prosentase hasil belajar siswa dengan menggunakan media powerpoint interaktif dapat digambarkan pada grafik di bawah ini



Gambar 1 Perbandingan pada Pra Siklus dan Siklus 1

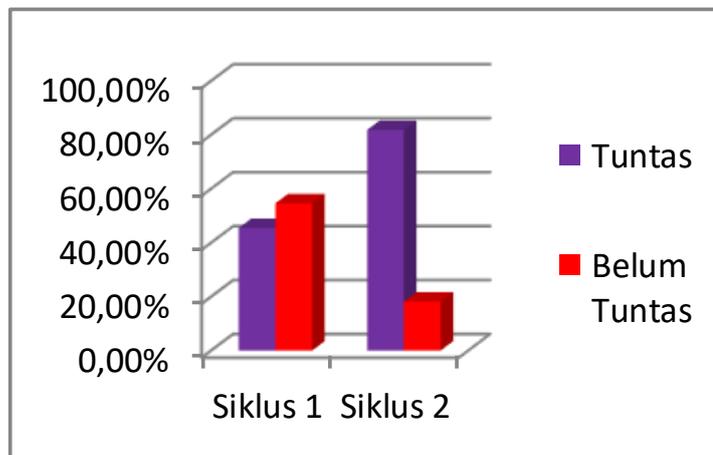
Gambar 1 menunjukkan siswa yang telah tuntas dan yang berwarna merah menunjukkan siswa yang belum tuntas. Berdasarkan grafik pada gambar 4.1 dapat dilihat terjadi kenaikan prosentase pada siswa yang tuntas. Kenaikan prosentase ketuntasan dari pra tindakan ke siklus 1 yaitu 31,82 % menjadi 45,45 %. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan sebesar 13,64 %. Sedangkan siswa yang belum tuntas pada pra tindakan terlihat tinggi sekali yaitu 68,18 %, setelah dilaksanakan perbaikan pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif mengalami penurunan sebesar 13,63 % menjadi 54,55%

Pada siklus 2 kemampuan siswa dalam memahami konsep meningkat tajam. Siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM meningkat. Nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus 1 adalah 10 siswa, sedangkan jumlah siswa yang tuntas pada siklus 2 adalah 18 siswa. Jumlah siswa yang belum tuntas otomatis mengalami penurunan yakni dari 12 siswa menjadi 4 siswa.

Tabel 2 Prosentase Ketuntasan Siswa

No	Keterangan	Jumlah	Siklus 1	Jumlah	Siklus 2
1	Tuntas	10	45.45%	18	81.82%
2	Belum Tuntas	12	54.55%	4	18.18%
	Jumlah	22	100 %	22	100 %

Prosentase siswa yang tuntas pada siklus 1 yakni 45,45% meningkat 36,36 % menjadi 81,82%. Sedangkan prosentase siswa yang belum tuntas dari 54,55% mengalami penurunan sebanyak 36,36 % menjadi 18,18 %. Pada grafik perbandingan pada siklus 1 dan siklus 2, grafik batang yang berwarna ungu menunjukkan siswa yang telah tuntas dan yang berwarna merah menunjukkan yang belum tuntas. Dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2 Perbandingan pada Siklus 1 dan Siklus 2

Dapat terlihat bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang belum tuntas pada siklus 2 ini berjumlah 4 siswa dengan prosentase 18,18%. Prosentase ketuntasan siswa 81,82 % telah mencapai Indikator kompetensi pencapaian siswa.

## PEMBAHASAN

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Losari Jombang dengan menggunakan media *Powerpoint Interactive* berjalan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Data didapatkan setelah menganalisa hasil evaluasi dan pengamatan pelaksanaan pembelajaran persiklus.

Berdasarkan hasil reuiu aktifitas guru sudah terlaksana dengan baik. Guru sudah memotivasi siswa dengan baik. Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran diawal kegiatan dan melaksanakan apersepsi. Pada kegiatan inti pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan sintak-sintak model pembelajaran discovery learning yang dirancang oleh guru. Guru

juga sudah menggunakan media pembelajaran berbasis IT yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa Powerpoint Interaktif. Pada kegiatan ini, siswa juga terlibat aktif karena setiap siswa menggunakan komputer sebagai media pembelajaran mereka. Guru juga menggunakan bahasa yang dipahami oleh siswa. Pada akhir pembelajaran guru melibatkan siswa untuk menarik kesimpulan dan melaksanakan refleksi, namun guru belum melaksanakan Rencana Tindak Lanjut untuk kegiatan berikutnya.

Berdasarkan analisis data hasil pembelajaran tematik didapatkan data bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas pada siklus 1. Berdasarkan data nilai pra tindakan terdapat 7 siswa yang telah tuntas dengan nilai diatas KKM dan 15 siswa yang belum tuntas atau dibawah KKM dari 22 siswa dalam satu kelas. Prosentase ketuntasan siswa pada pra tindakan adalah 31,82 % dan tidak tuntas 68,18 %. Nilai rata-rata kelas pada pra siklus adalah 68,00

Pada siklus 1 terjadi kenaikan nilai rata-rata kelas yaitu 73,50. Terdapat beberapa siswa yang telah tuntas sekitar 10 siswa dan yang belum tuntas 12 siswa dari total keseluruhan siswa berjumlah 22. Prosentase ketuntasan siswa sekitar 45,45 % dan yang belum tuntas 54,55 %. Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan perbaikan pembelajaran belum mencapai indikator pencapaian kompetensi yaitu sekitar 70 %.

Pada pembelajaran siklus 1 sudah mengalami peningkatan jumlah ketuntasan siswa dibanding pada pra tindakan. Prosentase ketuntasan pada pra tindakan adalah 31,82 % sedangkan pada siklus 1 yaitu 45,45%, terjadi peningkatan 13,64 %. Namun prosentase ketuntasan pada siklus 1 ini belum mencapai indikator pencapaian kompetensi yaitu 70 %.

Berdasarkan hasil rewiu dan pengamatan dari teman sejawat dapat dijadikan refleksi mengapa prosentase ketuntasan belum mencapai indikator pencapaian kompetensi. Hasil refleksi yang didapatkan adalah bahwa terdapat beberapa siswa yang belum menguasai komputer karena merupakan hal baru, dan ada beberapa siswa yang belum lancar membaca sehingga berpengaruh terhadap pemahaman. Untuk itu dilaksanakan rencana tindak lanjut yang dilaksanakan pada siklus 2.

Hasil rewiu pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus 2 yang dilaksanakan oleh guru kegiatan sudah terlihat bagus. Guru sudah nampak memotivasi siswa. Kegiatan sudah menitikberatkan pada aktifitas siswa, jadi pembelajaran berpusat pada siswa bukan pada guru. Berdasarkan hasil masukan guru perlu mengembangkan kegiatan *Ice Breaking* untuk memotivasi siswa dan menghindari kejenuhan pada siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus 2 terdapat kenaikan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran *powerpoint interaktif*. Prosentase ketuntasan siswa pada siklus 1 adalah 45,45 %, mengalami peningkatan sebanyak 36,36 %. Sehingga prosentase ketuntasan pada siklus 2 adalah 81,82%.

Namun masih terdapat 4 siswa yang meskipun nilainya sudah meningkat tetapi belum mencapai nilai KKM. Dari keempat siswa tersebut 2 di antaranya belum lancar dalam membaca, sedangkan 2 orang kemungkinan belum terbiasa menggunakan komputer sebagai sumber belajar. Untuk 2 siswa yang belum lancar membaca memerlukan tambahan sendiri untuk meningkatkan kompetensi membaca.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perbaikan pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif yang telah dilaksanakan selama 2 siklus yakni pada tanggal 17 dan 24 Oktober 2021 pada siswa kelas 2 SD Negeri Losari Jombang, dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu : Penggunaan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat pada ketuntasan belajar siswa dari 45,45 % pada siklus 1 menjadi 81,82 % pada siklus 2. Powerpoint interaktif dapat digunakan sebagai pembelajaran inovasi berbasis TPACK. Dimana pada era industri 4.0, integrasi ICT dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar siswa mampu bersaing dan menghadapi era ini. Pembelajaran menggunakan powerpoint interaktif ini juga bisa dikembangkan untuk pembelajaran dengan model daring atau model luring, atau bisa gabungan antara pembelajaran daring dan luring yaitu pembelajaran blended learning. Untuk siswa, media pembelajaran menggunakan powerpoint interaktif ini sangat menarik. Pada media powerpoint interaktif ini merupakan media yang sangat kompleks karena dapat memfasilitasi semua gaya belajar siswa. Pada Media Powerpoint interaktif ini, terdapat jenis media gambar, audio, visual dan audio-visual disertai animasi serta suara yang menarik. Siswa juga dapat memilih kegiatan atau kompetensi apa yang ingin dipelajari terlebih dahulu. Kegiatan pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif ini, berpusat pada siswa yang aktif. Siswa bukan lagi sebagai penerima pesan saja, namun mereka merupakan penyampai pesan. Dengan menggunakan powerpoint interaktif dapat memfasilitasi siswa sebagai penyampai pesan.

Saran yang direkomendasikan : Bagi guru hendaknya menggunakan media powerpoint interaktif untuk menarik siswa agar memudahkan pemahaman mahasiswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi peneliti lain hendaknya dilakukan penelitian sejenis untuk mengembangkan penelitian terkait dengan penggunaan powerpoint interaktif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Dalam, P., Tematik, P., Iga, M., Maria, H., Tamansiswa, S., & Yogyakarta, D. I. (2020). *dikatakan maksimal atau berhasil , karena oleh pendidik maupun Kenyataannya pendidikan di Indonesia masih harus dikembangkan supaya lebih maju dan berkualitas untuk seluruh warga bagi kemajuan pendidikan di Indonesia . Siswa dapat memperoleh pembelajaran .*
- Khasinah, S. (2013). Classroom Action Research. *Jurnal Pionir, Volume 1, Nomor 1,*.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, 8(1), 19–35.* <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Reflianto, & Syamsuar. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi imdustri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 6(2), 1–13.*