

Penggunaan Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Aturan Di Rumah Di SD Negeri 2 Paya Bujok Tunong

Lhutfia Wahyu Safutri¹, Suci Rahmadhani Lubis², Farahdilla Maulida³, Nur Syadiah Saragih⁴, Nadia Fitria⁵, Khairani⁶

¹²³⁴⁵⁶**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra**

Email: lhutfiawhyus.13@unsam.ac.id rsuci1180@gmail.com farahdillamaulidaa@gmail.com
diahsaragih09@gmail.com nadiafitria793@gmail.com khairanirani975@gmail.com

Published: Juli, 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media PowerPoint interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada materi Aturan di Rumah di SD Negeri 2 Paya Bujok Tunong. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui kurangnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian sebanyak 10 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penyebaran angket. Instrumen penelitian berupa angket dengan skala Likert yang terdiri atas 10 pernyataan. Data dianalisis menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil angket, diperoleh total skor sebesar 356 dari skor maksimum 400 dengan persentase sebesar 89% yang berada pada kategori sangat baik. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan PowerPoint interaktif membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian gambar, animasi, dan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada materi Aturan di Rumah di SD Negeri 2 Paya Bujok Tunong.

Kata Kunci: PowerPoint interaktif, media pembelajaran, minat belajar, siswa sekolah dasar, aturan di rumah

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan zaman. Proses pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga membentuk sikap, keterampilan, dan minat belajar peserta didik. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah tuntunan dalam hidup tumbuhnya anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai manusia maupun anggota masyarakat (Dewantara, 2013). Pendapat tersebut menunjukkan bahwa pendidikan harus mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar siswa memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, minat belajar menjadi salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa lebih aktif, antusias, dan fokus dalam menerima materi pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa

kurang memperhatikan pelajaran, cepat bosan, dan sulit memahami materi yang disampaikan guru. Menurut Slameto (2015), minat adalah rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar sangat berpengaruh terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan memberikan banyak peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu cara untuk meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Menurut Azhar Arsyad (2019), media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara verbal, tetapi juga dapat melihat visualisasi materi secara lebih nyata dan mudah dipahami.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah PowerPoint interaktif. PowerPoint interaktif merupakan media presentasi yang dirancang dengan tampilan menarik, menggunakan kombinasi gambar, animasi, suara, video, dan kuis interaktif sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Menurut Daryanto (2016), penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Penggunaan PowerPoint interaktif memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, terutama bagi siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai tampilan visual dan aktivitas belajar yang variatif.

Materi aturan di rumah merupakan salah satu materi penting pada pembelajaran kelas III sekolah dasar karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi ini bertujuan untuk menanamkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan kepatuhan terhadap aturan dalam lingkungan keluarga. Namun, pada kenyataannya masih terdapat siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran materi tersebut karena metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Menurut Oemar Hamalik (2017), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa agar mereka lebih tertarik dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SD Negeri 2 Paya Bujok Tunong, ditemukan bahwa minat belajar siswa kelas III pada materi aturan di rumah masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi, rendahnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, serta masih adanya siswa yang mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran memerlukan inovasi media yang lebih menarik dan interaktif agar siswa dapat lebih fokus dan bersemangat dalam belajar. Menurut Nana Sudjana (2017), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Penggunaan PowerPoint interaktif diharapkan mampu menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada materi aturan di rumah. Melalui tampilan visual yang menarik, animasi, gambar, dan aktivitas interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan merasa lebih senang selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media interaktif juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan tidak monoton. Penelitian yang dilakukan oleh Munir (2015) menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III pada Materi Aturan di Rumah di SD Negeri 2 Paya Bujok Tunong." Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen sederhana. Penelitian kuantitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan PowerPoint interaktif terhadap minat belajar siswa kelas III pada materi aturan di rumah. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk

meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat statistik.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Paya Bujok Tunong pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya permasalahan minat belajar siswa yang masih rendah

dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi aturan di rumah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III di SD Negeri 2 Paya Bujok Tunong, sedangkan sampel penelitian adalah 10 siswa kelas III yang diambil menggunakan teknik total sampling karena seluruh siswa kelas III dijadikan sampel penelitian. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen (penggunaan PowerPoint interaktif) dan variabel dependen (minat belajar siswa kelas III). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Angket yang digunakan terdiri atas 10 pernyataan dengan skala Likert yang memiliki empat alternatif jawaban: Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Kurang Setuju (KS) dengan skor 2, dan Tidak Setuju (TS) dengan skor 1.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus persentase:

$$P = (F/N) \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase
- F = Frekuensi jawaban responden
- N = Jumlah seluruh responden

Hasil persentase kemudian dikategorikan sebagai berikut: 81%-100% (Sangat Baik), 61%-80% (Baik), 41%-60% (Cukup), 21%-40% (Kurang), dan 0%-20% (Sangat Kurang).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD Negeri 2 Paya Bujok Tunong dengan tujuan mengetahui pengaruh penggunaan PowerPoint interaktif terhadap minat belajar siswa pada materi Aturan di Rumah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan penyebaran angket kepada siswa setelah proses pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif selesai dilaksanakan. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 10 siswa kelas III.

Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan PowerPoint Interaktif

Pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media PowerPoint interaktif yang berisi gambar, animasi, warna menarik, contoh perilaku sehari-hari, serta latihan sederhana yang berkaitan dengan materi aturan di rumah. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif memperhatikan penjelasan guru, lebih berani menjawab pertanyaan, dan menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan PowerPoint interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode ceramah yang biasa digunakan. Siswa dapat memahami materi melalui ilustrasi visual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Hasil Angket Siswa

Hasil angket tanggung jawab siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Skor
1	Merapikan kamar tidur sendiri	31
2	Mengaku jika merusakkan barang di rumah	39
3	Meletakkan sepatu pada rak setelah pulang sekolah	39
4	Membantu menyapu lantai rumah	36

5	Mengerjakan PR sebelum bermain	39
6	Membersihkan kembali bagian rumah yang dikotori	40
No	Indikator	Skor
7	Membereskan mainan setelah bermain	37
8	Membawa piring kotor ke tempat cucian	35
9	Menerima nasihat dan teguran orang tua	24
10	Mematuhi jam tidur malam	36
<i>Jumlah</i>		356

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh total skor sebesar 356 dari skor maksimum 400. Persentase tingkat tanggung jawab siswa dihitung menggunakan rumus:

$$P = 356/400 \times 100\% = 89\%$$

Berdasarkan kategori yang digunakan pada penelitian ini, persentase 89% berada pada kategori Sangat Baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat tanggung jawab siswa kelas III setelah mengikuti pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif berada pada kategori sangat baik.

Distribusi Jawaban Responden

Secara umum sebagian besar siswa memberikan jawaban pada kategori Sesuai (S) dan Sangat Sesuai (SS). Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah menerapkan berbagai bentuk tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah maupun dalam kegiatan belajar. Indikator dengan skor tertinggi terdapat pada pernyataan "Saya bersedia membantu membersihkan kembali bagian rumah yang kotor akibat kelalaian saya" yang memperoleh skor maksimum sebesar 40. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kesadaran yang tinggi untuk bertanggung jawab terhadap tindakan yang dilakukan. Sementara itu, skor terendah terdapat pada indikator "Saya mau menerima nasihat atau teguran dari orang tua jika saya berbuat salah" dengan skor 24. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih perlu dibimbing untuk lebih terbuka dalam menerima kritik, nasihat, dan arahan dari orang tua.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media PowerPoint interaktif menunjukkan pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa kelas III pada materi Aturan di Rumah. Hal ini terlihat dari tingginya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta hasil angket yang menunjukkan tingkat pencapaian sebesar 89% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Media PowerPoint interaktif membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik karena memadukan unsur visual, animasi, gambar, dan penyajian materi yang lebih variatif. Kondisi tersebut membuat siswa lebih mudah memusatkan perhatian terhadap materi yang dipelajari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Ariani dan Suciptaningsih (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Mereka menunjukkan antusiasme ketika memperhatikan tampilan materi, menjawab pertanyaan guru, dan mengikuti diskusi yang dilakukan di kelas. Keaktifan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hasil ini didukung oleh penelitian Iskandar dkk. (2023) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar sekaligus membantu siswa belajar secara lebih efektif.

Selain itu, penggunaan PowerPoint interaktif juga membantu siswa memahami materi aturan di rumah secara lebih konkret. Materi yang disajikan melalui gambar dan ilustrasi membuat siswa lebih mudah menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Agustin, Utami, dan Sumei (2023) yang menemukan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif berhasil meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar secara signifikan dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut.

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki sikap tanggung jawab yang baik. Indikator dengan skor tertinggi terdapat pada pernyataan mengenai kesediaan siswa membersihkan

kembali bagian rumah yang kotor akibat kelalaian sendiri. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kesadaran untuk bertanggung jawab terhadap tindakan yang mereka lakukan. Sebaliknya, indikator dengan skor terendah terdapat pada pernyataan mengenai kesediaan menerima nasihat atau teguran dari orang tua. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih memerlukan pendampingan lebih lanjut dalam mengembangkan sikap terbuka terhadap kritik dan arahan dari orang tua. Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga dapat membantu pengembangan karakter siswa. Ketika pembelajaran disajikan secara menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, siswa cenderung lebih mudah memahami nilai-nilai yang ingin ditanamkan melalui materi pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh penelitian Wafiqni dan Adelia (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa melalui peningkatan keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada materi Aturan di Rumah. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan PowerPoint interaktif dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Jawaban Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, persentase tingkat minat belajar siswa mencapai 89% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan perhatian, keterlibatan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada materi Aturan di Rumah di SD Negeri 2 Paya Bujok Tunong diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada materi Aturan di Rumah di SD Negeri 2 Paya Bujok Tunong, dapat disimpulkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat baik terhadap pembelajaran yang menggunakan PowerPoint interaktif. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 10 siswa, diperoleh total skor sebesar 356 dari skor maksimum 400 atau sebesar 89%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat keterlibatan dan sikap positif yang tinggi selama mengikuti pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif.

Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan PowerPoint interaktif juga membantu siswa memahami materi Aturan di Rumah dengan lebih mudah karena materi disajikan melalui gambar, animasi, dan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, tujuan penelitian yang ingin mengetahui efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa dapat tercapai. Secara keseluruhan, penggunaan PowerPoint interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi dan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi Guru:** Guru disarankan untuk lebih sering memanfaatkan media PowerPoint interaktif dalam proses pembelajaran karena media ini terbukti mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan minat belajar siswa. Guru juga dapat mengembangkan PowerPoint yang lebih kreatif dengan menambahkan gambar, animasi, video pendek, maupun kuis interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menarik.
2. **Bagi Siswa:** Siswa diharapkan dapat mempertahankan semangat dan minat belajar yang telah ditunjukkan selama mengikuti pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai positif yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, khususnya terkait aturan dan tanggung jawab di rumah maupun di sekolah.
3. **Bagi Sekolah:** Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti proyektor, komputer, dan akses teknologi lainnya. Dukungan tersebut dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.
4. **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada jumlah responden yang relatif sedikit dan waktu penelitian yang terbatas. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan materi pembelajaran yang berbeda, serta mengombinasikan PowerPoint interaktif dengan media pembelajaran lainnya agar diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

REFERENCES

- Agustin, K. P., Utami, S., & Sumei. (2023). Upaya peningkatan minat belajar matematika siswa kelas 2 SDN 1 Buluagung tahun pelajaran 2022/2023 melalui penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2). DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9703>
- Andriani, N. (2021). Pengaruh media PowerPoint interaktif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 40–48.
- Ariani, N. D., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Analisis pengaruh media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar pembelajaran IPS sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6). DOI: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/5990>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Satu Nusa.
- Dewantara, K. H. (2013). *Pendidikan. Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa*. Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi belajar* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hidayat, R. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis PowerPoint terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 35–42.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(3). DOI: <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630>
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Marlina, R. (2021). Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 30–37.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.

- Piaget, J. (1950). *The psychology of intelligence*. Routledge DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203164730>
- Rahmawati, S. (2022). Efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(3), 58–66.
- Rusman. (2018). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Raja Grafindo Persada. Slameto. (2015).
- Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Rineka Cipta. Sudjana, N. (2017a). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2017b). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya. Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wafiqni, N., & Adelia, F. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran interaktif Educaplay dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 17(1). DOI: <https://doi.org/10.32678/primary.v17i1.11724>
- Yuliana. (2021). Penerapan media interaktif pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 25–31.