Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (2) 2025, Page: 14629-14635

Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 001 Perhentian Luas Kabupaten Kuantan Singingi

Syahira Nabila[1], Febrina Dafit[2]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau
Corresponding Author: [1]syahiranabila@student.uir.ac.id, [2]febrinadafit@edu.uir.ac.id

Published: July , 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan mengetahui validasi media Power Point interaktif. Metode yang digunakan adalah R&D (Research and Development). Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model 4-D. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari wawancara dan dokumentasi. Kemudian analisis data kuantitatif diperoleh dari uji validitas dan analisis tingkat motivasi belajar siswa. Hasil validasi media Power Point interaktif menunjukkan kategori sangat valid. Hal ini didasarkan pada hasil penilaian dari ahli materi dengan persentase 96,88%, ahli bahasa 100%, dan ahli media 96,88 %. Selain itu, praktikalitas media Power Point interaktif tergolong praktis dan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Hal ini berdasarkan angket respon guru yang memperoleh persentase 97,3% dan respon siswa 97,5%.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Power Point Interaktif, 4-D*

ABSTRACT

This study aims to determine the development process and validate interactive Power Point media. The method used is R&D (Research and Development). The model used in this study is the 4-D model. Data analysis techniques are performed qualitatively and quantitatively. Qualitative data analysis is obtained from interviews and documentation. Quantitative data analysis was obtained from validity tests and analysis of students' learning motivation levels. The validation results of the interactive Power Point media showed a "highly valid" category. This was based on evaluations by subject matter experts (96.88%), language experts (100%), and media experts (96.88%). Additionally, the practicality of the interactive Power Point media is considered practical and easy to use by both teachers and students. This is based on teacher response surveys, which yielded a percentage of 97.3%, and student response surveys, which yielded a percentage of 97.5%.

Keywords: *Learning Media, Interactive Power Point, 4-D*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 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

Saat ini, teknologi berkembang dengan sangat cepat dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Kemajuan teknologi informasi turut mengubah sistem pembelajaran dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan secara tidak langsung akan mengubah strategi pembelajaran konvensional. Akibatnya, strategi pembelajaran yang diterapkan dalam pendidikan saat ini lebih berfokus pada Siswa, di mana mereka berperan lebih aktif dibandingkan dengan guru, namun peran guru sebagai sumber belajar tetap strategis.

Kemajuan teknologi digital dalam bidang pendidikan turut memberikan dampak besar terhadap cara guru dan siswa berinteraksi. Menurut Syavira (2021) Media pembelajaran ialah sebagai

alat komunikasi dan informasi yang mencakup radio, televisi, buku, koran, majalah, dan lain-lain. Istilah media juga berasal dari kata "medius" yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Selaras dengan hal tersebut Menurut Rahmawati et al (2020) menuturkan bahawasanya media pembelajaran ialah alat yang dipergunakan untuk menyampaikan materi kepada Siswa. Berlandaskan pengertian tersebut, media bisa dianggap sebagai alat komunikasi yang bermanfaat jika diterapkan dalam mekanisme pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V. Akibatnya, media yang dipergunakan dalam mekanisme pembelajaran bisa disebut sebagai media pembelajaran yang membantu Meningkatkan motivasi belajar Siswa. Salah satu upaya yang bisa dilangsungkan guru dalam perihal tersebut ialah dengan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Sebagai penyalur pesan, Jika media pembelajaran dirancang dan dikembangkan secara optimal, maka media tersebut mampu berfungsi secara mandiri tanpa kehadiran guru. Akibatnya, pendidik perlu menyadari strategisnya memilih media pembelajaran yang tepat. Sebelum membuat media pembelajaran untuk Siswa SD/MI, sangat strategis untuk menginterpretasi gaya belajar anak-anak generasi Z yang cenderung menyukai tantangan, penerapan dalam kehidupan nyata, serta pemanfaatan teknologi Batubara (2021). Prinsip-prinsip yang relevan dalam pemilihan media pembelajaran mencakup efektivitas, relevansi, dan produktivitas. Akibatnya, aspek paling strategis dalam memilih media pembelajaran ialah menyesuaikannya dengan kebutuhan dan latar belakang siswa agar penggunaan media tersebut lebih efisien.

Adapun kaitannya dengan perkembangan Siswa, seorang guru diwajibkan memiliki kecakapan untuk mengikuti perkembangan zaman demi kemajuan bangsa. Menurut Yanti et al (2021) Kesempatan belajar untuk pengembangan keterampilan Siswa akan kurang ideal di sekolah tanpa guru yang memiliki tingkat penguasaan teknologi yang memaksa sektor pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan digitalisasi sistem pendidikan yang sedang berkembang.

Power Point interaktif Media pembelajaran yang dirancang dengan tampilan menarik dan mudah dioperasikan, memiliki teks yang terbaca dengan jelas, serta memadukan warna dan komposisi secara harmonis, ditambah dengan iringan musik yang sesuai, dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Menurut Maenah et al (2024) *PowerPoint* interaktif ialah sebuah platform yang memanfaatkan teknologi web dan internet sebagai media utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Media ini dirancang sesuai dengan kebutuhan Siswa dan materi yang diperlukan selama mekanisme belajar. Dengan memperggunakan media interaktif, pembelajaran bisa menjadi lebih dinamis dan menarik bagi Siswa. Sejalan dengan hal tersebut menurut Stit (2021) suatu media disebut interaktif jika bisa mendorong keterlibatan aktif Siswa dalam mekanisme belajar serta menumbuhkan motivasi dan ketertarikan mereka terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi di SD Negeri 001 Perhentian Luas, Wawancara awal dari ibuk Chintia Amanda S.Pd di mana pembelajaran sebagian besar mempergunakan buku paket sebagai media, dan hanya sedikit yang mempergunakan media digital. Media *PowerPoint* belum pernah dipergunakan dalam pembelajaran di sekolah tersebut. Buku paket sering dipergunakan sebagai media pembelajaran, namun kurang efektif dalam menarik perhatian Siswa. Akibatnya, beberapa Siswa terlihat mengantuk, mengobrol, dan tidak fokus, perihal tersebut berpengaruh terhadap capaian belajar dan prestasi mereka yang tidak maksimal. Karena itu, mekanisme pembelajaran perlu dirancang dengan lebih beragam. Misalnya, mempergunakan media pembelajaran yang menarik minat Siswa bisa membangkitkan semangat mereka dalam kegiatan pembelajaran. Adapun pengalaman peneliti saat menjalankan Asistensi Mengajar di SDN 167 Pekanbaru pada semester 7 yang lalu. Peneliti membuat bahan ajar menggunakan *PowerPoint* Interaktif dalam satu mata pelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar Siswa. Peneliti mengamati bahwasanya antusiasme Siswa dalam kelas tersebut untuk belajar jauh lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mempergunakan buku sebagai media.

Dalam penelitian ini, media *PowerPoint* interaktif dipilih karena memiliki keunggulan dalam menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Media ini juga membantu siswa menjadi lebih percaya diri, kreatif, serta bertanggung jawab terhadap proses belajar yang mereka jalani. Tidak hanya itu, tampilan visual yang menarik dan penyajian

materi yang interaktif mampu meningkatkan semangat belajar siswa serta mempermudah mereka dalam memahami isi pembelajaran. Sementara itu, media pembelajaran lain tidak dipilih karena dianggap belum mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan interaktivitas secara seimbang, yang sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang hidup dan menyenangkan bagi siswa.

Tingkat keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh motivasi yang dimilikinya. Menurut Andeka et al (2021) Motivasi belajar ialah dorongan baik dari dalam diri maupun dari luar yang mendorong individu untuk terlibat dalam mekanisme pembelajaran. Motivasi ini membantu mereka untuk tetap berusaha dan menggapai tujuan belajar. Faktor motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap perilaku Siswa dalam lingkungan pendidikan, termasuk seberapa keras mereka berusaha, ketekunan mereka dalam menghadapi rintangan, serta sejauh mana mereka menikmati mekanisme belajar itu sendiri. Peserta didik yang memiliki tingkat motivasi belajar yang kuat cenderung menunjukkan intensitas belajar yang lebih tinggi, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar yang maksimal. Sejalan dengan hal di atas tujuan Motivasi belajar Menurut Yogi Fernando et al., (2024), motivasi belajar yang tinggi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan capaian akademik peserta didik.

Akibatnya, peneliti berencana untuk melangsungkan penelitian berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif untuk Mengingkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 001 Perhentian luas Kabupaten Kuantan Singingi".**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mempergunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) untuk mengembangkan media pembelajaran *Power Point* interaktif bagi Siswa kinestetik. Metode R&D ialah pendekatan penelitian sistematis yang tujuannya mengidentifikasi, mengembangkan, serta Meningkatkan produk atau strategi yang unggul, efektif, efisien, dan bermakna, seperti yang dijelaskan oleh. Peneliti memilih model 4-D karena model ini memiliki struktur yang mudah dipahami dan sederhana. Selain itu, tahap validasi dan uji coba yang ada dalam model ini membuat produk pengembangan lebih layak untuk digunakan sebagai media.

Dalam penelitian ini, data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan. Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 001 Perhentian Luas, beserta umpan balik dari validator, termasuk ahli media, materi, dan pembelajaran, serta dokumentasi pendukung. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari kuesioner validasi yang diisi oleh ahli materi, media, dan pembelajaran mengenai media pembelajaran *Power Point* interaktif yang dikembangkan. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Teknik analisis data kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri Perhentian Luas. Selain itu, hasil dokumentasi juga dipergunakan sebagai bahan pendukung untuk memperkuat temuan. Kemudian analisis data kuantitaif dilakukan untuk mengevaluasi dan memvalidasi produk yang dikembangkan. Teknik analisis data kuantitatif meliputi analisis validitas dan analisis tingkat motivasi belajar siswa.

Analisis validitas dilakukan dengan menggunakan kuesioner terstruktur guna memperoleh masukan, saran, serta rekomendasi yang dibutuhkan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk. Rumus yang digunakan untuk mengolah data dalam penelitian ini yaitu:

$$\boldsymbol{p = \frac{£x}{£x1} \times 100\%}$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

£x : Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

£x1 : Jumlah total skor maksimal (nilai harapan)

Dari nilai persentase kevalidan yang diperoleh, selanjutnya peneliti menentukan kualifikasi atau kriteria tingkat kevalidan produk. Kualifikasi atau kriteria kevalidan produk dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Kualifikasi Kevalidan Produk

Tingkat pencapaian	Kualifikasi
85 – 100%	Sangat valid
65 – 84%	Valid
45 – 64%	Cukup valid
0 – 44%	Kurang valid

Terakhir, analisis tingkat motivasi belajar siswa. Pengumpulan data mengenai motivasi belajar siswa dilakukan melalui metode observasi. Prosedur ini menggunakan lembar observasi siswa yang dilengkapi dengan daftar periksa sebagai alat observasi utama. Data yang terkumpul dari daftar periksa dianalisis menggunakan skala Likert. Selanjutnya, persentase skor dari setiap respons terhadap item dalam kuesioner dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\boldsymbol{p = \frac{£x}{£x1} \times 100\%}$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

£x : Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

£x1 : Jumlah total skor maksimal (nilai harapan)

Tingkat motivasi belajar siswa selanjutnya ditentukan berdasarkan kriteria kualifikasi pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Motivasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
80 – 100%	Sangat Baik
65 – 84%	Baik
45 – 64%	Cukup Baik
0 – 44%	Sangat Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono 2011 (dalam jurnal Anindya, 2023) metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta mengkaji tingkat efektivitas dari produk yang dihasilkan. Pada pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*.

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap *Define*, menurut Ulfa et al. (2021) Tahap ini bertujuan untuk menetapkan serta merumuskan berbagai persyaratan yang diperlukan dalam suatu proses pembelajaran. Penetapan persyaratan tersebut dilakukan melalui analisis terhadap tujuan pembelajaran serta ruang lingkup materi yang menjadi dasar dalam pengembangan perangkat pembelajaran.

Selanjutnya tahap *Design*, menurut Riani Johan et al. (2023) Desain ini dilaksanakan melalui tahap *Design Prototypical Instructional Model* (perancangan media pembelajaran). Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan pembelajaran berbasis media *PowerPoint* interaktif. Dalam proses perancangan tersebut, terdapat beberapa komponen penting yang harus dipersiapkan sebagai bagian dari pengembangan media interaktif: a) Pembuka (halaman sampul, menu, petunjuk, nilai karakter), b) Isi (materi, quiz), c) Penutup (Rangkuman, profil).

Selanjutnya pada tahap *Development*, menurut Nurfadhilah et al. (2021) menyebutkan bahwa tahap ini merupakan proses produksi media. *Power Point* interaktif mulai dibuat sesuai dengan rancangan sebelumnya. Selanjutnya, dilakukan uji coba terbatas (alpha test) oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setelah itu, dilakukan revisi berdasarkan masukan yang diberikan.

Tahap *Disseminate* menurut Fitriana et al. (2025) mencakup tiga langkah utama, yaitu uji validitas, proses pengemasan akhir, serta difusi dan adopsi produk. Evaluasi formatif telah dilaksanakan pada tahap develop, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada tahap disseminate untuk menilai efektivitas produk dalam konteks penggunaan nyata. Tahap ini melibatkan uji coba lebih luas (beta test) kepada guru dan siswa di lingkungan sekolah. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon pengguna terhadap media dan melihat kepraktisan serta keberterimaan media. Hasil dari tahap ini dapat digunakan untuk menyempurnakan media sebelum digunakan secara luas.

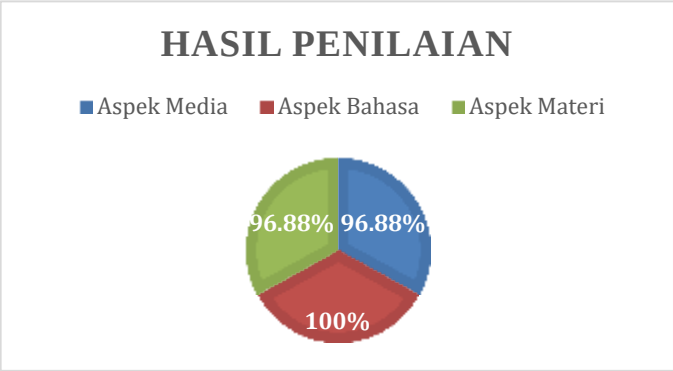
Selain model 4D, beberapa peneliti seperti Rahmi (2021) juga menekankan Uji validitas dilakukan dalam situasi autentik dengan melibatkan berbagai pihak yang memiliki latar belakang beragam guna memperoleh perspektif yang komprehensif. Selain itu, produk juga harus melalui proses penelaahan oleh ahli atau profesional di bidangnya untuk memperoleh penilaian yang objektif terkait kelayakan, kecukupan, dan relevansi isi.

Adapun hasil dari uji validasi untuk produk dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 3. Rekapituasi Hasil Validasi Media *Power Point* Interaktif

Uji Validasi	Aspek yang dinilai			Rata-rata
	Aspek Media	Aspek Bahasa	Aspek Materi	
Media Pembelajaran Teks Fabel	96,88 %	100%	96,88%	97,92%

(Sumber: Data olahan peneliti)



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Penilaian Media

Uji kepraktisan terhadap media *Power Point* ini dilakukan oleh satu orang wali kelas dan enam orang siswa dari SDN 001 Perhentian Luas. Wali kelas yang berpartisipasi adalah Ibu Winarti, S.Pd., selaku wali kelas V. Baik guru maupun siswa memberikan respon terhadap aspek kepraktisan media *Power Point* interaktif yang digunakan. Penilaian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat kemudahan penggunaan dan pemahaman media oleh siswa, serta untuk mengukur motivasi belajar mereka. Hasil penilaian kepraktisan media *PowerPoint* interaktif disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

Nama Siswa	Skor empiris	Skor maksimal	Persentase	kategori
Aeifah Fitriya	40	40	100%	Sangat Baik
Citata Okta Muswita	39	40	97.5%	Sangat Baik
Dzakira Aftani Wili	38	40	95%	Sangat Baik
Kasi Firera	39	40	97.5%	Sangat Baik
Meysara Putri	39	40	97.5%	Sangat Baik
Sinta Laura Winata	39	40	97.5%	Sangat

				Baik
Nilai Gabungan	**234**	**240**	**97.5%**	**Sangat Baik**

(Sumber: Data olahan peneliti)

Tabel 5. Hasil Respon Guru

Nama guru	Skor empiris	Skor maksimal	Persentase	kategori
Winarti, S.Pd	36	37	97.3%	Sangat Baik
Nilai	**36**	**37**	**97.3%**	**Sangat Baik**

Berdasarkan hasil analisis, media *Power Point* interaktif yang dikembangkan mendapat respon sangat baik dari guru dan siswa. Dari segi efektivitas, media ini mampu meningkatkan keterlibatan aktif, mendorong partisipasi, serta mempermudah pemahaman materi melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Guru juga merasakan kemudahan dalam penyampaian materi. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik dan termotivasi, sementara guru memberikan penilaian "sangat baik" pada aspek kegunaan, visual, kejelasan navigasi, dan kebermaknaan isi. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut ini:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif.
   Proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop,* dan *Disseminate*). Pada tahap *Define* dilakukan analisis kebutuhan siswa dan kurikulum untuk menentukan materi yang sesuai. Tahap *Design* merancang tampilan media *PowerPoint* yang menarik dan interaktif, sesuai karakteristik siswa kelas V. Tahap *Develop* melibatkan pembuatan media serta revisi berdasarkan masukan ahli, sementara tahap *Disseminate* dilakukan melalui uji coba terbatas untuk melihat efektivitas media. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media ini mampu menarik minat siswa karena tampilan visual, animasi, suara, serta interaktivitas yang mendukung proses belajar yang menyenangkan.
2. Validasi Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif.
   Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dinyatakan sangat valid dengan persentase kelayakan rata-rata di atas 85% dari seluruh validator. Artinya, media ini layak digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Bahasa Indonesia kelas V.
3. Praktikalisasi Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif.
   Uji coba terbatas dilakukan kepada siswa kelas V di SD Negeri 001 Perhentian Luas. Berdasarkan angket respon siswa dan observasi selama proses pembelajaran, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif tergolong praktis dan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Media ini juga mampu meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa, terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung

DAFTAR PUSTAKA

Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(1), 1–11. https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146

Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1(2), 193. https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179

Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI / SD CV Graha Edu*.

Fitriana, A. D., Vidyanto, A. A., Widi, S., Tirtayasa, A., & Serang, K. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbantuan Prezi dengan model 4D*. 1(1).

Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(3), 3272–3282. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1452.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Rahmawati, B. F., Badarudin, B., & Hadi, M. S. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135

Rahmi, A., & . B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Lectora Inspire Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. *JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 1(2), 114. https://doi.org/10.24114/jevte.v1i2.29382

Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.

Stit, T. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.

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

Ulfa, L., Friansyah, D., & Hajani, T. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Peredaran Darah Kelas V SDN Rejosari. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(2), 106–117. https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.3126

Yanti, H., Selatan, K., & Selatan, K. (2021*). Standar Bagi Pendidik Dalam Standar Nasional*. 1(1), 61–68.

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843