Indonesian Journal Of Education
Volume 2 ; Nomor 1 ; Bulan Juni 2025 ; Page 1-9
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 11 Februari 2025, Direvisi: 12 Februari 2025, Diterima: 2 Maret 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.251

E-ISSN : 3064-3317

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Dalam Pembelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas 5

Zalzabilah[1], Syamsinar[2], Andi Nurul Elvira Ningsih[3], Nasharuddin[4*]

[1 2 3 4] Universitas Muhammadiyah Makassar

Email: [1]zalzabilah744@gmail.com, [2]syamsinar050403@gmail.com , [3]andielviran@gmail.com, [4]nasharuddin@unismuh.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bagi siswa kelas V SD, khususnya pada materi perubahan wujud benda. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang mempelajari materi perubahan wujud benda. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi yang dinilai oleh validator media dan materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar pendidikan dan teknis yang diperlukan dan memperoleh skor evaluasi sebesar 88% yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Evaluasi akhir dari dosen saat sesi presentasi juga mendukung efektivitas media ini. Penelitian ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA dengan menyediakan alat pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *PowerPoint*, Perubahan Wujud Benda.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia karena membantu meningkatkan kualitas diri. Melalui Pendidikan, seseorang bisa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk menghadapi masa depan (Agustina, Roesminingsih, dan Jacky, 2021). Pendidikan juga berfungsi sebagai alat untuk membangun karakter serta meningkatkan taraf hidup individu dan masyarakat. Dengan pendidikan yang baik, seseorang dapat berpikir kritis, kreatif, serta mampu bersaing dalam dunia yang semakin kompetitif. Karena itu, sangat penting untuk memastikan pendidikan yang diberikan berkualitas dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. IPA tidak hanya membantu siswa memahami berbagai fenomena alam, tetapi juga mengajarkan mereka cara ilmiah untuk memecahkan masalah (Ardhi, 2022). Pemahaman yang baik terhadap IPA dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan serta mendorong mereka untuk lebih berpikir logis dan analitis. Selain itu, perkembangan teknologi yang pesat semakin menegaskan pentingnya penguasaan konsep-konsep IPA dalam berbagai bidang kehidupan. Oleh karena itu, pendidikan IPA harus disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Dengan berkembangnya zaman, kebutuhan dan harapan terhadap pemahaman IPA bagi siswa semakin tinggi. Di era digital saat ini, siswa diharapkan untuk memahami konsep-konsep IPA dengan cara yang lebih sistematis dan terstruktur, agar mereka dapat mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ardhyantama, 2019). Kurikulum pendidikan harus mampu beradaptasi dengan kebutuhan zaman sehingga siswa dapat lebih siap menghadapi tantangan global. Namun, masih terdapat ketimpangan antara harapan dan kenyataan dalam penyampaian materi IPA, di mana banyak siswa yang masih menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, di perlukan

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education
E-ISSN : 3064-3317
Volume 2 ; Nomor 1 ; Bulan Juni 2025 ; Page 1-9
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 11 Februari 2025, Direvisi: 12 Februari 2025, Diterima: 2 Maret 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.251

metode pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih mudah memahami dan menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari.

Salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah (Octaviana et.al 2022). Jika media yang digunakan menarik dan interaktif, siswa akan lebih semangat belajar, dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, guru juga lebih terbantu dalam menjelaskan materi secara jelas dan terstruktur. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah.

Ketersediaan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran IPA sangat penting untuk keberhasilan belajar. Namun, banyak sekolah yang masih kesulitan menyediakan media pembelajaran yang memadai (Eviota & Liangco, 2020). Media pembelajaran yang kurang interaktif atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa bisa menyulitkan mereka dalam memahami materi. Oleh karena itu, untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi adalah Solusi yang tepat. Dengan media pembelajaran yang baik, siswa akan lebih tertarik belajar dan lebih mudah memahami konsep-konsep IPA.

Menggunakan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran interaktif bisa menjadi solusi yang baik untuk membantu siswa dalam pembelajaran IPA. *Powerpoint* memiliki berbagai fitur, seperti animasi, video, dan elemen interaktif lainnya, yang bisa membuat materi pelajaran lebih menerik dan mudah dipahami (Farhan, utamaa, & Mastur, siswa dapat lebih mudah memahami konsep perubahan wujud benda karena mereka bisa melihat langsung ilustrasi yang menari. Selain itu, penggunaan PowerPoint juga mempermudah guru dalam menjelaskan materi dengan cara yang lebih jelas dan efisien. Guru tidak perlu lagi hanya mengandalkan buku teks atau papan tulis, tetapi bisa menggunakan presentasi yang lebih interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa.

Dalam pembelajaran IPA, khususnya tentang perubahan wujud benda, penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint sangat bermanfaat bagi siswa. Materi ini sering di anggap sulit karena bersifat abstrak dan tidak bisa langsung di lihat dalam kehidupan sehari-hari (Fikri et al., 2021) Dengan bantuan media interaktif, siswa dapat melihat ilustrasi dan simulasi yang menunjukkan bagaimana perubahan wujud benda menjadi secara langsung. Hal ini membuat konsep yang diajarkan lebih nyata dan mudah dipahami. Selain itu, media interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri melalui berbagai fitur yang tersedia, seperti kuis atau latihan soal. Dengan cara ini, pemahaman siswa terhadap materi dapat meningkat dan proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi perubahan wujud benda di kelas 5SD. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media ini dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA, khususnya dalam materi perubahan wujud benda. Dengan media ini, proses belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi. Selain itu, inovasi dalam media pembelajaran juga membantu siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kelas dan mendorong mereka untuk lebih banyak mengeksplorasi ilmu pengetahuan. Jika siswa lebih antusias dalam belajar, pemahaman mereka terhadap materi juga akan semakin baik. Oleh karena itu, sangat penting untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran IPA di sekolah dasar menjadi lebih efektif dan berkualitas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pemanfaatan teknologi di pendidikan dasar, khususnya dalam materi IPA.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education
Volume 2 ; Nomor 1 ; Bulan Juni 2025 ; Page 1-9
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 11 Februari 2025, Direvisi: 12 Februari 2025, Diterima: 2 Maret 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.251
E-ISSN : 3064-3317

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design Develop, dan Disseminate*). Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas 5 SD yang mengikuti pembelajaran IPA dengan materi perubahan wujud benda. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kuesioner evaluasi media, lembar observasi dan tes hasil belajar. Adapun prosedur penelitian ini terdiri dari pertama tahap *define* tujuan utamanya adalah untuk menganalisis apa yang dibutuhkan dan menentukan tujuan dari pengembangan media pembelajaran. Tahap selanjutnya *design* dilakukan dengan menyusun rancangan awal media yang akan dikembangkan. Pada tahap *develop*, media pembelajaran dibuat dan divalidasi oleh dosen mata kuliah untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan tahap *disseminate* dilakukan dengan mempresentasikan media yang telah dikembangkan kepada dosen untuk mendapatkan masukan dan saran perbaikan sebelum implementasi lebih lanjut. Evaluasi terhadap media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian yang mencakup berbagai aspek, seperti syarat didaktik dan konstruksi. Penilaian terhadap hasil penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kriteria hasil penskoran berdasarkan rentang skor dalam persentase. Kriteria-kriteria tersebut dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Penilaian Kriteria Skor

Rentang Skor (%)	Kriteria
< 20%	Sangat Kurang
21-40%	Kurang
41-60%	Cukup
61-80%	Baik
81-100%	Sangat Baik

Hasil penskoran ini digunakan untuk menilai efektivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Kategori skor ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana media pembelajaran memenuhi standar yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Define atau Pendefinisian

Tahap pendefinisian merupakan langkah awal pengembangan media pembelajaran. Pada bagian ini, dilakukan identifikasi kebutuhan yang mendasari pengembangan media, termasuk analisis materi yang kesulitan dipahami oleh siswa. Selain itu, dilakukan penelusuran sumber referensi dari jurnal untuk memperkuat dasar teori pengembangan. Dengan adanya tahap ini, diharapkan media yang dikembangkan dapat menjawab permasalahan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tahap pendefinisian menjadi langkah penting dalam memastikan media sesuai dengan kebutuhan siswa.

a. Analisis Awal Permasalahan

Analisis awal permasalahan dilakukan dengan mencari referensi dalam jurnal terkait kesulitan siswa dalam memahami materi perubahan wujud benda. Referensi ini digunakan untuk mengidentifikasi bagian mana dari materi yang sering menjadi kendala bagi siswa. Tidak dilakukan observasi langsung di kelas, namun data dari jurnal menunjukkan bahwa konsep perubahan wujud benda masih sulit dipahami oleh siswa SD. Kesulitan ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media sehingga siswa cenderung bosan, karena siswa cenderung lebih paham dengan materi yang diberikan jika menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu,

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education
E-ISSN : 3064-3317
Volume 2 ; Nomor 1 ; Bulan Juni 2025 ; Page 1-9
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 11 Februari 2025, Direvisi: 12 Februari 2025, Diterima: 2 Maret 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.251

pengembangan media berbasis PowerPoint interaktif dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

b. Analisis Tugas

Untuk memahami perubahan wujud benda, siswa perlu mempelajari berbagai jenis perubahan wujud benda. Selain itu, siswa juga perlu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, seperti suhu dan tekanan. Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan dapat menghubungkan konsep perubahan wujud benda dengan fenomena yang seiring mereka temui di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan mampu menyajikan informasi dengan cara yang mudah dipahami, sehingga siswa dapat dengan mudah mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka.

c. Analisis Konsep

Pemilihan materi dalam media pembelajaran dilakukan dengan menganalisis konsep yang akan disampaikan. Media ini akan membahas dalam tentang macam-macam perubahan wujud benda, seperti mencair, membeku, menguap, dan mengembun, beserta faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti suhu dan tekanan. Materi ini akan disajikan secara sistematis dan berurutan agar siswa dapat memahami setiap konsep dengan jelas dan tidak merasa bingung. Selain itu, konsep yang dipilih harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku agar media pembelajaran ini dapat digunakan pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran yang dibuat sangat diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami konsep perubahan wujud benda dengan lebih menyeluruh dan mendalam.

d. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran ini dibuat mempunyai tujuan agar siswa dapat memahami dan menjelaskan perubahan wujud benda secara mandiri. Siswa diharapkan dapat memahami dan menerangkan sendiri bagaimana proses perubahan wujud benda terjadi. Mereka juga diharapkan dapat menyebutkan contoh perubahan wujud benda yang mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti bagaimana es batu mencair atau air menguap ketika air panas. Media ini juga dirancang sedemikian rupa agar siswa bisa aktif belajar dan berinteraksi, contohnya melalui soal-soal latihan yang tersedia. Dengan media pembelajaran ini, diharapkan pemahaman siswa tentang konsep perubahan wujud benda akan meningkat. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang dirumuskan harus sesuai dengan kebutuhan siswa agar mereka dapat belajar secara efektif.

Perancangan atau *Design*

Pada bagian perancangan ini dilakukan dengan menyusun sketsa media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media yang dibuat berupa PowerPoint interaktif yang memiliki tampilan yang akan menarik perhatian siswa. Pada halaman pertama, terdapat *cover* dengan warna biru yang menarik untuk memberikan kesan yang profesional dan menyenangkan. Selanjutnya, materi yang akan ditampilkan dalam bentuk *slide* yang terdiri dari teks, gambar, dan animasi untuk mempermudah pemahaman. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan soal latihan interaktif agar siswa dapat menilai seberapa baik mereka memahami materi yang telah dipelajari.

Pengembangan atau *Development*

Tahap pengembangan dilakukan dengan menerapkan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Prinsip utama yang digunakan dalam pengembangan media ini ialah interaktivitas, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan. Setelah media dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli untuk menilai kesesuaian isi, desain,

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education
E-ISSN : 3064-3317
Volume 2 ; Nomor 1 ; Bulan Juni 2025 ; Page 1-9
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 11 Februari 2025, Direvisi: 12 Februari 2025, Diterima: 2 Maret 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.251

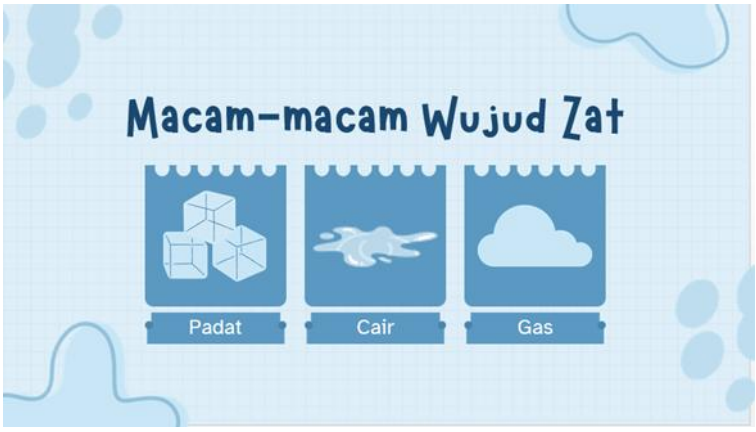
dan keefektifan media dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dosen mata kuliah yang memberikan penilaian terhadap tampilan dan konten media, namun belum diberikan kepada siswa untuk diuji coba. Dokumentasi pengembangan media juga dilakukan dengan mengambil foto produk yang telah dibuat untuk menunjukkan tampilan keseluruhan media.

Gambar 1. *Cover*

Foto pertama menampilkan tampilan awal atau *cover* dari media pembelajaran yang telah dikembangkan, menunjukkan desain antarmuka yang interaktif dan mudah dipahami. Warna, ikon, dan tata letak disusun secara sistematis untuk meningkatkan keterbacaan dan daya tarik visual bagi pengguna.

Gambar 2. Isi Media atau Materi

Foto kedua memperlihatkan bagian isi dari media pembelajaran, di mana materi disajikan dalam format yang menarik dengan kombinasi teks, gambar, dan elemen interaktif. Penyajian konten ini bertujuan untuk memudahkan siswa untuk memahami materi.



Gambar 3. Isi Media atau Materi

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education
Volume 2 ; Nomor 1 ; Bulan Juni 2025 ; Page 1-9
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 11 Februari 2025, Direvisi: 12 Februari 2025, Diterima: 2 Maret 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.251
E-ISSN : 3064-3317

Gambar ketiga memperlihatkan bagian isi dari media pembelajaran, terdapat macam-macam perubahan wujud benda.

Gambar 4. Isi Media atau Materi

Gambar 5. Isi Media atau Materi

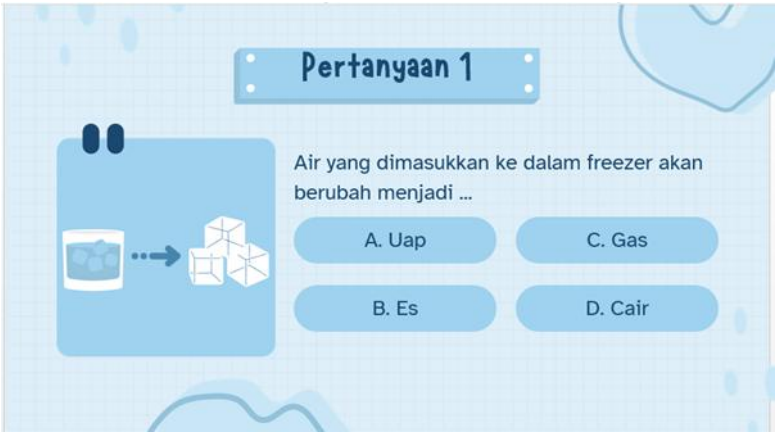
Gambar keempat dan gambar kelima terdapat contoh pada materi perubahan wujud benda.

Gambar 5. Soal Latihan

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education
E-ISSN : 3064-3317
Volume 2 ; Nomor 1 ; Bulan Juni 2025 ; Page 1-9
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 11 Februari 2025, Direvisi: 12 Februari 2025, Diterima: 2 Maret 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.251

Gambar 6. Soal Latihan



Gambar 7. Soal Latihan

Pada gambar 5, 6, 7, terdapat soal latihan yang akan diberikan kepada siswa setelah pemberian materi. Adapun skor untuk setiap butir pernyataan yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Skor dan Kualifikasi

Skor	Kualifikasi
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat baik

Validasi media dilakukan oleh ahli media, dan penilaian tersebut digunakan untuk memperoleh saran serta masukan terkait tampilan media tersebut, serta untuk memastikan kesesuaian media pembelajaran bagi pembelajaran di kelas V di sekolah dasar. Berikut adalah hasil validasi media:

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education
E-ISSN : 3064-3317
Volume 2 ; Nomor 1 ; Bulan Juni 2025 ; Page 1-9
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 11 Februari 2025, Direvisi: 12 Februari 2025, Diterima: 2 Maret 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.251

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

Skor Total	**88**
Nilai/Persentase	**88%**

Berdasarkan revisi pada tabel 3, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint memperoleh skor 88%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint tersebut dinilai sangat baik dalam memenuhi semua kriteria yang telah ditetapkan, sehingga dapat diterima tanpa perlu melakukan revisi lebih lanjut.

Diseminasi atau penyebaran

Tahap diseminasi dilakukan dengan mempresentasikan media pembelajaran di depan kelas sebagai bagian dari evaluasi awal. Pada tahap ini, media diperkenalkan kepada dosen dan mahasiswa sebagai calon pengguna untuk mendapatkan masukan terhadap efektivitas dan kesesuaian media. Selama presentasi, dijelaskan bagaimana media ini dapat digunakan dalam pembelajaran serta manfaatnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dokumentasi berupa foto saat presentasi di kelas juga diambil untuk menunjukkan proses penggunaan media. Meskipun media ini belum diuji coba langsung kepada siswa, tahap presentasi ini menjadi langkah awal dalam menyempurnakan pengembangan media sebelum diterapkan secara luas.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dikembangkan pada penelitian ini telah melewati proses validasi dan evaluasi yang ketat. Berdasarkan hasil penelitian, media ini memenuhi standar didaktik dan konstruksi, serta dinilai sangat baik oleh validator, dan mendapatkan skor 88% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, dalam sesi presentasi kepada dosen, media ini mendapatkan tanggapan positif, terutama terkait dengan desain yang menarik, kemudahan penggunaan, serta efektivitasnya dalam membantu pemahaman siswa mengenai perubahan wujud benda.

Untuk perbaikan dan pengembangan selanjutnya, disarankan agar media ini lebih diperkaya dengan elemen interaktif tambahan, seperti kuis otomatis dan simulasi berbasis animasi. Selain itu, integrasi dengan teknologi digital lainnya, seperti aplikasi pembelajaran berbasis web atau *augmented reality*, dapat menjadi langkah inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif yang lebih luas diharapkan dapat terus mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, H., Roesminingsih, M. V., & Jacky, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran Ips Di Kelas V. Jurnal Education and Development, 9(2), 567–571.

Ardhi, S. (2022). Pengembangan Alat Peraga Sistem Peredaran Darah Manusia dari Barang Bekas pada Pembelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. Empiricism Journal, 3(2), 399–405. https://doi.org/10.36312/ej.v3i2.1167

Ardhyantama, V. (2019). Pengembangan Media Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Kelas Iv Sd Hangtuah Vi Surabaya. Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar, 3(1). https://doi.org/10.24929/alpen.v3i1.23

Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, & Moh Sahlan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(1), 146–154. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Indonesian Journal Of Education

E-ISSN : 3064-3317

Volume 2 ; Nomor 1 ; Bulan Juni 2025 ; Page 1-9
Website : https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/IJE
Diterima: 11 Februari 2025, Direvisi: 12 Februari 2025, Diterima: 2 Maret 2025
DOI: https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.251

Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Jurnal Pendidikan MIPA. Jurnal Pendidikan, 14(September), 723–731.

Farhan, M., Utama, A. H., & Mastur, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif: Integrasi Short Video Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran, 4(2), 907–917. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1841

Fikri, A. A., Wijayanti, R., Laila, N., & Zain, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android "Siperah" pada Materi Sistem Peredaran Darah. NCOINS: National Conference Of Islamic Natural Science, 1(1), 35–48. http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/NCOINS/index

Firstanianta, H., Nanda Faradita, M., & Naila, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Journal on Education, 06(01), 9366–9380.

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 291-299.

Hidayat, A. N., Fredy, F., & Purwanty, R. (2021). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. Musamus Journal of Primary Education, 4(1), 38–45. https://doi.org/10.35724/musjpe.v4i1.3762

Iftitah, I., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III. In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA (Vol. 5, No. 1, pp. 651-659).

Kamila, H. R., & Ducha, N. (2018). Validitas Multimedia Interaktif Model Tutorial Sistem Peredaran Darah Manusia. Ejournal-Pensa, 06(02), 119–122.

Purwanti, C. I., & Fanani, A. (2024). Pengembangan Media Digital Interaktif pendukung Kelompok Kinestetik pada Materi perubahan Wujud Benda Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran, 7(1), 10723–10745. https://doi.org/10.30605/jsgp.7.1.2024.3591

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

Zulfadefina, Ninawati, M., & Muhammad Husain, Z. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar, 1(1), 2020.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.