Jurnal Global Ilmiah
Vol. 1, No. 11, Juli 2024
ISSN: 3026-5207

Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 2 Kerandon Kabupaten Cirebon

Sefina, Widia Nur Jannah, Fanny Septiany Rahayu
Universitas Muhammadiyah Cirebon, Indonesia
Email: sefina16@gmail.com

Kata kunci:

media pembelajaran interaktif;
hasil belajar;
ipa;
sdn 2 kerandon.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar siswa yang rendah diakibatkan oleh kurang menariknya proses pembelajaran sehingga menimbulkan permasalahan Hasil Belajar siswa yang rendah. Alasan digunakannya Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point* ini dapat memberikan proses belajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan dengan menampilkan sebuah media interaktif melalui layar *Projector*. Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui seberapa tinggi hasil belajar IPA sebelum menerapkan Media Interaktif *Power Point*; 2) Untuk mengetahui seberapa tinggi hasil belajar IPA setelah menerapkan media interaktif *Power Point;* 3) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menerapkan media interaktif *Power Point.* Rancangan dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen. Desain penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan metode *One Group Pre-Test dan Post-Test Design.* Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV SDN 2 Kerandon yang berjumlah 25 siswa. Hasil penelitian ini adalah 1) hasil belajar siswa sebelum menggunakan Media Pembelajaran interaktif *power point* adalah sebesar 80% 2) Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Power Point* adalah sebesar 87% 3) terlihat dari presentase antara *Pre-Test dan Post-Test* terdapat perbedaan dengan selisih sebesar 7%. Dari hasil wilcoxon diketahui nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* bernilai 0.021. Karena nilai signifikansi 0,021 lebih kecil dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa "Ha diterima" berarti terdapat perbedaan yang signifikansi antara Hasil Belajar untuk *Pre-Test* dan *Post-Test.* Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan Hasil Belajar Siswa setelah menerapkan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Power Point. Dengan demikian, Media Pembelajaran Interaktif berbasis Power Point dinyatakan efektif digunakan untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA di kelas IV SDN 2 Kerandon Kecamatan Talun.

Keywords:

nteractive learning media;
learning outcomes science;
sdn 2 kerandon.

This research is motivated by low student learning outcomes caused by the lack of interest in the learning process, which gives rise to the problem of low student learning outcomes. The reason for using Power Point-based interactive learning media is that it can make the learning process more effective, interactive and fun by displaying interactive media via a projector screen. The objectives of this research are 1) To find out how high the science learning outcomes are before implementing Power Point Interactive Media; 2) To find out how high the science learning outcomes are after implementing the interactive media Power Point; 3) To find out the differences in learning outcomes before and after applying the interactive media Power Point. The design in this research uses a quantitative approach and uses experimental methods. The design of this research is Pre-Experimental Design with the One Group Pre-Test and Post-Test Design method. The population in this study was class IV of SDN 2 Kerandon, totaling 25 students. The results of this research are 1) student learning outcomes before using Power Point interactive learning media are 80% 2) Student learning outcomes after using Power Point interactive learning media are 87% 3) It can be seen from the

percentage between Pre-Test and Post-Test that there are difference with a difference of 7%. From the Wilcoxon results, it is known that the Asymp.Sig.(2-tailed) value is 0.021. Because the significance value of 0.021 is smaller than 0.05, it can be stated that "Ha is accepted" means there is a significant difference between the Learning Results for the Pre-Test and Post-Test. Based on the research results, it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes after implementing Power Point-based Interactive Learning Media. Thus, Power Point-based Interactive Learning Media was declared effective in improving Science Learning Outcomes in class IV of SDN 2 Kerandon, Talun District.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY-SA .
This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara siswa dan guru di dalam kelas guna memberikan peningkatan dan juga perubahan tingkah laku terhadap ranaha spek kognitif, psikomotorik maupun efektif dalam diri siswa (Aslam et al., 2021). Proses pembelajaran terjadi karena adanya arah yang ingin dituju dari rangkaian kegiatan edukasi yang di optimalkan oleh guru (Budi et al., 2017). Tujuan pembelajaran inilah yang akan mengubah perilaku serta kompetensi siswa agar menghasilkan pendidikan yang lebih baik selain itu juga dapat menumbuh kembangkan wawasan dan potensi dirinya dalam bidang pendidikan. Bahwasanya orang yang bertujuan dalam menempuh pendidikan ialah orang-orang yang sungguh-sungguh menjadikan dirinya sebagai pembelajar, pendengar, dan berilmu. Untuk mempelajari ilmu pendidikan tidak harus dengan memiliki tujuan yang sifatnya hanya sementara seperti hanya untuk mencari jabatan, pangkat, dan kekayaan. Hal ini diisyaratkan dalam hadist berikut:

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُنْ عَالِمًا أَوْ مُتَعَلِّمًا أَوْ مُسْتَمِعًا أَوْ مُحِبًّا وَلَا تَكُنْ خَامِسًا فَتَهْلِكَ (رواه بيهقى)

Artinya : Rasullah saw bersabda : "Jadilah engkau orang berilmu (pandai) atau orang yang belajar atau orang mendengarkan ilmu atau orang yang mencintai ilmu. Dan janganlah engkau menjadi orang yang kelima maka kamu akan celaka." (HR. Baihaqi).

Karena kemajuan pendidikan saat ini sangat berkembang pesat tentunya pembelajaran pun mulai menerapkan strategi-strategi inovatif yang menuntut mengikuti kemajuan zaman yang pada saat ini pada era revolusi industri 4.0. Seperti halnya teknologi pada masa kini yang terus berkembang dan penuh dengan kreativitas yang tiada habis (Damara et al., 2021). Bukan hanya di dunia pekerjaaan, bahkan di dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi telah membawa peruabahan kearah yang lebih baik demi tercapainya pendidikan yang berorientasi pada masa mendatang. Hal ini berdampak pada perubahan proses pembelajaran yang pada saat itu belajar hanya dengan metode ceramah dari guru tetapi saat ini kemajuan teknologi informasi memberi perubahan pada proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, kreatif dan inovatif denga adanya pemanfaatan sebuah media pembelajaran digital dapat memungkinkan memberi dampak bagi siswa yaitu meningkatnya motivasi, minat, bahkan mungkin capaian mutu dan hasil belajar siswa pun akan memberikan sebuah pengaruh yang besar (Nur Jannah, 2020).

Proses pembelajaran tingkat Sekolah Dasar khususnya di daerah pedesaan saat ini jarang sekali guru merancang media pembelajaran yang interatif dikarenakan beberapa fakktor yang mempengaruhi seperti kurangnya fasilitias di sekolah, guru yang malas jadi hanya mengasal mengajar, dan juga bisa dari guru tersebut kurang memahami mendalam memanfaatkan sebuah media interaktif (Harsiwi & Arini, 2020). Hal tersebut mengakibatkan beberapa guru lebih memilih media pembelajaran yang sudah disediakan oleh lembaga sekolah seperti buku cetak atau gambar yang hanya di cetak. Dalam beberapa kasus saat ini banyak sekali motivasi guru rendah dalam merancang media pembelajaran yang interaktif. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tampak membosankan sehingga siswa malas belajar. Di era revolusi 4.0 ini guru seharusnya mampu dalam merancang dan memilih media pembelajaran yang lebih interaktif apalagi kemajuan teknologi pada saat ini sangat berkembang pasat yang seharusnya guru berupaya dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital (Dewi & Manuaba, 2021).

Media merupakan suatu alat komunikasi yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga motivasi siswa dalam belajar terdorong dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik serta interaktif (Prawiro et, al., 2021). Segala sesuatu yang di manfaatkan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) dianggap sebaagai media pembelajaran, yang memungkinkan proses pembelajaran di kelas dapat mencapai tujuannya secara maksimal (Santyasa, 2007:3) Penggunaan

media secara kreatif serta interaktif akan memungkinkan menambah minat dan motivasi siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Febriyanti & Rahmawati, 2023). Apalagi jika dengan memanfaatkan media berbasis teknologi informasi akan memungkinkan proses pembelajaran pun menjadi menyenagkan karena siswa tidak hanya mendengarkan materi dari guru saja namun juga melihat sebuah bahan ajar kreatif yang dapat membuat siswa lebih antusias selama proses belajar mengajar. Hal tersebut sejalan dengan teori bahwa Media pembelajaran berbasis teknologi adalah pembelajaran tatap muka dengan pemanfaatan teknologi informasi yang dapat merangsang siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran serta membuat proses pembelajaran lebih bermakna (Fang et al., 2012).

Tanpa bantuan media, tidak menutup kemungkinan materi pembelajaran, terutama yang rumit atau lanjutan, akan sulit di pahami dan sukar diterima oleh siswa. Apalagi karakter tiap siswa di kelas berbeda-beda seperti sikap, minat dan perasaanya. Ada siswa yang gemar dengan berbantuan media berbasis digital, ada juga siswa yang gemar melihat sebuah media nyata (Laili & Sholihah, 2021). Untuk itu, penggunaan Media pada proses pembelajaran sangat penting diaplikasikan sebagai alat penyampaian materi kepada siswa. Ada banyak pilihan media menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru bermacam-macam, seperti gambar yang bergerak, slide presentasi,video edukasi, ataupun kartu yang bergerak (Persada et al.,2017).

Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Kerandon Kecamatan Talun Kabupaten Cirebon berdasarkan hasil observasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut: 1) Media yang digunakan dalam menjelaskan materi mata pelajaran IPA, masih menggunakan media buku dan alat peraga saja belum ada variasi menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital, 2) Konsentrasi beberapa siswa terpecah pada saat proses pembelajaran IPA berlangsung serta kurangnya pemahaman materiyang disampaikan oleh guru, 3) siswa kerap mengobrol dengan temanya dan tidak memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung karena beranggapan bahwa pembelajaran IPA membosankan hanya dengan mendengarkan materi saja, 4) fasilitas media interaktif yang kurang mendukung, 5) interaksi atau kerja sama antar siswa minim d am kurangnya dalam memahami materi yang diajarkan. Permasalahan-permasalahan ini memberikan dampak pada hasil belajar yang rendah dan jauh dari tujuan yang ingin dicapai (Hasanah, 2020).

Power Point merupakan salah satu *software* yang dapat membantu menyusun materi pada saat presentasi dengan mudah dan efektif (Luh et al., 2021) *Power Point* ini juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam berbagai rupa seperti teks, bentuk gambar, foto, berbagai warna dan jenis tulisan, fungsi hyperlink, audio, video, dan animasi. Apalagi pada materi IPA pada umumnya pembelajaran jarang sekali menggunakan media digital karena materi didalamnya banyak mengenai tentang sekitar Alam. Namun, pada penelitian ini materi yang dipilih sangat cocok dipadukan dengan media interaktif berbasis *Power Point* yaitu materi Daur Hidup Hewan ysng tidak memungkinkan untuk belajar mengamati siklus hidup siklus hewan secara langsung. Maka pemilihan media yang tepat ialah digunakannya Power Point yang memiliki beragam filtur didalamnya.

Dengan demikian, penulis melakukan penelitian mengenai Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Power Point* guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri Kerandon Kabupaten Cirebon dengan materi Daur Hidup Hewan yang dapat digunakan sebagai sumber belajar yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa untuk belajar IPA dan dapat menguasai konsep IPA khususnya pada materi Daur Hidup Hewan (Putri & Nurafni, 2021).

METODE

Agar penelitian berjalan sesuai dengan yang diharapkan, perencanaan yang cermat diperlukan melalui pembuatan desain penelitian yang terstruktur (Rahayu,2022).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre- *experimental* one group *pre-test post-test design* untuk mengukur media pembelajaran interaktif berbasis *power point* terhadap hasil belajar IPA. Pendekatan ini melibatkan tes awal (*pre-test)* sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir *(post-test)* setelah perlakuan. Penelitian dilakukan di SD Negeri 2 Kerandon, Cirebon, pada Januari 2024 dengan seluruh siswa kelas IV sebagai sampel, berjumlah 25 orang, dipilih menggunakan teknik *probability sampling.* Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen yaitu media pembelajaran interaktif *berbasis power point*, dan variabel dependen yaitu hasil belajar IPA.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa SD Negeri 2 Kerandon sebanyak 215 siswa. Data dikumpulkan dalam bentuk angka untuk memungkinkan analisis statistik yang mendalam. Dengan adanyan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa (Prawiro & Irawan, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Kerandon untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPA. Data dikumpulkan dari 19 Mei 2024 hingga 29 Mei 2024, mencakup pre-test, post-test,. Pada 19 Maret 2024, dilakukan pre-test untuk menilai menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* di awal dan persepsi siswa terhadap hasil belajar IPA Satu kali treatment media pembelajaran interaktif berbasis *power point* terhadap hasil belajar IPA dilakukan antara 20 Mei hingga 28 Mei 2024, dengan post-test pada 29 Maret 2024 (Nursyam, 2019).

Hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* Di SDN 2 Kerandon

Hasil penelitian berupa data kuantitatif menunjukan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *power point*,. Analisis data terdiri dari hasil pre-test dan post-test,terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis data *pretest* hasil sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *power pint* di kelas IV SD Negeri 2 Kerandon dengan jumlah siswa 25 orang didapatkan rekapitulasi data sebagai berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Nilai *Pretest*

No.	Rentang Nilai	Frekuensi/fi	Xi	xi.fi
1.	41 – 50	0	45,5	0
2.	51 – 60	2	55,5	111
3.	61 – 70	5	65,5	327,5
4.	71 – 80	7	75,5	528,5
5.	81 – 90	7	85,5	598,5
6.	91 – 100	4	95,5	382
	Total Siswa	25	Σ xi.fi	1.993

$$X = \frac{\Sigma\ xi.fi}{\Sigma\ fi}$$

$$\frac{1.993}{25}$$

= 79,72 dibulatkan menjadi 80

Hasil belajar sesudah menggunakanmedia pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* Di SDN 2 Kerandon

Hasil penelitian berupa data kuantitatif menunjukan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *power point*,. Analisis data terdiri dari hasil pre-test dan post-test,terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis data *pretest* hasil sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *power pint* di kelas IV SD Negeri 2 Kerandon dengan jumlah siswa 25 orang didapatkan rekapitulasi data sebagai berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Nilai *Postest*

No.	Rentang Nilai	Frekuensi/fi	Xi	xi.fi
1.	41 – 50	0	45,5	0
2.	51 – 60	0	55,5	0

3.	61 – 70	0	65,5	0
4.	71 – 80	6	75,5	473
5.	81 – 90	13	85,5	1.111,5
6.	91 – 100	6	95,5	382
Total Siswa		25	Σ xi.fi	2.177

$$X = \frac{\Sigma\, xi.fi}{\Sigma\, fi}$$

$$\frac{2.177}{25}$$

= 87,08 dibulatkan menjadi 87

Hasil Uji Statistik Deskriptif

Dalam sebuah penelitian pengukuran statistik deskriptif harus dilakukan guna mengetahui gambaran hasil dari nilai rata-rata *(Mean)*, nilai tertinggi *(Max),* nilai terendah *(Min),* dan standar deviasi *(Standar Deviation)* dari masing-masing *variable* yaitu *Pre-Test* dan *Post-Test*. Mengenai hasil uji statistik deskriptif penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Uji Statistik Deskriptif

Statistics

		Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
Mean		80.00	87.40
Median		80.00	90.00
Mode		90	90
Std. Deviation		11.365	6.940
Variance		129.167	48.167
Range		35	20
Minimum		60	75
Maximum		95	95
Sum		2000	2185

Berdasakan hasil uji statistik deskriptif diatas, dapat kita interpretasikan distribusi data yang didapat dalam penelitian ini adalah:

1. *Pre-Test* sebelum menggunakan Media Interaktif *Power Point*. Dilihat dari output diatas, nilai terendah atau (*minimum*) adalah 60 sedangkan nilai tertinggi (*maximum*) 95, dan nilai rata-rata (*Mean*) 80,00 dan standar deviasi sebesar 11.365.
2. *Post-Test* sesudah menggunakan media Interaktif *Power Point*. Dilihat dari hasil output diatas, nilai terendah (*minimum*) yang diperoleh adalah 75 sedangkan hasil nilai tertinggi (*maximum*) adalah 95 dan nilai rata-rata (*Mean*) adalah 87,40 dan nilai standar deviasi sebesar 6.940 (Jannah, 2020).

Berdasarkan dengan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar IPA sebelum (*Pre-Test*) dan setelah (*Post-Test*) dengan menggunakannya Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point* Materi Daur Hidup Hewan di kelas IV SD Negeri 2 Kerandon (Magdalena et al., 2021).

Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas, menggunakan metode *One Sample Kolmogorov Smirnov* untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Berikut adalah hasil dari uji normalitas dari nilai hasil belajar *Pre-Test* dan *Post Test* dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest	Unstandardized Residual
N		25	25	25
Normal Parameters[a,b]	Mean	80.00	87.40	.0000000
	Std.Deviation	11.365	6.940	11.26560817
Most Extreme Differences	Absolute	.171	.286	.146
	Positive	.110	.137	.070
	Negative	-.171	-.286	-.146
Test Statistic		.171	.286	.146
Asymp. Sig. (2-tailed)		.059[c]	.000[c]	.180[c]
Exact Sig. (2-tailed)		.415	.026	.611
Point Probability		.000	.000	.000

Berdasarkan hasil output diatas, maka dapat di deskripsikan bahwa hasil belajar Pre-Test dan Post-Test didapat hasil nilai Kolmogorov Smirnov pada Exact Sig. dengan nilai Pre-Test 0,415 sedangkan Post-Test dengan nilai 0,611. Mengambil dari kriteria pengujian yaitu jika nilai sig.≤ a 0,05 artinya Ho diterima atau tidak normal. Sedangkan jika sig. > a 0,05 maka Ha diterima yang artinya data berdistribusi normal. Dilihat dengan hasil nilai diatas, data nilai Pre-Test dan Post-Test menunjukan nilai sig.0,611 > a, 0,05 maka dapat diartikan data tersebut merupakan berdistribusi normal (Huda, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar *Pre-Test* yaitu sebelum menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point* adalah sebesar 80% dengan interpretasi sedang. Hasil penelitian diketahui nilai rata-rata *Post-Test* yaitu setelah menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Power Point* adalah sebesar 87% dengan interpretasi tinggi.

Dilihat dari hasil nilai rata-rata *Pre-Test* dan *Post-Test* terdapat perbedaan yang cukup signifikan. Selisih perbedaan persentase pada *Pre-Test* dan *Post-Test* adalah sebesar 7%. Dari hasil uji Wilcoxon diketahui nilai *Asymp.Sig.*(*2-tailed)* bernilai 0.021. Karena nilai signifikansi sebesar 0,021 lebih kecil dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa "Ha di terima" berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar untuk *Pre-Test* dan *Post-Test*. Sehingga dapat dibuktikan pula adanya peningkatan hasil belajar IPA setelah menerapkan media pembelajaran interktif berbasis *Power Point* di kelas IV SDN 2 Kerandon Kabupaten Cirebon

REFERENSI

Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan media monopoli berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi mata pelajaran ips siswa kelas tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, *4*(1), 35–43.

Budi, S., Sihite, G., Indriastuti, A. K., & Priyono, E. Y. (2017). Perbandingan Kinerja Simpang Bersinyal Berdasarkan Pkji 2014 Dan Pengamatan Langsung (Studi Kasus: Simpang Jl. Brigjend Sudiarto/Jl. Gajah Raya/Jl. Lamper Tengah Kota Semarang. *Jurnal Karya Teknik Sipil*, *6*(2), 180–193.

Damara, A. D., Junaidi, I. A., & Rachmawati, P. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif plant flash pada materi bagian-bagian tumbuhan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *5*(2), 160–171.

Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran Powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *5*(1), 76–83.

Fang, X., Mu, Y., Huang, Z., Li, Y., Han, L., Zhang, Y., Feng, Y., Chen, Y., Jiang, X., & Zhao, W. (2012). The sequence and analysis of a Chinese pig genome. *Gigascience*, *1*(1), 2047-217X.

Febriyanti, L., & Rahmawati, H. (2023). Systematic Literature Review: Pembelajaran IPA pada Materi Sistem

Pencernaan di Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *SNHRP*, *5*, 86–97.
Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1104–1113.
Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran pada guru sd negeri 050763 gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2), 34–41.
Huda, I. C. (2020). Peranan Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 38–48.
Jannah, I. N. (2020). Efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(1), 54–59.
Laili, A. F. N., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint Materi Lingkaran Kelas Vi Sd. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran*, *1*(1), 37–48.
Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, *3*(2), 312–325.
Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, *18*(1), 811–819.
Prawiro, S. A., & Irawan, A. H. (2012). Perancangan media pembelajaran interaktif ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas 4 SD dengan metode learning the actual object. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, *1*(1), F28–F33.
Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 3538–3543.