



PENGARUH MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Muhammad Nurwahidin^{1*}, Amrina Izzatika², Dayu Rika Perdana³, Anissa Fadya Haya⁴, Aesti Meilandari⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Lampung, Lampung, Indonesia

*Corresponding Author: muhammad.nurwahidin@fkip.unila.ac.id

Sejarah Artikel

Diterima : 27/09/2023

Direvisi : 10/10/2023

Disetujui: 11/11/2023

Keywords:

Learning media,
Learning outcomes,
Powerpoint, Thematic.

Kata Kunci:

Media pembelajaran,
Hasil belajar,
Powerpoint, Tematik.

Abstract. *The problem in this study is the low learning outcomes of fourth-grade students in SD Negeri 3 Bumi Waras due to the fact that the educators have not provided creative and innovative learning media in the learning process, resulting in students' lack of active engagement in learning. This study aims to determine the influence of using PowerPoint media on the learning outcomes of thematic subjects among students. The research method used is quasi-experimental with a nonequivalent control group design. The population of this study consists of 76 students in the fourth grade. The research sample consists of 50 students selected using purposive sampling technique. The data collection techniques employed are observation, document analysis, and tests. The data analysis involves simple linear regression. The results of this research indicates that there is an influence of PowerPoint media on the learning outcomes of students in the fourth grade thematic subjects at SD Negeri 3 Bumi Waras in the academic year 2022/2023.*

Abstrak. Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Bumi Waras dikarenakan pada proses pembelajaran pendidik belum menyediakan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan desain penelitian menggunakan *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini terdiri dari 76 peserta didik kelas IV. Sampel penelitian sebanyak 50 peserta didik yang diambil menggunakan teknik purposive sampling. Teknik pengambilan data yang digunakan yaitu observasi, dokumen serta tes. Analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media powerpoint terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras Tahun Ajaran 2022/2023.

How to Cite: Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., & Meilandari, A. (2024). PENGARUH MEDIA POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 17-23. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3211>

Alamat korespondensi:

Jalur dua Univeristas Lampung, Jalan Prof. Dr Jl. Prof. Dr.
Ir. Sumantri Brojonegoro, Kota Bandar Lampung, Lampung
35141. muhammad.nurwahidin@fkip.unila.ac.id

Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores. Jln. Samratulangi,
Kelurahan Paupire, Ende, Flores.
primagistrauniflor@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di dunia pendidikan mulai dirasa mempunyai dampak yang positif karena dengan berkembangnya teknologi informasi dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang cukup signifikan. Pesatnya kemajuan teknologi dalam hal ini memungkinkan untuk mengemas, menilai, dan membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, audio, dan video ke dalam satu media yang mengubah proses pembelajaran di dunia pendidikan (Ilmiani et al., 2020). Melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran serta membantu peserta didik untuk lebih dapat memahami materi yang disajikan oleh pendidik (Fakhrudin, 2023).

Sekolah Dasar (SD) sebagai lembaga pendidikan dasar memiliki tugas yang sangat penting dalam upaya mempersiapkan peserta didiknya, sehingga pelaksanaan pendidikan di

Sekolah Dasar harus mendapat perhatian penuh tidak hanya dikelola oleh pendidik yang berkualitas, tetapi juga perlu diterapkan pembelajaran yang tepat. Faktor tersebut merupakan hal yang penting dalam upaya memperoleh maksimalisasi hasil belajar peserta didik, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan penalaran, seperti hasil pembelajaran tematik (Wicaksono & Iswan, 2019).

Hasil belajar adalah efek akhir dari terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai adanya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya (Putri et al., 2018). Hasil belajar juga merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana peserta didik menguasai pembelajaran dan keberhasilan yang dicapai setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk berupa angka, huruf, ataupun simbol tertentu (Dimiyati & Mudjiono, 2015).

Ada tiga unsur yang dapat mendukung keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tematik, yaitu (a) pendidikan guru yang menunjang kegiatan pembelajaran, (b) keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dan (c) pengelompokan peserta didik dalam satu kelas yang tetap, akan dapat memudahkan peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik yang lain melalui kesatuan-kesatuan kelompok untuk meraih keberhasilan belajar yang baik (Wicaksono & Iswan, 2019). Pembelajaran tematik yang diajarkan di setiap sekolah dasar merupakan kegiatan pembelajaran dengan menggabungkan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan. Pembelajaran tematik memberikan penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik sesuai dengan materi pelajaran untuk mengajar satu maupun beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Kadarwati & Malawati, 2017).

Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk dapat bersikap aktif dalam pembelajaran. Dengan diterapkannya pembelajaran tematik, peserta didik diharapkan dapat belajar sekaligus bermain dengan penuh kekreativitasan, sebab dalam pembelajaran ini, aktivitas tidak semata-mata hanya untuk mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), akan tetapi dibelajarkan untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi (*learning to be*) dan untuk hidup bersama (*learning to live together*) (Prastowo, 2019).

Oleh sebab itu, untuk meningkatkan dan mencapai hasil belajar tematik yang maksimal diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat guna menumbuhkan motivasi belajar serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran untuk menciptakan karakter yang berpengetahuan, kreatif, inovatif, kritis dan mandiri (Fakhrudin, 2023). Seiring dengan kemajuan zaman, jenis media sudah semakin pesat berkembang. Tidak lagi hanya media konvensional saja, namun terdapat juga multimedia interaktif yang menggunakan komputer.

Media pembelajaran interaktif berbasis digital yang sesuai dengan perkembangan era revolusi 4.0 yang dapat diterapkan oleh pendidik agar peserta didik mudah dalam memahami isi materi pelajaran, mudah dalam pembuatannya, serta memiliki tampilan yang menarik dan edukatif adalah dengan menggunakan media berbasis *powerpoint*. Media *powerpoint* adalah media pembelajaran yang termasuk dalam media berbasis komputer yang dapat membantu penyusunan sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan mudah. *Microsoft powerpoint* akan membuat sebuah gagasan menjadi lebih baik, menarik, dan jelas tujuannya ketika dipresentasikan karena dapat membantu dalam pembuatan *slide*, *outline* presentasi, menampilkan *slide* yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik serta mudah ditampilkan di layar monitor komputer (Nadiroh, 2020). Media *powerpoint* interaktif dibuat dengan menggunakan sajian hyperlink yang terdapat dalam menu aplikasi *powerpoint*. Model pembuat media dengan menggunakan *powerpoint* yaitu dengan memanfaatkan *hyperlink* yang akan menghasilkan bentuk *powerpoint* interaktif dengan sajian menu materi pembelajaran yang didalamnya menghasilkan suara, gambar, teks, video serta animasi (Rohmanurmeta, 2022).

Adapun kelebihan media *powerpoint* sebagai alat bantu dalam mengajar diantaranya: 1) penyajian yang disampaikan akan terlihat lebih menarik karena terdapat permainan warna, huruf, animasi baik gambar maupun foto, 2) lebih mampu merangsang peserta didik dalam



mengetahui informasi mengenai bahan ajar, 3) pesan ataupun informasi yang berbentuk visual tersaji dengan baik sehingga lebih mudah dipahami, 4) pendidik tidak perlu menjelaskan materi pelajaran secara rinci karena poin-poin yang terkandung di dalam isi pembelajaran sudah diperlihatkan pada *slide powerpoint*, 5) penggunaan *slide* yang tidak terbatas dapat membuat penggunaannya secara bebas memakai jumlah halaman sesuai dengan materi yang ingin disampaikan, serta dapat digunakan secara berulang-ulang, dan 6) hasilnya dapat disimpan dalam bentuk *CD*, disket, dan *flashdisk* yang menjadikan media ini mudah dipakai kapanpun dibutuhkan (Maryatun, 2015).

Selain kelebihan yang dimiliki, terdapat kelemahan-kelemahan dari penggunaan media *powerpoint*, yakni: 1) ketika menggunakan media *powerpoint* memerlukan perangkat keras untuk menampilkan bahan ajar yang ingin disampaikan, antara lain seperti *lcd*, dan proyektor, 2) untuk pengadaannya diperlukan biaya yang tidak murah dan tidak semua sekolah dapat memfasilitasinya, 3) memerlukan persiapan yang terencana sebelum membuat tayangan *slide*, terutama dalam penggunaan teknik penyajian animasi yang baik tentunya membutuhkan waktu lama, 4) tidak semua orang mampu untuk membuat dan mengoperasikannya, dan 5) memungkinkan untuk terjadinya kerusakan *hardisk* atau terserang *malware* (Sanaky, 2013).

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme yang menekankan pada peran aktif peserta didik dalam membina pengetahuannya secara mandiri, mencari arti dari apa yang dipelajari yang merupakan proses penyelesaian konsep dan ide baru dengan kerangka berfikir yang telah dimiliki (Suparlan, 2019). Konstruktivisme adalah suatu pendekatan yang berkeyakinan bahwa orang akan secara aktif membangun ataupun membuat pengetahuannya serta realitas yang ditentukan oleh pengalamannya sendiri (Sugrah, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Antonio (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media *powerpoint* berpengaruh signifikan serta dapat meningkatkan hasil belajar PAI di SD Negeri 21, Bengukulu Tengah. Pramestika (2020) menyimpulkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Pambudi (2020) menyebutkan bahwa terdapat pengaruh dalam peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 01 Kebakalan pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang. Putri (2021) menyimpulkan adanya pengaruh media pembelajaran *powerpoint* interaktif peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPS, serta penelitian yang dilakukan oleh Zahra & Jupri (2020) juga menunjukkan bahwasanya terdapat pengaruh penggunaan *powerpoint* interaktif terhadap tingkat pemahaman membaca Bahasa Indonesia peserta didik kelas III. Adapun perbedaan dari penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian ini, yaitu peserta didik yang dijadikan sampel terdiri dari kelas III dan kelas V, sedangkan penelitian ini menjadikan peserta didik kelas IV sebagai sampel. Selanjutnya, dalam variabel *y*, pada penelitian sebelumnya hanya berfokus pada satu mata pelajaran, sementara dalam penelitian ini terdiri dari tiga mata pelajaran yakni Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn yang tergabung dalam pembelajaran tematik.

Observasi yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Bumi Waras Kota Bandar Lampung menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* belum pernah dilaksanakan sebelumnya, dikarenakan keterbatasan keahlian dan kemampuan yang dimiliki oleh pendidik serta waktu yang terbatas dalam pembuatan media tersebut. Selain itu, pendidik cenderung menggunakan media yang memang sudah terdapat di sekolah seperti buku ajar serta gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang diajarkan tanpa memperhatikan kebaruan inovasi media saat ini. Penggunaan media pembelajaran yang repetitif dan kurang bervariasi dapat berpotensi menciptakan rasa jenuh bagi peserta didik, karena mereka kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran sehingga mempengaruhi keefektifan dalam memahami materi yang berakibat terhadap hasil belajar yang diperoleh.

Mengatasi masalah tersebut, pendidik dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis digital seperti media *powerpoint*. Tujuan dilakukannya penelitian adalah untuk membuktikan apakah adanya pengaruh media *powerpoint* terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Bumi Waras, Bandar Lampung. Hal tersebut merupakan suatu usaha agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Keberhasilan penelitian yang didapatkan diperoleh dengan menggunakan data kuantitatif yang diukur dengan menggunakan



statistik sederhana. Jika dalam penelitian sebelumnya, hanya memperhatikan penggunaan teknologi media *powerpoint* untuk satu mata pelajaran, dalam penelitian ini berkontribusi dalam pembelajaran tematik, yakni gabungan dari beberapa mata pelajaran. Dalam penelitian ini juga memberikan analisis yang terperinci mengenai dampak penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik, selain itu diharapkan dapat memberikan rekomendasi dan pedoman bagi pendidik dalam menggunakan media *powerpoint* secara efektif khususnya dalam pembelajaran tematik di kelas IV, yang juga berfungsi sebagai panduan pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Diharapkan, penelitian ini membantu untuk menambah wawasan dan pengetahuan baru dalam literatur pendidikan mengenai pemanfaatan teknologi berupa media *powerpoint* dalam tingkat Sekolah Dasar, terutama pada pembelajaran tematik kelas IV.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Bumi Waras Bandar Lampung pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 menggunakan jenis penelitian “Kuantitatif Eksperimen” dengan metode “*Quasi Experiment Research*” yang melibatkan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen dan IV A sebagai kelompok kontrol, desain penelitian menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 76 orang. Teknis pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Sampel diperoleh sebanyak 50 peserta didik yaitu dengan kelompok eksperimen sebanyak 25 orang dan kelompok kontrol sebanyak 25 orang.

Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik pada saat penggunaan media *powerpoint*. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* sesuai dengan aspek yang diamati. Selanjutnya adalah dokumentasi, yaitu melihat data tentang profil sekolah, jumlah peserta didik, nilai harian tematik peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Bumi Waras, serta gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dijadikan sebagai data pendukung untuk menunjang penelitian. Terakhir adalah tes, yaitu sebuah alat ukur yang digunakan untuk menemukan adakah pengaruh pada hasil akhir belajar pembelajaran tematik peserta didik yang memanfaatkan media *powerpoint*. Jenis tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang sebelumnya perlu diuji apakah soal-soal tersebut layak atau tidak dipergunakan dalam penelitian melalui perhitungan uji validitas dengan rumus *pearson correlation* dengan korelasi *product moment*. Soal-soal yang dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan pengujian reliabilitas menggunakan teknik *Alpha Cronbach*.

Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji normalitas dengan menggunakan rumus *Chi-Kuadrat*. Setelah itu, dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan rumus *Fisher*. Kemudian dilakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui keefektifan penggunaan suatu metode yakni media *powerpoint*. Untuk menguji hipotesis, menggunakan uji linieritas dengan rumus uji-f. Dan yang terakhir dengan menggunakan uji regresi linear sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dianalisis menunjukkan peningkatan skor *posttest* pada kelompok eksperimen yang menggunakan media *powerpoint* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun hasil pretest dan posttest baik kelas eksperimen maupun kelas control tertera masing-masing pada [Tabel 1](#) dan [Tabel 2](#).

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Kelas	Nilai	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas	Belum Tuntas	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata
IV B	<i>Pretest</i>	25	60	8	17	35	75	54,20
IV B	<i>Posttest</i>	25	60	23	2	55	95	76,20

Sumber: Olah data penelitian



Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Kelas	Nilai	Jumlah Siswa	KKM	Tuntas	Belum Tuntas	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata
IV A	<i>Pretest</i>	25	60	7	18	40	75	52,00
IV A	<i>Posttest</i>	25	60	16	9	40	85	62,20

Sumber: Olah data penelitian

Hasil analisis dari data *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen pada [Tabel 1](#) menunjukkan bahwa adanya kenaikan rata-rata nilai, yaitu dengan *pretest* sebesar 54,20 dan *posttest* sebesar 76,20 dengan jumlah kenaikan peserta didik yang tuntas dari hanya 8 orang menjadi 23 orang dari total keseluruhan sebanyak 25 peserta didik. Sedangkan, data *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol yang ditunjukkan oleh [Tabel 2](#) yang tidak menggunakan media *powerpoint* menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 52,00 dan *posttest* sebesar 62,00 dengan jumlah kenaikan peserta didik yang tuntas dari 7 orang menjadi 16 orang dari total keseluruhan sebanyak 25 peserta didik. Bagi peserta didik yang belum tuntas pada saat *posttest* diakibatkan adanya perbedaan pola pikir dan juga keaktifan mereka pada saat pembelajaran.

Tabel 3. Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Tingkat Keberhasilan	Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	>81	Sangat Aktif	-	-	-	-
2	80-61	Aktif	-	-	25	100,00
3	60-41	Cukup	20	80,00	-	-
4	<40	Kurang	5	20,00	-	-

Sumber: Olah data penelitian

Berdasarkan [Tabel 3](#), aktivitas peserta didik secara keseluruhan selama 2 pembelajaran di kelas kontrol yang tidak menggunakan media *powerpoint* dengan presentase keterangan cukup aktif sebesar 80% yaitu sebanyak 20 peserta didik dan keterangan kurang aktif sebesar 20% yaitu sebanyak 5 peserta didik. Sedangkan, aktivitas peserta didik secara keseluruhan selama 2 pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan alat bantu berupa media *powerpoint* dengan presentase keterangan aktif sebesar 100% yang artinya keseluruhan peserta didik bersikap aktif selama pembelajaran. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara statistik tingkat aktivitas peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan alat bantu media pembelajaran berupa *powerpoint* interaktif lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan alat bantu media belajar.

Penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran tematik memberikan pengalaman belajar yang menarik, visual dan interaktif. Hal tersebut mendorong peserta didik untuk dapat mengaitkan konsep-konsep dengan pengalaman nyata mereka secara lebih mudah. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan melalui penggunaan media *powerpoint*. Pengertian dari media *powerpoint* adalah sebuah media yang dapat membantu seseorang dalam melakukan presentasi dengan cara menampilkan slide yang menarik serta mampu menyisipkan gambar, video, grafik serta animasi yang dapat diolah sendiri. Penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran juga berkaitan dengan teori konstruktivisme yaitu melalui media *powerpoint*, pendidik dapat mendorong peserta didik untuk dapat berpartisipasi aktif, berpikir kritis, serta membangun pemahaman mereka secara mandiri terhadap materi pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwasanya peserta didik di kelas eksperimen bersikap lebih aktif pada saat pembelajaran.

Hasil penelitian tersebut juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh [Antonio \(2021\)](#), [Pramestika \(2020\)](#), [Pambudi \(2021\)](#), [Putri et al. \(2021\)](#) serta [Zahra & Jupri \(2022\)](#) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik dengan data yang diperoleh hasil belajar *posttest* di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan di kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *powerpoint* secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta tematik peserta didik.



SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV di SD Negeri 3 Bumi Waras. Adapun saran yang diajukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV khususnya dalam pembelajaran tematik yaitu: 1) kepada peserta didik, diharapkan dengan menggunakan alat bantu belajar berupa media *powerpoint* dapat membantu untuk memaksimalkan kemampuan dalam pembelajaran tematik, memvisualisasikan materi pelajaran dengan mudah serta memotivasi diri sendiri agar lebih giat dalam belajar, 2) kepada pendidik, diharapkan dapat menjadi masukan untuk mengoptimalkan dan mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif dan kreatif serta mampu memotivasi peserta didik untuk tetap aktif dalam belajar, dan 3) kepada peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan, informasi dan gambaran tentang pengaruh media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonio, E. (2021). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Kelas V Sd Negeri 21 Bengkulu Tengah* (Skripsi, IAIN BENGKULU). <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5580>
- Dimiyati, D & Mudjiono, M. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. [Google Scholar](#)
- FAKHRUDDIN, A. R. (2023). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MISSOURI MATHEMATICS PROJECT PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 6 SINGARAJA TAHUN AJARAN 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha). <https://repo.undiksha.ac.id/15382/>
- Ilimiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17-32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Kadarwati, A., & Malawi, I. (2017). *Pembelajaran tematik:(Konsep dan aplikasi)*. Cv. Ae Media Grafika. [Google Scholar](#)
- Maryatun, M. (2015). Pengaruh penggunaan media program microsoft powerpoint terhadap hasil belajar strategi promosi pemasaran mahasiswa semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro tahun ajaran 2014/2015. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 1-13. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/139>
- Nadiroh, N. (2020). Komunikasi Pembelajaran Lewat Media Powerpoint: Kajian Pengantar. *Idrak: Journal of Islamic Education*, 3(1), 287-300. <https://jurnal.stit-rh.ac.id/index.php/idrak/article/view/23>
- Pambudi, S., Rezkita, S., & Purwaningsih, E. (2021). Upaya Meningkatkan Kedisiplinan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penggunaan Media Powerpoint Interaktif. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-9. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JIPG/article/view/11312>
- Putri, S. R., Wahyuni, S., & Suharso, P. (2018). Penggunaan media pembelajaran edmodo untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Kelas X Pemasaran di SMK Negeri 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 11(2), 108-114. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/6455>
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. [Google Scholar](#)
- Pramestika, L. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD. *Jurnal Pendidikan Dan*



- Konseling*, 2(1), 110-114.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/610>
- 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. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/986>
- Rohmanurmeta, F. M. R. (2022). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPM)*, 3(2), 39-46. <https://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JPPM/article/view/825>
- Sanaky, H. A. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara. [Google Scholar](#)
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121-138. <https://journal.uny.ac.id/index.php/humanika/article/view/29274>
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79-88. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/208>
- Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111-126. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/5362>
- Zahra, M. A., & Jupri, A. R. (2020). The Effect of Microsoft Powerpoint Interactive Learning Media Application on Reading Comprehension Skills of 3rd Grade Elementary School Students for Indonesian Language Subjects. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 532-539. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/5383>

