

## The Influence of Powerpoint-Based Interactive Teaching Media on Motivation and Learning Outcomes of Social Studies Learning in Class V of SDN Sadeng 03

Tia<sup>1</sup>, Tri Astuti<sup>2</sup>, Adinda Assyfa Nurdina<sup>3</sup>, Mezaluna Kharismatika Deazzuri<sup>4</sup>,  
Farida Lulu Asmara<sup>5</sup>, Jazilatun Nikmah<sup>6</sup>

<sup>1,3,4,5,6</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: [tiapspt17@students.unnes.ac.id](mailto:tiapspt17@students.unnes.ac.id); [triasi@mail.unnes.ac.id](mailto:triasi@mail.unnes.ac.id); [dd@students.unnes.ac.id](mailto:dd@students.unnes.ac.id);  
[mezalunakharismatika@students.unnes.ac.id](mailto:mezalunakharismatika@students.unnes.ac.id); [faridalulu@students.unnes.ac.id](mailto:faridalulu@students.unnes.ac.id); [jazilatunnikmah263@students.unnes.ac.id](mailto:jazilatunnikmah263@students.unnes.ac.id)

### ABSTRAK

Pembelajaran IPS menggunakan media ajar interaktif berbasis *Powerpoint* merupakan salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman. Media ini memanfaatkan tampilan visual dan animasi untuk menarik perhatian siswa serta mempermudah pemahaman materi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *ex-post facto* yang dilaksanakan pada siswa kelas V di SD Negeri Sadeng 03. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu dengan wawancara bersama wali kelas, dokumentasi, penyebaran angket motivasi, dan data hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media *PowerPoint* terhadap motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh temuan yang menunjukkan bahwa seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi dengan 55,2% pada kategori "Sangat Setuju" dan 44,8% kategori "Setuju", tanpa adanya respons negatif. Sebelum penerapan media pembelajaran *Powerpoint*, masih ada 10 siswa yang belum mencapai KKTP, namun setelahnya terjadi peningkatan hasil belajar rata-rata sekitar 10%. Media pembelajaran yang interaktif turut memperkuat minat dan pemahaman siswa. Penelitian ini menegaskan adanya hubungan saling menguatkan antara motivasi belajar dan hasil belajar, di mana keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh sinergi antara motivasi siswa dan efektivitas metode yang digunakan.

**Keyword: Hasil Belajar; Motivasi; Powerpoint**

### ABSTRACT

*Social studies learning using interactive Powerpoint-based teaching media is one form of technology integration in education that is relevant to the development of the times. This media utilizes visual displays and animations to attract students' attention and facilitate understanding of the material. This study uses a quantitative method with an ex-post facto approach conducted in class V of SD Negeri Sadeng 03. Data collection techniques in this study were interviews with homeroom teachers, documentation, distribution of motivation questionnaires, and student learning outcome data. This study aims to determine the effect of the use of Powerpoint media on learning motivation and student learning achievement in social studies. The results showed that all students had high learning motivation with 55.2% in the "Strongly Agree" category and 44.8% in the "Agree" category, without any negative responses. Before the application of Powerpoint learning media, there were still 10 students who had not reached the KKTP, but after that there was an increase in learning outcomes by an average of around 10%. Interactive learning media also strengthens students' interests and understanding. This study confirms the existence of a mutually reinforcing relationship between learning motivation and learning outcomes, where learning success is influenced by the synergy between student motivation and the effectiveness of the methods used.*

**Keyword: Learning Outcomes; Motivation; Powerpoint**

**Corresponding Author:**

Tia,  
Universitas Negeri Semarang,  
Sekaran, Kec. Gn. Pati, Kota Semarang, Jawa Tengah 50229, Indonesia  
Email: [tiapst17@students.unnes.ac.id](mailto:tiapst17@students.unnes.ac.id)

**1. INTRODUCTION**

Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam membangun dan meningkatkan mutu sumber daya manusia. Tahapan awal yang menjadi fondasi utama terletak pada pendidikan dasar, yang berfungsi strategis dalam membentuk pengetahuan, sikap, serta keterampilan peserta didik. Sebagai bagian dari usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengembangkan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu aspek penting yang ditekankan dalam kurikulum ini adalah peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui pemanfaatan media yang tepat guna, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu elemen penting dalam menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar. (Lutfiyanto et al., 2025). Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan PowerPoint dapat menjadi salah satu pilihan strategis untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Struktur terencana dari konten pembelajaran yang terdapat di dalam kurikulum bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional (Sakdiah & Syahrani, 2022). Kurikulum sebagai pedoman pembelajaran dirancang untuk mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu yang terdiri dari berbagai mata pelajaran lainnya, guna membentuk kompetensi peserta didik secara holistik melalui pendekatan terpadu dan kontekstual. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan wawasan kebangsaan siswa. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran IPS sering dianggap membosankan oleh siswa karena diajarkan secara konvensional dan menggunakan metode ceramah yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari guru kelas V SD Negeri Sadeng 03 tentang kendala dalam proses pembelajaran IPS. Menghadapi tantangan tersebut, guru memanfaatkan penggunaan teknologi yang semakin meningkat di era komputer dan internet saat ini. Media ajar interaktif berbasis Powerpoint adalah salah satu teknologi pembelajaran yang paling umum digunakan. Media ini tidak hanya membantu guru menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Dengan melibatkan media pembelajaran hal tersebut dapat mengefektifkan kegiatan pembelajaran karena memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan pesan yang akan diberikan (Solikah, 2020).

Media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint memberikan peluang bagi siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, tidak hanya menjadi penerima pesan secara pasif. Melalui keterlibatan aktif ini, siswa diharapkan mampu mengonstruksi pengetahuan secara mandiri dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Menurut (Ariyani et al., 2024) Pemanfaatan media PowerPoint dalam pembelajaran IPS dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat mendorong meningkatnya minat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, kehadiran media ajar interaktif berbasis PowerPoint diharapkan mampu memberi inovasi dalam proses belajar mengajar pada mata Pelajaran IPS serta meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat secara aktif.

Media pembelajaran interaktif, seperti Powerpoint berbasis multimedia, diketahui dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu memperjelas materi yang abstrak melalui kombinasi visual, audio, dan animasi sederhana (Maenah et al., 2024). Pernyataan ini sejalan dengan teori kognitif multimedia, yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat memperkuat pemahaman konsep peserta didik melalui pengoptimalan kerja memori visual dan verbal secara bersamaan. (Larasaty, 2023). Dalam pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar, pemanfaatan media berbasis teknologi tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendorong tumbuhnya rasa percaya diri serta minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif. (Sari et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada pengaruh media ajar interaktif berbasis Powerpoint terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Sadeng 03, dengan harapan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya media ajar yang tepat dalam membangun suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

## 2. RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode utama ex-post facto. Penelitian ex-post facto, yang juga dikenal sebagai penelitian kausal-komparatif, merupakan desain penelitian yang bertujuan untuk mengkaji hubungan sebab-akibat antara variabel independen yang tidak dapat dimanipulasi dengan variabel dependen (Subakti et al., 2021). Penelitian ini dilaksanakan setelah suatu peristiwa terjadi, di mana peneliti tidak memiliki kendali atas variabel bebas (Pakpahan et al., 2021). Pendekatan ini dipilih karena penelitian memanfaatkan data historis terkait hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Sadeng 03, yang dianalisis melalui penggunaan media interaktif Powerpoint.

Data hasil belajar siswa diperoleh dari nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada tahun ajaran sebelumnya yaitu tahun 2023/2024. Untuk mengumpulkan data mengenai penggunaan media interaktif Powerpoint dan tingkat motivasi belajar siswa, digunakan angket tertutup yang disusun berdasarkan indikator-indikator tertentu yang telah divalidasi. Angket penggunaan media interaktif Powerpoint mengacu pada tiga indikator utama, yakni: (1) visualisasi tampilan media yang menarik dan komunikatif, (2) peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan antusiasme dan keaktifan siswa, dan (3) hasil belajar yang diukur dari pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara dengan wali kelas untuk memperoleh informasi latar belakang kondisi awal pembelajaran, dokumentasi berupa nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media ajar Powerpoint, serta angket motivasi belajar yang disusun menggunakan skala Likert empat pilihan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah pembelajaran berbasis media Powerpoint.

Untuk memastikan keabsahan data yang diperoleh, dilakukan validasi instrumen angket motivasi belajar melalui *expert judgment* oleh dosen pembimbing lapangan (DPL) yang juga merupakan dosen pada bidang IPS guna menjamin kelayakan isi (*content validity*) berdasarkan indikator-indikator motivasi belajar yang telah ditetapkan. Selain itu, data hasil belajar siswa diverifikasi dengan mencocokkan nilai yang diperoleh dari guru kelas sesuai daftar nilai resmi sebelum dan sesudah perlakuan. Keabsahan data juga diperkuat melalui triangulasi, yaitu membandingkan hasil wawancara, dokumentasi, dan angket motivasi belajar guna memastikan konsistensi data yang diperoleh.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif kuantitatif. Data motivasi belajar siswa dianalisis menggunakan perhitungan persentase untuk mendeskripsikan distribusi kategori motivasi belajar, sedangkan data hasil belajar dianalisis dengan menghitung selisih nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Powerpoint. Hasil data disajikan dalam bentuk tabel, diagram, dan deskripsi naratif untuk memudahkan interpretasi hasil penelitian secara menyeluruh.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana kontribusi penggunaan media interaktif PowerPoint terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, dengan menggunakan metode analisis statistik kuantitatif yang sesuai dan tepat guna.

## 3. RESULTS AND DISCUSSION

### A. Hasil

Berdasarkan observasi dan pengolahan data melalui angket motivasi, didapatkan hasil sebagai berikut:

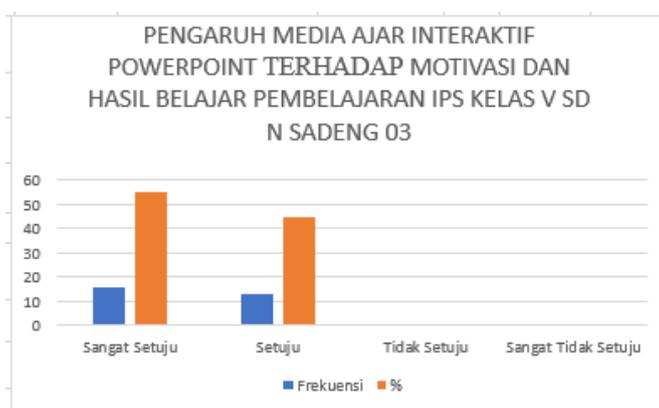
Tabel 1. Data Hasil Angket Peserta Didik

INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	%
49-60	Sangat Setuju	16	55,2
38-48	Setuju	13	44,8
27-37	Tidak Setuju	0	0
15-26	Sangat Tidak Setuju	0	0
<b>TOTAL</b>		29	100

Tabel 2. Presentase Hasil Belajar Siswa

No.	Sebelum	KKTP	Keterangan	Sesudah	KKTP	Keterangan	%
1.	100	75	Terpenuhi	100	75	Terpenuhi	0%
2.	80	75	Terpenuhi	90	75	Terpenuhi	13%
3.	90	75	Terpenuhi	85	75	Terpenuhi	-6%
4.	80	75	Terpenuhi	95	75	Terpenuhi	19%
5.	60	75	Terpenuhi	70	75	Belum Terpenuhi	17%
6.	70	75	Belum Terpenuhi	75	75	Terpenuhi	7%
7.	70	75	Belum Terpenuhi	85	75	Terpenuhi	21%
8.	70	75	Belum Terpenuhi	80	75	Terpenuhi	14%
9.	70	75	Belum Terpenuhi	70	75	Belum Terpenuhi	0%
10.	70	75	Belum Terpenuhi	80	75	Terpenuhi	14%

No.	Sebelum	KKTP	Keterangan	Sesudah	KKTP	Keterangan	%
11.	70	75	Belum Terpenuhi	85	75	Terpenuhi	21%
12.	80	75	Terpenuhi	85	75	Terpenuhi	6%
13.	90	75	Terpenuhi	90	75	Terpenuhi	0%
14.	80	75	Terpenuhi	85	75	Terpenuhi	6%
15.	80	75	Terpenuhi	90	75	Terpenuhi	13%
16.	80	75	Terpenuhi	75	75	Terpenuhi	-6%
17.	80	75	Terpenuhi	100	75	Terpenuhi	25%
18.	80	75	Terpenuhi	90	75	Terpenuhi	13%
19.	80	75	Terpenuhi	100	75	Terpenuhi	25%
20.	80	75	Terpenuhi	90	75	Terpenuhi	13%
21.	90	75	Terpenuhi	90	75	Terpenuhi	0%
22.	80	75	Terpenuhi	85	75	Terpenuhi	6%
23.	80	75	Terpenuhi	100	75	Terpenuhi	25%
24.	90	75	Terpenuhi	85	75	Terpenuhi	-6%
25.	70	75	Belum Terpenuhi	80	75	Terpenuhi	14%
26.	80	75	Terpenuhi	90	75	Terpenuhi	13%
27.	100	75	Terpenuhi	90	75	Terpenuhi	-10%
28.	70	75	Belum Terpenuhi	85	75	Terpenuhi	21%
29.	70	75	Belum Terpenuhi	85	75	Terpenuhi	21%
Tot	2290			2510			10%



Gambar 1. Diagram dari Hasil Angket Peserta Didik

**B. Pembahasan**

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat motivasi yang sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh 16 siswa (55,2%) yang memberikan respon "Sangat Setuju" dan 13 siswa (44,8%) yang memilih "Setuju". Tidak terdapat siswa yang menyatakan "Tidak Setuju" maupun "Sangat Tidak Setuju", oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh siswa memberikan respon positif terhadap pernyataan-pernyataan dalam angket motivasi belajar. Hal ini menguatkan bahwa lingkungan pembelajaran yang mendukung mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Fitriya et al., 2025)

Motivasi belajar yang tinggi merupakan indikator penting dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, serta tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan. Menurut (Abduloh et al., 2022), motivasi belajar berperan sebagai penggerak utama dalam proses internalisasi pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik. Dengan tidak adanya respon negatif dalam data angket ini, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan sudah sejalan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Lebih lanjut, tingginya angka dalam kategori "Sangat Setuju" dan "Setuju" menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan kemungkinan besar telah melibatkan aspek afektif dan partisipatif yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Dalam hal ini, pendekatan yang memadukan aspek kognitif dan emosional sangat dianjurkan dalam membangun motivasi belajar jangka panjang (Djaguna et al., 2024)

Kemudian pada data Tabel 2, hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif Powerpoint menunjukkan masih adanya ketidaktuntasan pada sebagian siswa. Sebanyak 10 dari 29 peserta didik tercatat belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) dengan nilai di bawah 75. Setelah penerapan media pembelajaran berbasis Powerpoint, terjadi peningkatan signifikan. Peserta didik yang semula belum tuntas sebagian besar mengalami peningkatan nilai hingga memenuhi KKTP. Secara umum, terdapat peningkatan hasil belajar siswa sekitar 10%, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien. Temuan ini sejalan

dengan pernyataan dari (Permana et al., 2024) yang menyebutkan bahwa media berbasis PowerPoint secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar melalui penyajian materi yang visual, menarik, dan tersusun secara sistematis.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media Powerpoint juga berdampak pada motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil angket sebelumnya yang menunjukkan 55,2% peserta didik sangat setuju dan 44,8% setuju terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Media Powerpoint memungkinkan penyampaian materi secara lebih interaktif melalui animasi, gambar, dan alur yang terstruktur, sehingga mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa. Menurut penelitian (Wahyudi et al., 2025), penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Powerpoint mampu meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran karena penyajian materi menjadi lebih komunikatif dan menarik.

Meskipun mayoritas peserta didik mengalami peningkatan, terdapat beberapa siswa yang mengalami penurunan skor setelah perlakuan, seperti peserta didik nomor 3, 16, 24, dan 27, dengan kisaran penurunan antara -6% hingga -10%. Namun, penurunan ini tidak mempengaruhi ketuntasan belajar karena nilai mereka tetap di atas KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif memberikan manfaat yang lebih besar secara umum, meskipun faktor individu seperti konsentrasi dan kondisi psikologis siswa saat penilaian tetap berpengaruh. Sebagaimana diungkapkan oleh (Zahwa & Syafi'i, 2022), keberhasilan media pembelajaran interaktif tidak hanya bergantung pada penyajian materi, melainkan juga pada kesiapan individu peserta didik dalam menerima informasi. Oleh karena itu, meskipun media pembelajaran efektif, pendidik tetap perlu memperhatikan faktor internal siswa dalam setiap proses evaluasi.

Hal ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar yang tinggi merupakan faktor penting yang mendukung peningkatan prestasi belajar peserta didik. Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap motivasi dalam pembelajaran. Kondisi ini menjadi modal awal yang kuat, karena siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil akademik mereka, sebagaimana terlihat pada Tabel 2. Peningkatan hasil belajar yang dicapai setelah penerapan media pembelajaran Powerpoint juga dapat dikaitkan dengan tingginya motivasi tersebut. Peserta didik yang sudah termotivasi secara intrinsik lebih mudah menerima inovasi dalam pembelajaran, seperti penggunaan media visual yang menarik. Hal ini menguatkan teori yang menyatakan bahwa motivasi tidak hanya berfungsi mendorong siswa untuk belajar, tetapi juga meningkatkan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Dengan kata lain, media pembelajaran yang interaktif menjadi katalisator yang mempercepat dampak positif dari motivasi terhadap hasil belajar.

Dengan demikian, keterkaitan antara motivasi belajar dan hasil belajar dalam konteks ini menunjukkan hubungan yang bersifat saling menguatkan. Motivasi yang tinggi menciptakan kesiapan internal dalam diri siswa untuk menerima pembelajaran berbasis teknologi, sementara media yang efektif semakin memperbesar dampak motivasi tersebut dalam bentuk peningkatan nilai akademik. Artinya, keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata bergantung pada metode yang diterapkan, tetapi juga dipengaruhi oleh tingkat motivasi siswa yang sudah dibangun sejak awal proses pembelajaran.

#### 4. CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media ajar interaktif berbasis Powerpoint secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Sadeng 03. Seluruh siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran berbasis media ini, dengan mayoritas menyatakan "Sangat Setuju" dan "Setuju". Selain itu, terjadi peningkatan hasil belajar rata-rata sebesar 10% setelah penerapan media Powerpoint, di mana sebagian besar siswa yang sebelumnya belum mencapai standar ketuntasan berhasil memenuhi kriteria. Media ini membantu membuat pembelajaran lebih menarik, komunikatif, dan mempermudah pemahaman materi. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa motivasi belajar dan efektivitas media pembelajaran saling berkaitan dan memperkuat satu sama lain. Inovasi dalam penggunaan media ajar seperti Powerpoint mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan prestasi akademik. Dengan demikian, penggunaan media interaktif perlu terus dikembangkan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan dalam Kurikulum Merdeka.

#### REFERENCES

- Abduloh, S. P., Suntoko, M. P., Tedi Purbangkara, S. P., & Ade Abikusna, M. P. (2022). *Peningkatan dan pengembangan prestasi belajar peserta didik*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ariyani, O. B., Renata, R., Wardoyo, R. P., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(12), 200–204. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>

- Djaguna, F., Inayah, S., Mendrofa, S. A., Sutisna, A. J., Apdoludin, Zahro, F. A., Nurbaya, Azwar, I., Supriyadi, E., Mahmud, N., Lessy, L. Y., Papingka, G. K., & Saleh, K. (2024). *Pengantar pendidikan*. Edupedia Publisher
- Fitriya, E., Nurhayati, F., Rosulina, D., Santora, P., Taupik, O., Kurahman, & Tarsono. (2025). Peran motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan agama Islam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1055–1064.
- Larasaty, U. (2023). Penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PAI. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1131–1134. <https://doi.org/10.62086/al-murabbi.v1i2>
- Lutfiyanto, A. D., Wahid, F. S., & Nurpretiwiningsih, L. (2025). Pengaruh media PowerPoint interaktif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Gandasuli 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 122.
- Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudibyho, 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>
- Pakpahan, A. F., Prasetio, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T., Sipayung, P. D., Sesilia, A. P., Rahayu, P. P., Purba, B., Chaerul, M., Yuniwati, I., Siagian, V., & Rantung, G. A. J. (2021). *Metodologi penelitian ilmiah*. Yayasan Kita Menulis
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniorahh*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran *game based learning* “One Board” terhadap hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46–53.
- Sakdiah, H., & Syahrani. (2022). Pengembangan standar isi dan standar proses dalam pendidikan guna meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. *Cross-Border*, 5(1), 622–632.
- Sari, Y., Ansya, Y. A., Alfianita, A., & Putri, P. A. (2023). Studi literatur: Upaya dan strategi meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 8(1), 9–24. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i1.53931>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Subakti, H., Chamidah, D., Saputro, R. S. S. A. N. C., Recard, M., Kuswandi, M. N. S., Ramadhani, R., & Sitopu, J. W. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan*. Yayasan Kita Menulis
- Wahyudi, Asror, E. K., & Nisa, K. (2025). Efektivitas penggunaan Canva PPT sebagai media pembelajaran PAI pada materi Aqidah Akhlak di kelas VII SMP Madinatul Ulum Mojokrapak Jombang. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 4(2), 405–413.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>