



Contents lists available at [Kreatif](http://pub.mykreatif.com)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Menggunakan *Powerpoint* Interaktif di Sekolah Dasar

Rizky Ayudhityasari^{1*}, Mukti Widayati², Khabibur Rahman³

^{1,2,3}Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

¹SDN 2 Bolopleret Klaten

dhityarizk31@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Motivasi belajar
Hasil belajar
Power point interaktif

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV. Pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi, observasi, angket dan tes. Validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Teknik analisis data menggunakan model interaktif yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian sebagai berikut: (1) Motivasi belajar siswa yang berkategori “tinggi” pada siklus I sebesar 55% atau 6 siswa. Pada siklus II menjadi 91% atau 10 siswa. 2) Hasil belajar siswa sebelum tindakan hanya mencapai 28% atau 3 siswa yang tuntas. Setelah tindakan pada siklus I, sebanyak 4 siswa atau sebesar 36% belum mencapai ketuntasan belajar, 7 siswa atau sebesar 64% telah tuntas. Siklus II meningkat menjadi 1 siswa atau sebesar 9% belum tuntas, 10 siswa atau sebesar 91% telah tuntas.

Pendahuluan

Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Mendikbud menghimbau agar semua lembaga pendidikan tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau jarak jauh. Dengan adanya himbauan tersebut membuat semua lembaga pendidikan mengganti metode pembelajaran yang digunakan yaitu menjadi online atau dalam jaringan (daring).

Dengan perubahan dalam proses pembelajaran menyebabkan terjadinya perubahan, siswa dan guru yang sebelumnya berinteraksi secara langsung sekarang harus berinteraksi dalam ruang virtual. Guru dituntut memberikan pengajaran yang baik sehingga menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar dan secara kreatif dan inovatif memanfaatkan media belajar yang menarik agar dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran

dapat tercapai walaupun pembelajaran dilakukan secara daring. Selain itu, terjadinya perubahan pada siswa juga berpengaruh terhadap motivasi belajarnya.

Seperti yang diungkapkan oleh Cleopatra M (2015:2) motivasi diartikan sebagai kekuatan yang mendorong tindakan menuju suatu tujuan. Dalam hal ini yang menjadikan perilaku untuk bekerja atau belajar dengan penuh inisiatif, kreatif dan terarah. Oleh karena itu motivasi belajar sangat penting untuk dimiliki oleh setiap siswa. Terlebih dalam pembelajaran IPA motivasi belajar sangat penting untuk ditingkatkan, Cullingford (dalam Samatowa, 2011: 9) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA dengan hafalan dan pemahaman konsep anak harus diberi kesempatan untuk mengembangkan sikap ingin tahu dan berbagai penjelasan logis.

Hasil observasi awal pembelajaran daring di kelas IV SD Negeri 2 Bolopleret semester II tahun pelajaran 2020/2021 masih banyak melalui platform *WhatsApp* untuk pemberian tugas maupun materi. Pembelajaran melalui *video conference zoom* jarang dilakukan. Pada pelaksanaan pembelajaran melalui *vicon* belum disiapkan secara matang, penjelasan materi masih berfokus pada kegiatan menyimak materi pada buku siswa. Saat pembelajaran melalui *vicon* siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, asik berbicara dengan temannya, ketika guru memberikan kesempatan bertanya tidak ada siswa yang bertanya, kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dan siswa mengumpulkan tugas tidak tepat waktu.

Motivasi belajar yang rendah tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa selama pembelajaran daring khususnya pada muatan pelajaran IPA. Data dari hasil penilaian harian dari 11 siswa terdapat 8 siswa dengan persentase 73% yang masih memiliki nilai dibawah KKM yang ditetapkan yaitu 67 dan yang tuntas KKM hanya 3 siswa dengan persentase 27%. Kondisi yang diharapkan bahwa siswa kelas IV memiliki motivasi berkategori tinggi dengan nilai motivasi belajar siswa minimal 70 sehingga berpengaruh pada pencapaian hasil belajar IPA diatas KKM yaitu 67. Pelaksanaan pembelajaran daring dimaksimalkan dengan *video conference*. Khususnya pada muatan pelajaran IPA yang memerlukan kreativitas guru untuk mengembangkan materi pembelajarannya. Kehadiran media sangat penting untuk menunjang pembelajaran IPA di Sekolah Dasar mengingat masih terdapat banyak materi yang bersifat abstrak sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi.

Adanya kesenjangan antara harapan dengan kenyataan, maka peneliti memberi solusi atas permasalahan tersebut dengan media *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Menurut Erhans (2011; 7) media *powerpoint* memudahkan kita dalam merancang berbagai bahan presentasi visual yang menakjubkan menggunakan teks, grafis, foto, animasi, video dan kuis dalam penyajian persentasi kepada siswa. Dengan penyajian materi ajar IPA menggunakan media *powerpoint* interaktif di SD Negeri 2 Bolopleret, diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, hasil belajar meningkat dan pembelajaran dapat bersifat dua arah.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Mutmainah (2018) mengenai penggunaan media *powerpoint* motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan materi kenampakan alam meningkat dari siklus I sampai siklus ke III. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Chita RN (2014) juga mengatakan penerapan multimedia interaktif dengan mengoptimalkan media microsoft *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Tawangmangu. Selain itu media *powerpoint* interaktif yang digunakan secara efektif dapat membuat sikap siswa lebih positif, mendorong motivasi diri mereka, menunjukkan faktor-faktor yang terkait dan ide, dan meningkatkan pemahaman.

Berdasarkan uraian diatas permasalahan yang muncul antara lain motivasi belajar siswa yang rendah yang berpengaruh pada hasil belajar siswa sehingga peneliti bertujuan menggunakan menggunakan media *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil

belajar pada pembelajaran daring muatan pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 2 Bolopleret tahun pelajaran 2020/2021.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Bolopleret, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Subyek penelitian ini siswa kelas IV SD Negeri 2 Bolopleret yang terdiri dari 11 siswa 7 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA melalui penerapan media *powerpoint* interaktif kelas IV SD Negeri 2 Bolopleret tahun pelajaran 2020/2021.

Menurut Aqib (2011), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Prosedur pelaksanaan PTK meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2010; 137).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (a) angket (b) observasi (c) tes (d) dokumentasi. Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait motivasi belajar siswa setelah tindakan. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa untuk mengevaluasi setiap tindakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan instrumen lembar observasi. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran yaitu muatan pelajaran IPA pada setiap pertemuan. Dokumentasi dilaksanakan guna memperkuat data setelah observasi dan mengumpulkan informasi terkait data sekolah seperti: profil sekolah, daftar nama siswa, dan hasil belajar siswa.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis model interaktif yang dikembangkan oleh Huberman (dalam Yanto 2013:68) terdiri atas tiga komponen yaitu reduksi data, *beberan* (*dislay*) data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data kuantitatif dilakukan secara deskriptif.

Teknik triangulasi digunakan untuk mengecek keabsahan data pada penelitian ini. Triangulasi yang digunakan yakni triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber ini dilakukan peneliti dengan membandingkan data-data dari guru dan siswa. Sedangkan triangulasi metode berupa data yang diperoleh dari angket, tes, observasi dan dokumentasi.

Indikator keberhasilan pada penelitian ini telah ditentukan sebagai berikut: 1) Motivasi belajar siswa kelas IV dari 11 siswa pada akhir siklus yang berkategori tinggi yaitu minimal berjumlah 9 siswa atau 82% dan yang berkategori sedang atau rendah maksimal 2 siswa atau 18 %. 2) Hasil belajar siswa kelas IV dari 11 siswa pada akhir siklus persentase jumlah siswa yang tuntas KKM pada muatan pelajaran IPA minimal 82% atau sebanyak 9 siswa dan persentase yang belum tuntas KKM maksimal 12% atau sebanyak 3 siswa.

Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran kelas IV di SD Negeri 2 Bolopleret ditemukan permasalahan yaitu penggunaan media pembelajaran daring kurang maksimal. Hal tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa rendah. Ditunjukkan dengan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, asik berbicara dengan teman, siswa kurang mempunyai rasa ingin tahu yang mendalam terhadap

materi, kurang antusias saat menjawab pertanyaan atau bertanya dan siswa mengumpulkan tugas tidak tepat waktu.

Motivasi belajar tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar muatan pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 2 Bolopleret. Diperoleh data awal bahwa sebanyak 3 siswa (28%) sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 8 siswa (72%). Dalam pembelajaran IPA menurut Marjono (dalam Susanto, 2013:167) hal yang harus diutamakan adalah bagaimana mengembangkan rasa ingin tahu dan daya berpikir kritis mereka terhadap suatu masalah. Dilihat dari permasalahan tersebut maka solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif. Seperti yang diungkapkan Ibrahim rajab (2018) dalam penelitiannya pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* lebih efektif dan berpengaruh pada siswa daripada dengan menggunakan papan tulis.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus masing-masing dua pertemuan setiap siklusnya. Setiap pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit (2 JP). Pada siklus I perencanaan yang dilakukan antara lain: menelaah silabus kelas IV, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun perangkat pembelajaran, membuat media *powerpoint* interaktif, membuat lembar observasi guru dan siswa, membuat lembar angket motivasi belajar siswa, serta mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung.

Setelah diadakannya tindakan siklus I diperoleh hasil motivasi dan hasil belajar siswa yang meningkat daripada sebelum tindakan. Persentase motivasi belajar siswa yang berkategori tinggi pada siklus I sebesar 55% atau 6 siswa. Seiring dengan meningkatnya motivasi siswa berpengaruh pula terhadap hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebanyak 4 siswa atau sebesar 36% belum mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 7 siswa atau sebesar 64% telah tuntas KKM. Hal tersebut menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan.

Seperti yang diungkapkan Rusman (2015) motivasi belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya motivasi belajar kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah. Dimiyati dan Mudjiono (2009: 200) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perolehan nilai pada saat siswa mengikuti pembelajaran sehingga mengetahui tingkat keberhasilan.

Menurut Ratna (2013) siswa mampu menguasai materi yang diajarkan jika dalam diri memiliki motivasi yang kuat. Selain itu, motivasi juga mampu memberikan dorongan untuk bertindak sesuai tujuan yang diinginkan, sehingga aktivitas menjadi bagian yang sangat penting dalam motivasi (Lee & Martin: 2017). Antusias siswa sudah nampak untuk mengikuti proses pembelajaran dengan penggunaan media *powerpoint* interaktif mampu memvisualisasikan materi pembelajaran. Namun terdapat kekurangan maupun kendala diantaranya beberapa siswa belum menunjukkan keaktifannya dan asik bermain sendiri, koneksi internet yang tidak stabil, terdapat tampilan teks pada media *powerpoint* interaktif yang terlalu kecil, kuis yang terbatas serta indikator capaian penelitian belum tercapai.

Penelitian dilanjutkan di siklus II dengan mengatasi kekurangan yang ada di siklus I. Pada pelaksanaan siklus II media yang dibuat lebih simpel dengan menampilkan teks, beberapa gambar, video, dan animasi sehingga mudah dipahami. Siswa lebih antusias pada kegiatan pembelajaran terlihat dalam menyampaikan pertanyaan, pendapat maupun ide. Guru telah berusaha menciptakan suasana belajar yang santai, menyenangkan, dan terkendali. Proses pembelajaran pada siklus II lebih meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Peningkatan motivasi siswa sudah nampak dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian, ditunjukkan dengan siswa yang berkategori "tinggi" sudah nampak pada pelaksanaan siklus II. Siswa yang berkategori "tinggi" mencapai 91% atau 10 siswa; dan

berkategori “rendah” atau “sedang” sebanyak 1 siswa atau sebesar 9%. Setelah dilakukannya evaluasi pada siklus II persentase jumlah siswa yang tuntas KKM sudah meningkat. Sebanyak 1 siswa atau sebesar 9% belum mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 10 siswa atau sebesar 91% telah tuntas KKM yaitu 67.

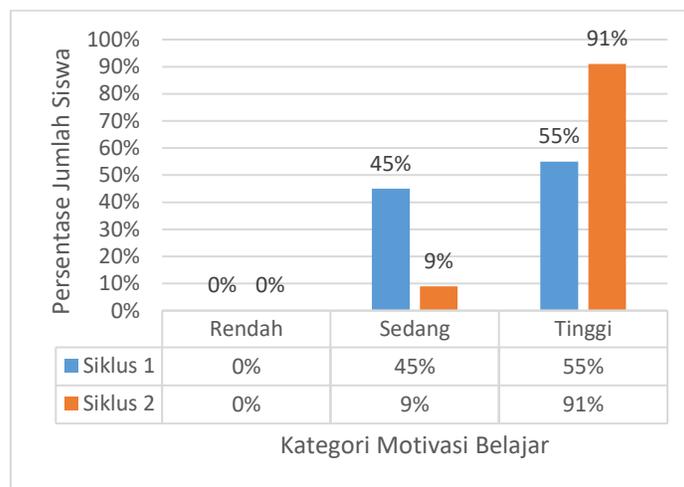
Dengan begitu indikator penelitian sudah terpenuhi pada pelaksanaan siklus II. Namun masih terdapat 1 siswa dengan motivasi belajar berkategori sedang dan hasil belajar yang belum tuntas KKM dikarenakan siswa tersebut lebih banyak diam dalam kegiatan pembelajaran, kurang fokus saat guru menjelaskan sehingga daya serap akan materi masih kurang. Guru memberikan motivasi secara personal untuk fokus dalam proses pembelajaran agar dapat menyerap materi pembelajaran dan mendapatkan nilai tuntas KKM.

Adapun peningkatan ketuntasan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Bolopleret dari siklus I, hingga siklus II seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Presentase Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bolopleret

| Interval Skor | Kategori | Siklus 1 | | Siklus II | |
|---------------|----------|-----------|------------|-----------|------------|
| | | Frekuensi | Presentase | Frekuensi | Presentase |
| 0-39 | Rendah | 0 | 0% | 0 | 0% |
| 40-69 | Sedang | 5 | 45% | 1 | 9% |
| 70 - 100 | Tinggi | 6 | 55% | 10 | 91% |

Peningkatan ketuntasan motivasi belajar dari siklus I ke siklus II disajikan pada grafik berikut:



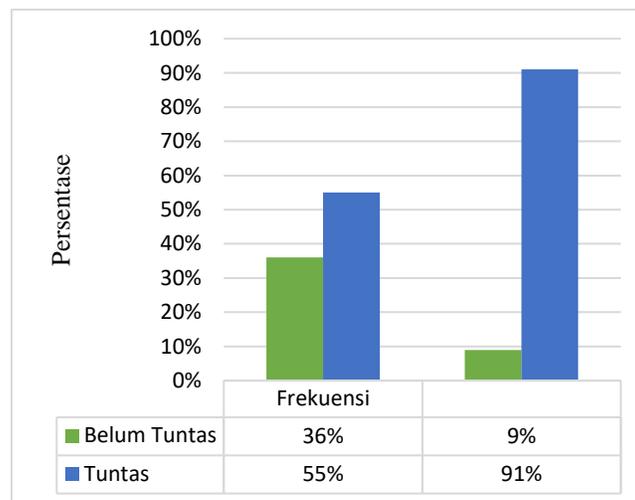
Gambar 1. Grafik Peningkatan Presentase Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bolopleret

Adapun peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari pra siklus sampai tindakan siklus II seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bolopleret

| Aspek yang diamati | Sebelum Tindakan | Siklus I | Siklus II |
|---|------------------|---------------|----------------|
| Jumlah siswa / persentase yang telah mencapai KKM | 3 siswa / 28% | 7 siswa / 64% | 10 siswa / 91% |
| Jumlah siswa / persentase yang belum mencapai KKM | 8 siswa / 72% | 4 siswa / 36% | 1 siswa / 9% |

Peningkatan persentase hasil belajar dari pra siklus, siklus I ke siklus II setelah menggunakan media *powerpoint* interaktif disajikan pada grafik berikut:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bolopleret

Penyajian materi melalui media *powerpoint* interaktif lebih memberikan penekanan-penekanan pada materi yang dianggap penting. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami materi IPA. Penyajian materi dengan variasi warna, huruf, animasi, gambar, serta video yang menampilkan pesan secara audio-visual, memudahkan peserta didik memahami materi. Siswa terlihat lebih semangat mengikuti pembelajaran untuk mendalami materi yang tersaji. Dengan penambahan gambar dan video dalam tampilan *powerpoint* interaktif, maka pesan atau informasi yang disampaikan akan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan kelebihan media *powerpoint*, yang dikemukakan oleh Muhroghibi (2011: 164), yaitu pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.

Motivasi yang ada pada diri siswa dapat diketahui dengan melihat indikator motivasi belajar yang terlihat pada diri siswa. Sesuai dengan pendapat Uno (2011: 23) yang menyatakan indikator motivasi belajar meliputi adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan menarik dalam belajar, serta adanya lingkungan kondusif. Indikator motivasi belajar dalam penelitian ini sudah nampak diantaranya adanya dorongan dalam belajar siswa memperhatikan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi, guru memberikan pujian pada siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar, siswa berkeinginan untuk mendapatkan nilai yang bagus.

Motivasi belajar begitu penting bagi siswa, terutama dalam kegiatan belajar mengajar. Didukung dalam penelitian Lari (2014) menyimpulkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan persepsi positif terhadap penggunaan media *powerpoint* di kelas Bahasa Inggris. Dalam penelitian ini media *powerpoint* beroperasi sebagai alat pedagogis yang baik sehingga mendukung keunggulan pelajaran berbasis teknologi dengan mempertimbangkan minat siswa.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Chita RN (2014) juga mengatakan penerapan multimedia interaktif dengan mengoptimalkan media microsoft *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Tawangmangu. Selain itu media *powerpoint* interaktif yang digunakan secara efektif dapat membuat sikap siswa lebih positif, mendorong motivasi diri mereka, menunjukkan faktor-faktor yang terkait dan ide, dan meningkatkan pemahaman. Perencanaan dan pengelolaan yang baik dapat membantu guru untuk lebih memotivasi siswa mengikuti pelajaran yang disajikan. Perencanaan dan pengelolaan ini pun nantinya dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik pula.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Mardian dan Akbar, bahwa jenis media pembelajaran yang digunakan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar ataupun dalam hal proses pembelajaran yang dilakukan (Mardiah & Akbar, 2018). Hal ini sesuai penelitian yang dilakukan oleh Nursitawati (2016) yang menyimpulkan bahwa dengan menerapkan strategi *picture and picture* dan media *powerpoint* interaktif siswa kelas V SDN 03 Kaliwuluh tahun ajaran 2015/2016 mampu meningkatkan motivasi belajar IPA.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilaksanakan pada muatan pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 2 Bolopleret tahun pelajaran 2020/2021 maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Penerapan media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa yang berkategori "tinggi" pada siklus I sebesar 55% atau 6 siswa. Pada siklus II menjadi 91% atau 10 siswa. 2) Penerapan media *powerpoint* interaktif juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sebelum tindakan hanya mencapai 28% atau 3 siswa yang tuntas. Setelah tindakan pada siklus I, sebanyak 4 siswa atau sebesar 36% belum mencapai ketuntasan belajar, 7 siswa atau sebesar 64% telah tuntas KKM. Siklus II meningkat menjadi 1 siswa atau sebesar 9% belum tuntas, 10 siswa atau sebesar 91% telah tuntas KKM.

Daftar Rujukan

1. Anggawirya, Erhans. 2011. *Microsoft Powerpoint 2010*. Jakarta: PT. Ercontara Rajawali.
2. Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya
3. Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
4. Chita RN. 2014. *Peningkatan Motivasi Belajar Ipa Melalui Penerapan Multimedia Interaktif Dengan Mengoptimalkan Media Microsoft Powerpoint Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 01 Tawangmangu Tahun Pelajaran 2013/2014*.
5. Cleopatra, Maria. 2015. *Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Formatif 5(2): 168-181.
6. Hamzah B. Uno. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta

7. Ibrahim, Rajab. 2018. *The Effect Of Using Powerpoint Presentations In Academic Achievement Of Social And National Studies In The Fifth Grade Students At-Risk For Learning Disabilities*. *International journal of research*. Vol.6 (Iss.3)
8. Lari, Fateme Samiei. 2014. *The Impact of Using Powerpoint Presentations on Students Learning and Motivation in Sacondary school*. Islamic Azad Univercity, Iran.
9. Lee, J., & Martin, L. 2017. *Investigating Students' Perceptions of Motivating Factors of Online Class Discussions*. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 18(5), 148–172. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i5.2883>.
10. Mardhiah, A., & Akbar, S. A. (2018). *Efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh*. *Lantanida Journal*, 6(1), 49–5.
11. Mudjiono, Dimiyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
12. Mutmainah, dkk. 2018. *Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SD*. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 5 No 2.
13. Nursitowati, Desy. 2016. *Peningkatan Motivasi Belajar Ipa Melalui Penerapan Strategi Picture And Picture Dengan Media Interaktif Microsoft Powerpoint Pada Siswa Kelas V Sdn 03 Kaliwuluh Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
14. Ratna, N. 2013. *Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kedisiplinan Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA di kota Makasar*. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makasar, Makasar.
15. Rusman. 2016. *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
16. Samatowa, U. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. jakarta: PT Indeks.
17. Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease Covid 19*. Diakses pada 6 April 2021 dari <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaranmendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikandalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>
18. Susanto, A. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran di SD*. Jakarta: Kencana Prenada media group.
19. Yanto, Medi. 2013. *Jadi Guru yang Jago Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Andi Offset.