

**PENGUNAAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn MATERI
GOTONG ROYONG KELAS IV SDN 1 SEULALAH**

Adetia Putri¹, Rika Helmalia Putri², Ainun Rohma Siregar³, Adinda Pratiwi⁴, Dahlia
Puspita Zahra⁵, Lhutfia Wahyu Safutri⁶

¹²³⁴⁵⁶Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Samudra

Alamat e-mail: ¹adetiaputri2026@gmail.com, ²rikahelma99@gmail.com,
³ainunrohma132@gmail.com, ⁴adindarealme959@gmail.com,
⁵zdahlia43@gmail.com, ⁶lhutfiawahyus.13@unsam.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the application, practicality, and effectiveness of interactive PowerPoint media in improving students' learning motivation in Civic Education (PPKn) on the topic of Gotong Royong (mutual cooperation) in Grade IV of SDN 1 Seulalah. This study used a quantitative approach with a Pre-Experimental Design method, specifically the One Group Pretest-Posttest Design. The subjects were 25 Grade IV students of SDN 1 Seulalah in the even semester of the 2024/2025 academic year, selected using total sampling. Data were collected through a learning motivation questionnaire consisting of 18 items based on six indicators proposed by Uno (2019), measured using a Likert scale. Data analysis used descriptive quantitative techniques by calculating mean scores, percentages, and the percentage of improvement. The results showed that: (1) the application of interactive PowerPoint media ran smoothly and in a structured manner, with students showing active and enthusiastic participation; (2) the interactive PowerPoint media was proven practical for both teachers and students; and (3) the use of interactive PowerPoint media was effective in improving students' learning motivation, indicated by an increase in the average motivation score from 41.28 (57.33%, Moderate category) in the pre-test to 52.28 (72.61%, High category) in the post-test, with a percentage increase of 26.64%. In addition, students' cooperative character after learning reached the Good category with an average percentage of 78.00%. These findings confirm that interactive PowerPoint media is a relevant and effective innovation in elementary school PPKn learning.

Keywords: Interactive PowerPoint Media, Learning Motivation, PPKn, Gotong Royong, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan, kepraktisan, dan keefektifan media PowerPoint interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn materi Gotong Royong di kelas IV SDN 1 Seulalah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-

Experimental Design dan desain One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas IV SDN 1 Seulalah semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar yang terdiri dari 18 butir pernyataan berdasarkan enam indikator Uno (2019) dengan skala Likert. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor, persentase, dan persentase peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan media PowerPoint interaktif berjalan lancar dan terstruktur dengan siswa menunjukkan keterlibatan aktif dan antusias; (2) media PowerPoint interaktif terbukti praktis digunakan oleh guru maupun siswa; dan (3) penggunaan media PowerPoint interaktif terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa, dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor motivasi dari 41,28 (57,33%, kategori Sedang) pada pre-test menjadi 52,28 (72,61%, kategori Tinggi) pada post-test, dengan persentase peningkatan 26,64%. Selain itu, karakter gotong royong siswa setelah pembelajaran berada pada kategori Baik dengan rata-rata persentase 78,00%. Temuan ini mengonfirmasi bahwa media PowerPoint interaktif merupakan inovasi yang relevan dan efektif dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media PowerPoint Interaktif, Motivasi Belajar, PPKn, Gotong Royong, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa yang berperan penting dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan berdaya saing. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional, pembelajaran di sekolah memegang peranan sangat strategis. Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada metode, tetapi juga pada kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Adila dkk. (2024) menyatakan bahwa peran media interaktif dalam pembelajaran PPKn terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar secara signifikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus berinovasi dalam merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pembentukan karakter siswa di sekolah dasar adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Mata pelajaran ini bertujuan membentuk warga negara yang baik, memiliki rasa cinta tanah air, dan mampu hidup berdampingan dalam keberagaman. Salah satu materi yang diajarkan dalam PPKn di kelas IV adalah Gotong Royong, sebuah nilai luhur budaya bangsa Indonesia yang perlu ditanamkan sejak dini. Al-Ishmah dkk. (2023) menegaskan bahwa peran multimedia interaktif dalam pembelajaran PPKn di SD sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Namun demikian, pembelajaran PPKn di SDN 1 Seulah masih dihadapkan pada permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa kelas IV menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran PPKn materi Gotong Royong. Hal ini terlihat dari siswa yang mudah bosan, tidak memperhatikan penjelasan guru, tidak aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta lebih memilih

berbicara dengan teman sebangkunya. Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku teks dan metode ceramah. Rahman (2021) menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa, karena tanpa motivasi yang kuat siswa cenderung pasif dan tidak bersemangat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media PowerPoint interaktif merupakan media berbasis teknologi yang dilengkapi dengan animasi, gambar, video, audio, dan fitur-fitur menarik yang memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran. Rahmani dan Abduh (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilannya yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Nafiah, Retno, dan Dewi (2022) juga membuktikan bahwa penerapan media PPT interaktif mampu meningkatkan hasil belajar murid

kelas IV sekolah dasar secara signifikan.

Berdasarkan permasalahan dan solusi yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) penerapan media PowerPoint Interaktif pada mata pelajaran PPKn materi Gotong Royong di kelas IV SDN 1 Seulalah; (2) kepraktisan media PowerPoint Interaktif; dan (3) keefektifan penggunaan media PowerPoint Interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Experimental Design. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian pre-experimental design merupakan jenis penelitian eksperimen yang belum sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap variabel dependen. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design dengan pola: $O_1 \times O_2$, di mana O_1 adalah nilai pre-test sebelum perlakuan, X adalah perlakuan (penggunaan media PowerPoint interaktif), dan O_2 adalah nilai post-test setelah perlakuan. Desain ini

dipilih karena penelitian hanya dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan satu kelas tanpa kelompok pembandingan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Seulalah, Kota Langsa, Provinsi Aceh pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Seulalah yang berjumlah 25 siswa (13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan), dipilih menggunakan teknik total sampling.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket (kuesioner) motivasi belajar dengan skala Likert empat pilihan jawaban: Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Angket terdiri dari 18 butir pernyataan yang mencakup enam indikator motivasi belajar berdasarkan teori Uno (2019): (1) hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) harapan dan cita-cita masa depan, (4) penghargaan dalam belajar, (5) kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (6) lingkungan belajar yang kondusif. Skor minimum adalah 18 dan skor maksimum adalah 72. Selain angket motivasi, juga diberikan skala psikologi karakter gotong royong yang

terdiri dari 10 butir pernyataan dengan skor 1–5, mencakup lima dimensi: kolaborasi, kepedulian, berbagi, kerja sama, dan tolong-menolong.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor ($\bar{X} = \Sigma X/N$), persentase motivasi belajar ($P = \text{Skor diperoleh} / \text{Skor maksimal} \times 100\%$), dan persentase peningkatan ((Post-test – Pre-test)/Pre-test $\times 100\%$). Kategori motivasi belajar mengacu pada Riduwan (2013): Sangat Tinggi (81%–100%), Tinggi (61%–80%), Sedang (41%–60%), Rendah (21%–40%), dan Sangat Rendah (0%–20%).

C. Hasil Penelitian dan

Pembahasan

1. Hasil Pre-Test Motivasi Belajar Siswa

Pre-test dilakukan sebelum pembelajaran PPKn materi Gotong Royong menggunakan media PowerPoint Interaktif. Data skor pre-test motivasi belajar seluruh siswa kelas IV SDN 1 Seulalah disajikan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Hasil Pre-Test Motivasi Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Siswa 1	42	58,33%	Sedang
2	Siswa 2	40	55,56%	Sedang
3	Siswa 3	43	59,72%	Sedang
4	Siswa 4	38	52,78%	Sedang

5	Siswa 5	41	56,94%	Sedang
6	Siswa 6	39	54,17%	Sedang
7	Siswa 7	44	61,11%	Tinggi
8	Siswa 8	40	55,56%	Sedang
9	Siswa 9	42	58,33%	Sedang
10	Siswa 10	39	54,17%	Sedang
11	Siswa 11	43	59,72%	Sedang
12	Siswa 12	37	51,39%	Sedang
13	Siswa 13	41	56,94%	Sedang
14	Siswa 14	45	62,50%	Tinggi
15	Siswa 15	39	54,17%	Sedang
16	Siswa 16	40	55,56%	Sedang
17	Siswa 17	42	58,33%	Sedang
18	Siswa 18	36	50,00%	Sedang
19	Siswa 19	43	59,72%	Sedang
20	Siswa 20	39	54,17%	Sedang
21	Siswa 21	44	61,11%	Tinggi
22	Siswa 22	40	55,56%	Sedang
23	Siswa 23	41	56,94%	Sedang
24	Siswa 24	38	52,78%	Sedang
25	Siswa 25	42	58,33%	Sedang
Rata-Rata		41,28	57,33%	Sedang

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor pre-test motivasi belajar siswa adalah 41,28 dengan persentase 57,33% yang berada pada kategori Sedang. Dari 25 siswa, terdapat 22 siswa (88%) pada kategori Sedang dan 3 siswa (12%) pada kategori Tinggi. Kondisi ini memperkuat perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik untuk mendorong seluruh siswa mencapai motivasi belajar yang lebih optimal.

2. Hasil Post-Test Motivasi Belajar Siswa

Post-test dilaksanakan segera setelah pembelajaran PPKn materi Gotong Royong menggunakan media PowerPoint Interaktif selesai. Data skor post-test disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Hasil Post-Test Motivasi Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Skor	Persentase (%)	Kategori
1	Siswa 1	53	73,61%	Tinggi
2	Siswa 2	51	70,83%	Tinggi
3	Siswa 3	54	75,00%	Tinggi
4	Siswa 4	50	69,44%	Tinggi
5	Siswa 5	53	73,61%	Tinggi
6	Siswa 6	51	70,83%	Tinggi
7	Siswa 7	55	76,39%	Tinggi
8	Siswa 8	52	72,22%	Tinggi
9	Siswa 9	53	73,61%	Tinggi
10	Siswa 10	51	70,83%	Tinggi
11	Siswa 11	54	75,00%	Tinggi
12	Siswa 12	49	68,06%	Tinggi
13	Siswa 13	52	72,22%	Tinggi
14	Siswa 14	56	77,78%	Tinggi
15	Siswa 15	51	70,83%	Tinggi
16	Siswa 16	52	72,22%	Tinggi
17	Siswa 17	53	73,61%	Tinggi
18	Siswa 18	49	68,06%	Tinggi
19	Siswa 19	54	75,00%	Tinggi
20	Siswa 20	51	70,83%	Tinggi
21	Siswa 21	55	76,39%	Tinggi
22	Siswa 22	52	72,22%	Tinggi
23	Siswa 23	53	73,61%	Tinggi
24	Siswa 24	50	69,44%	Tinggi
25	Siswa 25	53	73,61%	Tinggi
Rata-Rata		52,28	72,61%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata skor post-test motivasi belajar siswa adalah 52,28 dengan persentase

72,61% yang berada pada kategori Tinggi. Dari 25 siswa, seluruhnya (100%) berada pada kategori Tinggi setelah diberikan perlakuan, dan tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori Sedang.

3. Rekapitulasi dan Perbandingan Pre-Test dan Post-Test

Tabel 3 Rekapitulasi Pre-Test dan Post-Test Motivasi Belajar

Aspek	Pre-Test	Post-Test
Jumlah Skor	1.032	1.307
Rata-Rata Skor	41,28	52,28
Persentase	57,33%	72,61%
Kategori	Sedang	Tinggi
Peningkatan	26,64%	

Persentase peningkatan motivasi belajar siswa dihitung sebagai berikut: $((52,28 - 41,28) / 41,28) \times 100\% = 26,64\%$. Distribusi kategori motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Distribusi Kategori Motivasi Belajar Pre-Test dan Post-Test

Kategori	Pre-Test Jml	Pre-Test %	Post-Test Jml	Post-Test %
Sangat Tinggi (81%-100%)	0	0%	0	0%
Tinggi (61%-80%)	3	12%	25	100%
Sedang (41%-60%)	22	88%	0	0%
Rendah (21%-40%)	0	0%	0	0%
Sangat Rendah (0%-20%)	0	0%	0	0%
Total	25	100%	25	100%

4. Pembahasan

Penerapan media PowerPoint Interaktif dalam pembelajaran PPKn materi Gotong Royong di kelas IV SDN 1 Seulalah berjalan dengan lancar dan terstruktur. Media dirancang dengan menggabungkan unsur-unsur interaktif berupa teks, gambar, animasi, video, audio, tombol navigasi, dan kuis games yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV. Selama pembelajaran, terlihat perubahan positif pada perilaku belajar siswa yang sebelumnya kurang antusias mulai menunjukkan keterlibatan aktif dengan merespons pertanyaan interaktif di layar, bertanya tentang materi, dan berpartisipasi semangat dalam kuis games. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurfadhillah dkk. (2021) yang menyatakan bahwa media PowerPoint Interaktif yang dilengkapi dengan animasi, hyperlink, dan latihan soal interaktif mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Media PowerPoint Interaktif yang digunakan dalam penelitian ini terbukti praktis diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Dari sisi guru, media ini mudah dioperasikan menggunakan perangkat komputer

yang ditampilkan melalui proyektor tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi. Dari sisi siswa, media ini mudah dipahami karena menyajikan materi dalam tampilan sederhana namun menarik. Muniroh dan Trisniawati (2021) menyatakan bahwa media PowerPoint Interaktif merupakan media yang dapat digunakan secara berulang-ulang dan disesuaikan dengan karakteristik belajar siswa, sehingga menjadikannya sebagai media yang praktis dan tepat guna.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint Interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Rata-rata skor motivasi belajar siswa. Rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 41,28 (57,33%, kategori Sedang) pada pre-test menjadi 52,28 (72,61%, kategori Tinggi) pada post-test, dengan persentase peningkatan sebesar 26,64%. Peningkatan ini sejalan dengan temuan Rahmani dan Abduh (2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint Interaktif terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Peningkatan motivasi belajar tampak merata pada seluruh indikator yang diukur. Indikator kegiatan yang menarik dalam belajar mengalami peningkatan tertinggi, menunjukkan bahwa media PowerPoint Interaktif yang menggabungkan animasi, video, dan kuis games berhasil menciptakan pengalaman belajar yang jauh lebih menarik. Indikator lingkungan belajar yang kondusif mencapai skor tertinggi pada post-test, yang menunjukkan bahwa penggunaan media berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih positif dan mendukung. Sebagaimana dinyatakan oleh Uno (2019), lingkungan belajar yang kondusif merupakan salah satu indikator penting yang menunjang terwujudnya motivasi belajar yang optimal.

Hasil skala psikologi karakter gotong royong menunjukkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media PowerPoint Interaktif, karakter gotong royong siswa berada pada kategori Baik dengan rata-rata persentase 78,00%. Dimensi kolaborasi memperoleh persentase tertinggi, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media PowerPoint Interaktif berhasil mendorong siswa untuk lebih aktif

bekerja sama. Hal ini sejalan dengan pendapat Hayati dan Utomo (2022) yang menyatakan bahwa penanaman karakter gotong royong dapat tumbuh secara optimal melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif dan interaksi antar siswa.

Secara keseluruhan, penggunaan media PowerPoint Interaktif tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa, tetapi juga berkontribusi positif terhadap pembentukan karakter gotong royong. Temuan penelitian ini memperkuat pernyataan Aisyah dkk. (2025) bahwa pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar secara lebih optimal dibandingkan dengan penggunaan media konvensional.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, penerapan media PowerPoint Interaktif dalam pembelajaran PPKn materi Gotong Royong di kelas IV SDN 1 Seulalah berjalan dengan lancar dan terstruktur, dengan siswa menunjukkan keterlibatan aktif dan

antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Kedua, media PowerPoint Interaktif terbukti praktis digunakan dalam pembelajaran, baik dari sisi kemudahan pengoperasian oleh guru maupun kemudahan pemahaman oleh siswa. Ketiga, penggunaan media PowerPoint Interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dibuktikan dengan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar dari 41,28 (57,33%, kategori Sedang) pada pre-test menjadi 52,28 (72,61%, kategori Tinggi) pada post-test, dengan persentase peningkatan sebesar 26,64%. Keempat, karakter gotong royong siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media PowerPoint Interaktif berada pada kategori Baik dengan rata-rata persentase 78,00%.

Berdasarkan temuan ini, guru diharapkan dapat menjadikan media PowerPoint Interaktif sebagai alternatif media pembelajaran yang digunakan secara rutin pada mata pelajaran PPKn. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan desain yang lebih kuat, seperti Quasi Experiment dengan kelompok kontrol, sehingga efektivitas media dapat

diukur secara lebih valid dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, Y., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP)*, 1(4), 761–767.
- Aisyah, S., dkk. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45–56.
- Al-Ishmah, Q., Aljupri, K., Romdani, A. S., & Nurani, A. (2023). Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PPKn di SD. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(1), 31.
- Fitriya, E., Kurahman, O. T., Tarsono, T., Nurhayati, F., Santora, P., & Rosulina, D. (2025). Peran Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 1055–1064.

-
- Hasan, M., dkk. (2021). Media Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2).
- Hayati, R. K., & Utomo, A. C. (2022). Penanaman Karakter Gotong Royong dan Tanggung Jawab melalui Metode Pembiasaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6419–6427.
- Ibrahim, M. A., dkk. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106–113.
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309.
- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala BSKAP Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Muniroh, A. A. N., & Trisniawati. (2021). Pengembangan Media Power Point Interaktif pada Pembelajaran
- Nafiah, N., Retno, R. S., & Dewi, C. (2022). Penerapan Media Pembelajaran PPT Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3 Juli 2022, 935–941.
- Nafidah, I. M. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berdasarkan Kerucut Pengalaman Edgar Dale Pada Guru PJOK Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurfadhillah, S., dkk. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussalam. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 267–279.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Merdeka Belajar*, November, 289–302.
-

- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2456–2465.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 23–27.
- Zahra, W. A. (2024). Hubungan Motivasi Ekstrinsik dalam Mendorong Prestasi Belajar Peserta Didik. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*.