

**PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA  
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar



oleh

Ardina Nurpatma

NIM 2008743

**PROGRAM STUDI  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA  
2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA  
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG  
DI KELAS IV SDN PANCATENGAH**

**SKRIPSI**

Oleh

Ardina Nurpatma 2008743

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salahsatu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dsar

Ardina Nurpatma

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Juli 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

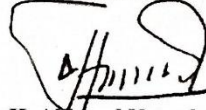
**LEMBAR PENGESAHAN**

**ARDINA NURPATMA**

**PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA  
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG  
DI KELAS IV SDN PANCATENGAH**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



**Drs. H. Akhmad Nugraha, M.Si.**

NIP. 195910271986111001

Pembimbing II



**Rosarina Givartini, M.Pd.**

NIP. 197601172008122001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd.**

NIP. 198006222008011004

Ardina Nurpatma, 2024

**PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL  
TARIK TAMBANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## ABSTRAK

Permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini berkaitan dengan hasil belajar peserta didik yang berada di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada pelajaran IPAS materi gaya yang kemudian ditemukan permasalahan lain bahwa pendidik jarang menggunakan media pembelajaran serta kurang mengenal media berbasis teknologi. Selain itu muncul permasalahan lain yakni mulai menghilangnya permainan tradisional di kalangan peserta didik sekolah dasar, hal ini ditandai dengan peserta didik yang tidak mengenal jenis permainan tradisional sekitar tempat tinggalnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi respon peserta didik serta pengaruh dan efektivitas penerapan media powerpoint interaktif materi gaya berbasis permainan tradisional tarik tambang. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest and posttest*. Sampel penelitian ini berjumlah 30 orang. Hasil analisis data skala likert menunjukkan presentase rata-rata 84,26 dan terkategori baik, hasil uji efektivitas menunjukkan nilai  $n\text{-gain}$  0,57 dan dirubah kedalam perseratus menjadi 57% dengan tafsiran cukup efektif, hasil uji-t yakni nilai  $t_{hitung}$  -13.548 dan  $t_{tabel}$  diperoleh nilai sebesar 1.701 sehingga  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan nilai sig (0,000)  $< 0,05$ . Berdasarkan hasil analisis data, penerapan media powerpoint interaktif berbasis permainan tradisional tarik tambang di SD Kelas IV memberikan respon baik dari peserta didik dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Kelas IV pada materi gaya.

**Kata kunci:** penerapan powerpoint interaktif, permainan tarik tambang, hasil belajar

Ardina Nurpatma, 2024

**PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL  
TARIK TAMBANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## ABSTRACT

*The problems in this study are related to the learning outcomes of students who are below the KKTP (Criteria for Achieving Learning Objectives) in the science subject of style material, which then found another problem that educators rarely use learning media and are less familiar with technology-based media. In addition, another problem emerged, namely the disappearance of traditional games among elementary school students, this is indicated by students who do not know the types of traditional games around their homes. Based on these problems, the purpose of this study was to identify student responses and the influence and effectiveness of the application of interactive powerpoint media on style material based on traditional tug-of-war games. The research design used was One-Group Pretest and Posttest. The sample of this study amounted to 30 people. The results of the Likert scale data analysis showed an average percentage of 84.26 categorized as good, the results of the effectiveness test showed an n-gain value of 0.57 and was changed into percent to 57.2% with a fairly effective interpretation, the results of the t-test were  $t_{(count)} -13,548$  and  $t_{table}$  obtained a value of 1,701 so that  $t_{(count)} < t_{table}$  and sig value  $(0.000) < 0.05$ . Based on the results of the data analysis, the application of interactive powerpoint media based on traditional tug-of-war games in Grade IV Elementary Schools gave a good response from students and was effectively used to improve student learning outcomes in Grade IV Elementary Schools on force material.*

**Keywords:** *interactive powerpoint implementation, tug of war game, learning outcomes*

Ardina Nurpatma, 2024

**PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	4
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Teori Efektivitas Pembelajaran.....	7
2.2 Pengertian Belajar.....	9
2.3 Pengertian Pembelajaran.....	9
2.4 Media Pembelajaran.....	10
2.4.1 Pengertian dan Hakikat Media Pembelajaran.....	10
2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.4.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	12

Ardina Nurpatma, 2024

*PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL  
TARIK TAMBANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.4.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	13
2.4.5 Microsoft Powerpoint.....	14
2.4.6 Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif.....	15
2.5 Hasil Belajar.....	16
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar.....	16
2.5.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	17
2.6 Karakteristik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	
Fase B .....	18
2.6.1 Pengertian IPAS.....	18
2.6.2 Tujuan Pembelajaran IPAS di SD/MI .....	19
2.7 Permainan tarik Tambang.....	21
2.8 Penelitian Terdahulu.....	25
2.9 Kerangka Pemikiran.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
3.1 Desain Penelitian.....	28
3.2 Partisipan.....	28
3.3 Populasi dan Sampel.....	29
3.4 Instrumen Penelitian.....	30
3.5 Prosedur Penelitian.....	32
3.6 Analisis Data.....	33
3.6.1 Analisis Validasi Instrumen.....	33
3.6.1.1 Validasi Soal Tes.....	33
3.6.2 Analisis Soal Tes Uji Coba.....	34
3.6.2.1 Analisis Validasi Butir Soal.....	34

3.6.2.2 Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	35
3.6.2.3 Analisis Daya Pembeda Butir Soal.....	36
3.6.2.4 Analisis Reliabilitas Tes.....	37
3.6.3 Analisis Data Awal.....	38
3.6.3.1 Uji Normalitas.....	38
3.6.4 Analisis Data Akhir.....	39
3.6.4.1 Analisis Kuisisioner.....	39
3.6.4.2 Uji Efektivitas.....	41
3.6.4.3 Uji-t.....	42
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
4.1 Temuan.....	45
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	45
4.1.1.1 Analisis Deskriptif Soal Tes.....	45
4.1.1.2 Pelaksanaan Penelitian.....	46
4.2 Hasil Validasi Instrumen Penelitian .....	46
4.2.1 Hasil Uji Coba Soal Tes.....	46
4.3 Hasil Analisis Data.....	52
4.3.1 Analisis Kuisisioner.....	52
4.3.2 Uji Normalitas.....	54
4.3.3 Uji Efektivitas.....	55
4.3.4 Uji-t.....	55
4.4 Pembahasan.....	57
4.4.1 Respon Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Permainan Tradisional Tarik Tambang.....	57



4.4.2 Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Permainan Tradisional Tarik Tambang.....	58
4.4.3 Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Permainan Tradisional Tarik Tambang.....	59
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>61</b>
5.1 Simpulan.....	61
5.2 Implikasi.....	61
5.3 Rekomendasi.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>101</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran Materi IPAS di SD Kelas IV .....	19
Tabel 2.2 Ruang Lingkup Materi IPAS Fase B Kelas IV.....	21
Tabel 3.1 Kisi-Kis Lembar Soal Uji Coba .....	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Kuisisioner Peserta Didik .....	32
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Soal Tes.....	33
Tabel 3.4 Kriteria Validitas Instrumen Soal.....	35
Tabel 3.5 Interpretasi Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Tes.....	36
Tabel 3.6 Interpretasi Daya Pembeda Instrumen Soal Tes.....	37
Tabel 3.7 Kriteria Reliabilitas Instrumen Soal Tes.....	38
Tabel 3.8 Ukuran SKOR Skala Likert.....	39
Tabel 3.9 Kriteria Presentase Respons Peserta Didik .....	40
Tabel 3.10 Kategori N-Gain Skor.....	42
Tabel 3.11 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	42
Tabel 4.1 Deskriptif Statistik.....	45
Tabel 4.2 Jadwal Penelitian.....	46
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba.....	47
Tabel 4.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal.....	49
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	51
Tabel 4.7 Soal yang digunakan untuk tes.....	52
Tabel 4.8 Data Kuisisioner Peserta Didik.....	53
Tabel 4.9 Uji Normalitas.....	54

Ardina Nurpatma, 2024

*PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL  
TARIK TAMBANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Tes Peserta Didik Pada Pretest dan Postest.....	55
Tabel 4.11 Hasil Uji-t.....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerangka Pemikiran.....	27
Gambar 4.1 Perbandingan Hasil Rata-Rata Pretest dan Postest .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN 1. ADMINISTRASI PENELITIAN .....</b>	<b>64</b>
Lampiran 1.1 Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya.....	
Lampiran 1.2 Surat Izin Penelitian .....	
Lampiran 1.3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	
<b>LAMPIRAN 2. HASIL UJI COBA INSTRUMEN .....</b>	<b>69</b>
Lampiran 2.1 Skor Hasil Uji Coba Instrumen.....	71
Lampiran 2.2 Lembar Hasil Validasi Instrumen.....	71
Lampiran 2.3 Hasil Uji Validasi Instrumen.....	74
Lampiran 2.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba.....	75
Lampiran 2.5 Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	76
Lampiran 2.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	77
<b>LAMPIRAN 3. HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>76</b>
Lampiran 3.1 Modul Pembelajaran IPAS Materi Gaya.....	78
Lampiran 3.2 Hasil Kuisisioner Peserta Didik.....	87
Lampiran 3.3 Dokumentasi Hasil Pretest.....	88
Lampiran 3.4 Dokumentasi Hasil Posttest.....	90
Lampiran 3.5 Data Skor Jawaban Benar Pretest.....	92
Lampiran 3.6 Skor Jawaban Benar Posttest.....	93
Lampiran 3.7 Hasil Analisis Deskriptif.....	94
Lampiran 3.8 Hasil Uji Normalitas.....	95
Lampiran 3.9 T-tabel.....	96

Ardina Nurpatma, 2024

*PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL  
TARIK TAMBANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran 3.10 Hasil Uji T-test.....	97
Lampiran 3.11 Hasil Uji Efektivitas.....	98
<b>LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI PENELITIAN .....</b>	<b>98</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti, S. (2016). Keefektifan Multimedia PowerPoint Perubahan Kenampakan Bumi Siswa Kelas IV SDN Harjosari LOR 3 Kabupaten Tegal. *Universitas Negeri Semarang*.
- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24513>
- Anggraeni, A. (2019). Urgensi Penerapan Pendekatan Konstruktivisme pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. In *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*. ejournal.unri.
- 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*. repository.iainbengkulu.ac.id.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (R. Damayanti (ed.); ke tiga). PT.Bumi Aksara.
- Asiah, S. (2018). Efektivitas Kinerja Guru. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 1–11.
- Atmaja, D. Y. S. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Fisika Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 22 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Edukasia*.
- Auliah, N. L., Asrul, A., & Ramadhani, I. A. (2023). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Animasi Power Point Terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*.
- Ayudhityasari, R., & Widayati, M. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Menggunakan Powerpoint Interaktif di Sekolah Dasar. In *Jurnal DIKDAS BANTARA*.
- Dewi, N., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*.
- Elfizon, E., Islami, S., & Yanto, D. T. P. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif Power Point pada Mata Diklat Dasar dan Pengukuran Listrik. *Circuit: Jurnal Ilmiah*.
- Fatahuddin, A., & Nuraini, F. R. (2023). *E-Modulku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk SD/MI Kelas IV (Fase B)*. 37–43.
- Fitriah, N. A., & Budiana, S. (2023). Pengembangan E-LKPD IPAS berbasis Keterampilan Proses Sains pada Materi Gaya dan Gerak. In *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.
- Gawise, G., Jamin, M. V, & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran

Ardina Nurpatma, 2024

**PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.

- Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*.
- Hardani, & Auliya, N. . (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In H. Abadi (Ed.), *LP2M UST Jogja* (Husnu Abad, Issue March). Pustaka Ilmu.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Hayuningtyas, K., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint dan Ispring di Android untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPA di Kelas 3 SD. *MUBTADI: Jurnal ...*
- Illahi, T. A. R., Rahmawati, I., & Setyawan, A. (2021). Pemanfaatan Media Interaktif Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Sumurwelut 1/438 Surabaya. *Nuris Journal of Education*.
- Indriyanti, N. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang. *Skripsi*, 1–146.
- Jazlina, N., Afiani, K. D. A., & ... (2022). Pengembangan media ppt interaktif materi perkalian untuk siswa SD kelas 2 selama masa PPKM darurat. *Jurnal Teknologi* ....  
[https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_tp/article/view/878](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/878)
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*.
- Masumah. (2012). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Metode Demonstrasi Pada Materi Gaya. *Foreign Affairs*, 91(5), 1689–1699.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen penilaian motivasi belajar dan hasil belajar IPA siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/26611>
- Mulia, F. (2022). *Penggunaan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar*. repository.ar-raniry.ac.id.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia* (P. Uta (ed.); 1st ed., Vol. 2, Issue 1).
- Nur, Y. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3194>

Ardina Nurpatma, 2024

**PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. In *Jurnal Basicedu Vol. researchgate.net*.
- Reswari. (2018). *Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pelajaran IPA menggunakan media PowerPoint*. 32–45.
- Rosyidah, A., Mustafida, F., & Cahyanto, B. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah*. 5, 231–241. <http://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis kebutuhan multimedia interaktif berbasis PowerPoint materi aljabar pada pembelajaran matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan)*.
- Sanggara, V. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Bentengan Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa. *Universitas Jember*, 1.
- Saragih, G., & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Berbasis Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Universitas Pahlawan*.
- Setiawan, D., Selvyana, K., Hidayat, A., & Rahmadani, N. K. A. (2022). Powerpoint Interaktif Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Siregar, E. (2015). Konsep Media dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran. *Konsep Media Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran*, 1–29.
- Soegiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); dua). Alfabeta.
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran daring kombinasi berbasis whatsapp pada kelas karyawan prodi teknik informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik*.
- Sugama, R. D. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS 3 SMA Negeri 9 Bandung*. repository.unpas.ac.id.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. In *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. scholar.archive.org.

Ardina Nurpatma, 2024

**PENERAPAN POWERPOINT INTERAKTIF MATERI GAYA BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL TARIK TAMBANG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta, Kencana.
- Susilowati, W., & Harsan, T. (2022). Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar IPS Melalui Media Powerpoint Interaktif. *Educatif Journal of Education Research*.
- Umami, A., Sukma Dewi, A., Rahmawati, A., & Wahidayani, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 264–272. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i2.323>
- Vidayanti, W. N. (2014). Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Yang Menggunakan Media Animasi Interaktif Dan Power Point. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*.
- Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS MI/SD. 2(3), 310–324.
- Wulandari, E., & Ratnaningsih, A. (2022). Pengaruh Model Learning Cycle 5E Berbantuan Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*.
- Wulansari, W. (2021). Pengaruh model pembelajaran take and give terhadap prestasi belajar dan sikap kerjasama siswa pada muatan ipa kelas IV SD Negeri 03 UJUNGGEDE.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.