



---

## Analisis Penggunaan PowerPoint Interaktif sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Parumasan

Dwi Imelda Talia <sup>1\*</sup>, Nurdinah Hanifah<sup>2</sup>, Ani Nur Aeni<sup>3</sup>

---

### **Correspondensi Author**

<sup>1, 2, 3</sup> Pendidikan Guru

Sekolah Dasar, Universitas

Pendidikan Indonesia,

Indonesia

Email:

[dwiimeldatalia@upi.edu](mailto:dwiimeldatalia@upi.edu)

[nurdinah.hanifah@upi.edu](mailto:nurdinah.hanifah@upi.edu)

[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)

### **Keywords :**

PowerPoint Interaktif;

Media Edukasi,

Hasil Belajar;

Pembelajaran IPS.

**Abstrak.** Urgensi penelitian ini yaitu rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa dikarenakan guru yang kurang inovatif dalam menggunakan media pembelajaran digital yang efektif dan menarik untuk siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan PowerPoint interaktif sebagai media edukasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Parumasan. Penelitian ini menggunakan mixed method dengan desain sequential explanatory. Sampel penelitian ini yaitu sebanyak 20 siswa kelas V dengan menggunakan teknik purposive sampling. Analisis data penelitian ini dimana peneliti mengambil data kuantitatif dengan pretest-posttest dan angket respons siswa kemudian didukung dengan data kualitatif melalui wawancara, penilaian observasi kelas, dan studi literatur. Media PowerPoint interaktif ini telah melalui uji kelayakan dimana hasil dari validasi media mencapai 96,4% dengan kategori "Sangat Valid" sedangkan untuk hasil validasi materi dari guru kelas V mencapai 100% dengan kategori "Sangat Valid". Peningkatan hasil belajar pada penelitian ini dianalisis menggunakan uji N-Gain dengan rata-rata nilai pretest sebesar 38,65% dan rata-rata nilai posttest sebesar 71,35% dengan nilai N-Gain sebesar 0,52 termasuk ke dalam kategori "Sedang". Berdasarkan hasil data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif sebagai media edukasi dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Parumasan. Dengan demikian, penggunaan media ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan juga sebagai inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

**Abstract.** The urgency of this research is the low understanding and learning outcomes of students due to teachers who are less innovative in using effective and interesting digital learning media for students. This study aims to analyze the use of interactive PowerPoint as an educational media in improving the learning outcomes of social studies of grade V students at SDN Parumasan. This study uses a mixed method with a sequential explanatory design. The sample of this study was 20 grade V students using a purposive sampling technique. The data analysis of this study where the researcher took quantitative data with pretest-posttest and student response questionnaires was then supported by qualitative data through interviews, classroom observation assessments, and

*literature studies. This interactive PowerPoint media has gone through a feasibility test where the results of the media validation reached 96.4% with the category "Very Valid" while the results of the material validation from grade V teachers reached 100% with the category "Very Valid". The increase in learning outcomes in this study was analyzed using the N-Gain test with an average pretest value of 38.65% and an average posttest value of 71.35% with an N-Gain value of 0.52 included in the "Medium" category. Based on the results of the data, it shows that the use of interactive PowerPoint as an educational media in social studies learning on the material of flora and fauna diversity in Indonesia is effective in improving the social studies learning outcomes of grade V students of SDN Parumasan. Thus, the use of this media can be utilized by teachers in improving student learning outcomes and also as a more interesting and enjoyable learning innovation.*

---

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License*



## **Pendahuluan**

Pendidikan di Indonesia masih terus berkembang sejalan dengan pesatnya teknologi di abad 21 ini, banyak kegiatan dalam dunia pendidikan yang mengharuskan menggunakan teknologi sebagai salah satu tuntutan seperti dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Tentu tidak dapat dipungkiri, sekarang sudah banyak sekolah dasar yang menggunakan media digital pada proses pembelajaran. Media pembelajaran digital mampu digunakan sebagai alat bantu baik secara fisik maupun nonfisik sebagai perantara antara guru dan juga peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara efektif dan efisien (Rahayu et al., 2022). Media terbagi menjadi dua yaitu media linier dan media interaktif namun secara isi di dalam media tersebut sama yaitu terdapat input dan juga output dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Manurung, 2021).

Pemaparan dari guru kelas V hasil belajar siswa yang rendah disebabkan karena sebagian besar siswa kurang memahami bacaan dalam buku paket yang telah mereka baca. Selain itu, berdasarkan pengalaman mengajar pada kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 7 di SDN Parumasan ditemukan permasalahan pada hasil belajar siswa yang terbilang masih rendah, pengakuan dari beberapa siswa kelas V mengungkapkan bahwa materi dalam buku paket terlalu panjang dan monoton sehingga mereka kurang memahami isi bacaan di dalamnya. Namun beberapa siswa tersebut menjelaskan bahwa mereka lebih tertarik membaca dengan adanya gambar pendukung di setiap halaman. Tetapi disisi lain memang ada beberapa siswa juga yang minat membacanya kurang sehingga itu menjadi permasalahan yang cukup kompleks. Siswa merasa bosan ketika membaca buku yang berisi teks panjang tanpa adanya gambar pendukung. Terkadang ketika guru menginstruksikan untuk membaca buku paket siswa malah lebih asyik mengobrol dan bercanda dengan teman sebangkunya. Kemudian ketika pembelajaran berlangsung hampir semua siswa kurang menyimak penjelasan guru karena media yang digunakan hanya berupa papan tulis dan buku paket.

Hasil temuan observasi dan juga wawancara tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan menjadi salah satu penyebab siswa di kelas V kurang tertarik untuk memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang pada akhirnya berakibat pada kurangnya pemahaman siswa dan juga hasil belajar

yang kurang maksimal. Selain itu, kurangnya minat membaca dan motivasi belajar menjadi latar belakang siswa mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal. Sesuai dengan pengakuan dari guru kelas V bahwa memang jarang sekali menggunakan media pembelajaran sehingga masih menggunakan media pembelajaran konvensional berbantuan buku paket saja sebagai media pembelajaran di kelas. Guru tersebut juga jarang memberikan motivasi ataupun memberikan semangat belajar seperti adanya *ice breaking* atau penggunaan media pembelajaran yang beragam. Padahal media pembelajaran adalah suatu unsur dalam kegiatan belajar mengajar yang berperan penting dalam tercapainya proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Guru tersebut mengaku kurang mengetahui dan kurang mampu dalam menggunakan media digital untuk digunakan dalam pembelajaran.

Namun perihal minat membaca guru tersebut mengungkapkan bahwa rendahnya budaya literasi di SDN Parumasan memang disebabkan karena kondisi sekolah yang kurang kondusif sehingga siswa kurang dibiasakan untuk melakukan gerakan literasi sekolah. Padahal gerakan literasi itu sangat penting untuk meningkatkan minat dan kebiasaan membaca siswa di sekolah dasar dengan adanya budaya literasi yang diterapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa menjadi semakin luas dalam (Utami et al, 2022). Jika tidak dibiasakan maka dampaknya akan sangat buruk seperti menurut survei tiga tahunan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) menjelaskan bahwa minat membaca dan menonton anak-anak yang terakhir kali dilakukan pada tahun 2012 memperlihatkan hasil bahwa hanya sebesar 17,66% anak-anak Indonesia yang mempunyai minat untuk membaca dan sebesar 91,67% minat anak-anak Indonesia untuk menonton. Tidak hanya itu, Indonesia menempati peringkat ke-62 dari 70 negara yang memiliki tingkat literasi rendah (Muthia, 2024). Namun, rendahnya minat baca dan motivasi belajar siswa dapat diatasi dengan menggunakan media digital. Selaras dengan penelitian serupa menyatakan bahwa dalam pembelajaran, penguasaan literasi digital dapat membantu proses dan hasil pembelajaran menjadi lebih efisien, mudah, dan kuat bahkan dapat memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka (Simbolon et al., 2022). Selain itu, konten digital yang dikemas secara interaktif dan menarik seperti video, animasi, dan infografis dapat meningkatkan motivasi membaca siswa (Amelia et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual diharapkan dapat membantu siswa memaksimalkan fungsi indera mereka untuk melihat, mendengar, menginterpretasi, dan mengevaluasi informasi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran (Melviana et al., 2023). Digitalisasi dalam tuntutan pembelajaran menjadikan banyaknya penggunaan media interaktif yang beragam. Namun, media interaktif haruslah mampu menjadi media edukasi yang tepat sesuai kebutuhan siswa khususnya kelas V. Studi yang serupa menyatakan bahwa media edukasi juga dapat digunakan sebagai media komunikasi visual dan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat menyampaikan informasi dengan efektif (Ratnasari et al, 2020). Selain itu, media edukasi berbasis interaktif adalah cara yang bagus untuk intervensi dimana dapat diterima oleh guru, orangtua, komunitas, dan anak itu sendiri. Salah satu media edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas yaitu berupa *PowerPoint*. Meskipun masih banyak *PowerPoint* yang digunakan oleh guru yang masih awam dalam teknologi mereka hanya sebatas memindahkan tulisan buku ke dalam *PowerPoint* dengan tampilan yang masih kurang menarik. Namun berbeda dengan menggunakan *PowerPoint* interaktif dengan tema petualangan yang memiliki karakteristik tersendiri sehingga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya pada proses

pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media interaktif dapat membuat pembelajaran akan lebih menarik, interaktif, jumlah waktu mengajar dan ceramah dapat dikurangi, sikap dan perhatian siswa ditingkatkan serta kualitas belajar yang lebih baik lagi (Utomo, 2023). Oleh karena itu, *PowerPoint* interaktif yang peneliti kembangkan disajikan dengan tampilan bertema peta petualangan dengan adanya konsep kolaborasi secara kelompok maupun individu yang nantinya menjadi media edukasi bagi siswa kelas V dalam pembelajaran IPS sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajarnya. Penggunaan *PowerPoint* interaktif ini sejalan dengan bagian dari media digital bahwa dengan adanya media digital untuk pembelajaran memungkinkan integrasi teks, audio, video, dan komponen interaktif lainnya sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan efisien bagi siswa (Utamo, 2023). Selain itu, *PowerPoint* interaktif ini dilengkapi dengan video edukasi sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran siswa. Video edukasi ini merupakan media pembelajaran berbasis video, khususnya video yang memiliki animasi dan ilustrasi visual yang membuat materi lebih menarik dan lebih mudah dipahami (Aeni et al., 2022).

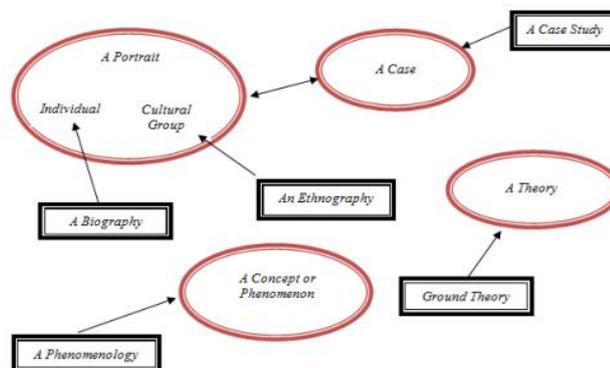
Penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai salah satu media edukasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa ketika digunakan pada proses pembelajaran yang menyebabkan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa media presentasi dengan *PowerPoint* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membuat pembelajaran lebih interaktif (Kurnia et al., 2023). Penyajian materi pada media interaktif dikemas dalam format yang lebih efektif dan efisien dengan didukung oleh gambar-gambar yang disediakan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan (Supardi, 2016). Di sisi lain, penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi ini bukan hanya dikemas melalui visualisasi yang menarik saja namun dilengkapi dengan video edukasi pembelajaran, Kuis Waktu Indonesia Bertanya (WIB), Lagu, dan juga *games* edukasi yang menyenangkan dengan menggunakan *wordwall*. *Wordwall* adalah platform digital berbasis web yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, dimana tentunya membantu guru untuk dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses belajar (Aeni et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan media interaktif ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa baik itu dari pemahaman membaca dan juga hasil belajar yang tentunya saling berhubungan. Ketika minat baca siswa semakin tinggi maka siswa akan memiliki pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik (Fatayan et al., 2022).

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran, yang diukur melalui berbagai bentuk penilaian, termasuk aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (perubahan perilaku) dalam (Fitri et al., 2023). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SDN Parumasan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi bagi permasalahan yang serupa dengan adanya penyempurnaan penelitian sebelumnya yang lebih baik lagi. Kebaruan dari penelitian ini yaitu *PowerPoint* interaktif dikemas dengan tema peta petualangan yang menyenangkan dengan kuis WIB sebagai evaluasi dari setiap subbab materi dan diakhiri dengan *games* petualangan menggunakan *wordwall*. Selain itu, pemilihan metode penelitian ini menggunakan *mixed method* dengan desain *sequential explanatory* yang masih belum banyak digunakan pada jenis penelitian yang serupa.

## Metode

Penelitian ini menggunakan *mixed method* dengan desain *sequential explanatory*. Penelitian dengan *mixed method* ini merupakan metode penelitian dengan menggabungkan metode kuantitatif dan metode kualitatif yang digunakan untuk mendapatkan data secara komprehensif, valid, reliabel, dan objektif. Penelitian dengan menggunakan *mixed method* ini tentunya dapat meningkatkan validitas dan akurasi data penelitian juga memberikan pemahaman serta penjelasan yang lebih baik yang berkaitan dengan masalah penelitian salah satunya di bidang pendidikan. Selain itu, penelitian dengan menggunakan metode campuran atau *mixed method* memberikan pemahaman yang lebih mendalam serta akurat, metode ini juga cocok untuk penelitian yang membutuhkan data lebih banyak dan beragam dalam (Utomo, 2023). *Mixed method* dengan desain *sequential explanatory* ini dipilih karena peneliti akan menggunakan metode kuantitatif terlebih dahulu untuk mengukur hasil belajar siswa kelas V dengan *pretest-posttest* yang kemudian diperkuat dengan metode kualitatif dari hasil wawancara, observasi dan juga angket. Penelitian *mixed method* dengan desain *sequential explanatory* merupakan penggabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan secara berurutan (Isomodin, 2019). Pada tahap pertama, metode kuantitatif terlebih dahulu digunakan dan metode kualitatif digunakan pada tahap kedua.

Di sisi lain, penelitian ini menggunakan desain studi kasus seperti yang dikemukakan oleh peneliti, studi kasus adalah jenis penelitian yang menyeluruh dan mendalam. Ini lebih dimaksudkan untuk menyelidiki masalah atau fenomena yang kontemporer (berbatas waktu) (Prima et al, 2019). Adapun pemaparan studi kasus dengan menggambarkan kedudukan studi kasus dalam lima tradisi penelitian kualitatif yang dikemukakan Foci, sebagai berikut pada gambar 1:



Gambar 1. Kedudukan Studi Kasus

Creswell juga menyebutkan beberapa ciri studi kasus, yaitu: (1) mengidentifikasi kasus untuk studi tersebut, peneliti akan mengidentifikasi mengenai penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN Parumasan; (2) kasus tersebut merupakan sistem yang terikat oleh waktu dan tempat, dalam penelitian ini peneliti akan dilakukan di kelas V SDN Parumasan; (3) studi kasus menggunakan berbagai sumber informasi dalam pengumpulan datanya untuk memberikan gambaran mendalam tentang respons terhadap suatu peristiwa, penelitian ini memberikan data dari tes hasil belajar siswa menggunakan *pretest-posttest* di kelas V. Kemudian data hasil dari wawancara guru, observasi dan angket tanggapan siswa; dan (4) peneliti akan "menghabiskan waktu" untuk menggunakan pendekatan studi kasus, penelitian ini tentu menghabiskan banyak waktu dalam pengumpulan data dan juga proses penelitiannya.

Penelitian ini dilakukan di SDN Parumasan kecamatan Paseh, Jawa Barat dengan peserta didik kelas V tahun ajaran 2024/2025. Fokus penelitian ini ditujukan kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 20 siswa dan juga guru kelas V. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan penggunaan contoh yang didasarkan pada pertimbangan tertentu tentang karakteristik populasi dan identitas yang telah diketahui sebelumnya (Lenaini, 2021).

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui dan memperoleh data awal penelitian, membuat instrumen wawancara, dan juga melakukan studi literatur. Peneliti juga tentunya melakukan prosedur penelitian untuk mendapatkan izin melakukan penelitian di sekolah terkait. Kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan Kampus Mengajar 7 ditambah dengan wawancara pada pertemuan kali ini bersama guru kelas V di SDN Parumasan secara lebih spesifik untuk mengetahui permasalahan yang ada pada proses pembelajaran di kelas secara lebih mendalam, sedangkan studi literatur digunakan sebagai pendukung untuk memperoleh teori mengenai permasalahan yang akan diteliti.

Survey awal merupakan salah satu langkah penting dalam penelitian ini karena adanya penggunaan metode penelitian kualitatif sebagai pelengkap data yang dibutuhkan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan survey awal untuk mengetahui dan juga menyesuaikan dengan subjek penelitian dimana meliputi guru kelas dan untuk selanjutnya survey awal siswa kelas V di SDN Parumasan akan menggunakan metode kuantitatif dengan adanya *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu meliputi instrumen wawancara guru kelas V meliputi wawancara pertama dilakukan untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa di sekolah sedangkan wawancara kedua dilakukan untuk mengetahui tanggapan guru setelah *PowerPoint* interaktif digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V, instrumen observasi untuk menilai proses pembelajaran di kelas, instrumen angket tanggapan siswa kelas V, instrumen soal *pretest* dan *posttest*, instrumen validasi ahli media dan instrumen validasi ahli materi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode yaitu tes, wawancara, observasi, angket, studi literatur, dan uji coba instrumen. Tes yang digunakan yaitu soal *pretest* dan *posttest* untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *PowerPoint* interaktif. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan pembelajaran serta pandangan terhadap efektivitas media yang digunakan. Observasi bertujuan untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket disebarkan kepada siswa kelas V untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif.

Studi literatur dimanfaatkan sebagai landasan teoretis dengan merujuk pada berbagai sumber ilmiah yang relevan. Sementara itu, uji coba instrumen dilakukan untuk menilai validitas dan tingkat kesukaran soal sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan uji *N-Gain* terhadap hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *PowerPoint* interaktif dengan kriteria yang telah ditentukan sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria N-Gain** (Kurniawan et al, 2020)

Kriteria	Poin Gain
Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,3 < g \leq 0,7$
Rendah	$g \leq 0,3$

Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, dan angket yang dianalisis dengan model interaktif, meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan Kesimpulan (Zulfirman, 2022). Analisis ini bertujuan untuk memperkuat temuan kuantitatif dan memberikan analisis yang mendalam mengenai penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Parumasan.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SDN Parumasan. Hasil data yang ada didapatkan dari pengambilan data kuantitatif menggunakan *pretest-posttest*, observasi kelas, dan angket respons siswa. Kemudian dilengkapi dengan data kualitatif menggunakan wawancara guru kelas V dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Parumasan.

Sebelum penelitian ini dilakukan peneliti telah melakukan uji validasi ahli media dan juga ahli materi. Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan pada *PowerPoint* interaktif didapatkan skor sebesar 96,4% dengan kategori "Sangat Valid" sedangkan untuk hasil validasi materi dari guru kelas V didapatkan skor sebesar 100% dengan kategori "Sangat Valid". Kemudian penelitian ini dilakukan ke sekolah penelitian dimana peneliti telah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran IPS mengenai materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia bersama siswa kelas V. Didapatkan hasil observasi selama proses pembelajaran tersebut yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Observasi**

Jumlah Total	85
Rata-rata	3,69
Persentase Skor Maksimal	92,39%
Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi mendapat angka yang tinggi yaitu dengan persentase skor maksimal sebesar 92,39% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* interaktif menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Selanjutnya, peneliti menyebarkan angket respons siswa sebagai tanggapan mereka terhadap penggunaan *PowerPoint* interaktif yang telah digunakan dalam pembelajaran dimana menunjukkan hasil yaitu sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Angket Respons Siswa**

Jumlah Siswa	Rata-rata	kriteria
20	86,3%	Sangat Berkembang

Berdasarkan hasil kuesioner tabel 3 di atas, dapat disimpulkan bahwa respons siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* interaktif mendapatkan jumlah rata-rata sebesar 86,3% dengan kriteria “Sangat Berkembang”. Kriteria ini didasari pada tanggapan siswa mengenai perkembangan pemahaman dan keterlibatan mereka yang mengalami perubahan positif setelah menggunakan *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran IPS mengenai materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia. Hal tersebut dapat terjadi karena pembelajaran menggunakan *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan ranah kognitif, afektif dan psikomotor siswa menjadi sangat berkembang. Selain itu, siswa menjadi paham mengenai materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia dengan adanya media *PowerPoint* interaktif yang telah dipelajari ternyata memiliki relevansi dengan kehidupan sehari-hari di sekitar lingkungannya. Sejalan dengan hasil wawancara bersama guru kelas V di SDN Parumasan mengenai penggunaan *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran IPS mendapatkan tanggapan yang sangat positif karena guru merasa pembelajaran dengan *PowerPoint* interaktif memang cocok diterapkan untuk siswa kelas V sehingga menjadikan pembelajaran IPS tidak dipandang membosankan namun menyenangkan, menarik dan bermakna.

Guru kelas V menjelaskan bahwa *PowerPoint* interaktif efektif membantu siswa memahami materi IPS melalui visualisasinya yang menarik, adanya kuis Waktu Indonesia Bertanya (WIB), lagu dan *games* petualangan yang menyenangkan. Media ini meningkatkan keterlibatan, fokus, dan antusiasme siswa, serta dinilai layak digunakan karena mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa menunjukkan bahwa skor rata-rata *pretest* dan skor rata-rata *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada skor rata-rata *posttest* atau setelah penggunaan *PowerPoint* interaktif diterapkan dalam pembelajaran IPS menghasilkan skor rata-rata lebih tinggi dimana dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji *N-Gain* yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji N-Gain Pretest dan Posttest**

No	Nama	Pretest	Posttest	Posttest-Pretest	Skor Ideal (100-Pretest)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)	Kriteria
1	ARN	32	91	59	68	0,87	86,76	Tinggi
2	AMA	23	77	54	77	0,70	70,13	Sedang
3	ENA	64	91	27	36	0,75	75,00	Tinggi
4	FTA	23	64	41	77	0,53	53,25	Sedang
5	FF	27	73	46	73	0,63	63,01	Sedang
6	GS	18	59	41	82	0,50	50,00	Sedang
7	HKL	59	73	14	41	0,34	34,15	Sedang
8	HAR	59	68	9	41	0,22	21,95	Rendah
9	IINA	45	64	19	55	0,35	34,55	Sedang
10	KA	27	64	37	73	0,51	50,68	Sedang
11	MAF	23	45	22	77	0,29	28,57	Rendah
12	NAZ	32	91	59	68	0,87	86,76	Tinggi
13	NSNS	18	54	36	82	0,44	43,90	Sedang
14	RS	73	82	9	27	0,33	33,33	Rendah
15	RVF	54	91	37	46	0,80	80,43	Tinggi
16	SN	23	64	41	77	0,53	53,25	Sedang
17	SAK	64	86	22	36	0,61	61,11	Sedang
18	VM	18	45	27	82	0,33	32,93	Sedang

No	Nama	Pretest	Posttest	Posttest-Pretest	Skor Ideal (100-Pretest)	N-Gain Score	N-Gain Score (%)	Kriteria
19	UA	73	77	4	27	0,15	14,81	Rendah
20	WA	18	68	50	82	0,61	60,98	Sedang
<b>Mean</b>		<b>38,65</b>	<b>71,35</b>	<b>32,7</b>	<b>61,35</b>	<b>0,52</b>	<b>51,78</b>	<b>Sedang</b>

Berdasarkan tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Parumasan setelah menggunakan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran IPS. Skor rata-rata *pretest* sebesar 38,65 meningkat menjadi 71,35 pada *posttest*, hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Dari data *N-Gain*, sebanyak 4 siswa menunjukkan peningkatan rendah ( $< 0,3$ ) karena keterbatasan waktu dan kurangnya partisipasi aktif. Sebanyak 6 siswa mencapai peningkatan tinggi ( $> 0,7$ ), umumnya berasal dari siswa yang sangat aktif dan memiliki tingkat pemahaman yang cepat. Sementara itu, 12 siswa mengalami peningkatan sedang ( $0,3 < g \leq 0,7$ ), yang menunjukkan mayoritas siswa mengalami perkembangan positif. Secara keseluruhan, nilai *N-Gain* yang didapat yaitu sebesar 0,52 atau 51,78% dengan kategori "Sedang". Dengan demikian, penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Parumasan.

### **Pembahasan**

Penggunaan media pembelajaran tentunya sangat dibutuhkan sebagai salah satu penunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Teknologi berperan penting dalam dunia pendidikan yaitu sebagai fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran baik sebagai sumber informasi maupun sebagai media pembelajaran di kelas (Putriyana F, 2016). Karena banyaknya tuntutan yang mengharuskan bahwa pembelajaran harus mampu mengikuti perkembangan zaman yang dimana sekarang perkembangan teknologi sangatlah pesat menjadikan pembelajaran di sekolah pun sudah harus bisa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai salah satu media edukasi yang dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Parumasan.

Penggunaan *PowerPoint* interaktif ini ditampilkan di depan kelas menggunakan infokus dengan visualisasi yang menarik dan telah disesuaikan dengan materi yang diambil yaitu mengenai keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia menjadikan pembelajaran yang lebih inovatif dan memberikan awal pembelajaran yang menarik kepada siswa untuk semangat dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan penelitian bahwa *PowerPoint* yang dikembangkan berisi ringkasan materi, video edukatif, latihan soal yang diperkaya dengan animasi, visualisasi yang menarik dengan warna yang beragam dimana itu semua dapat bermanfaat untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar (Trisanti, 2020). Penggunaan *PowerPoint* interaktif ini sangat cocok digunakan pada siswa kelas V SDN Parumasan dalam meningkatkan pemahaman mereka karena materi yang disajikan sudah diringkas sehingga mudah dipahami didukung dengan visualisasi yang menarik membuat siswa antusias dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan *PowerPoint* interaktif ini menjadikan pemahaman siswa meningkat secara signifikan terhadap materi yang disampaikan.

Penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi juga tentu sudah disesuaikan dengan kebutuhan sekolah penelitian bahwa pembelajaran IPS di kelas V jarang sekali menggunakan media pembelajaran dan kurangnya keahlian guru dalam membuat media pembelajaran digital yang lebih inovatif sehingga menjadikan hasil belajar siswa yang cukup rendah. *PowerPoint* interaktif ini dikemas dengan tema peta

petualangan dilengkapi dengan video edukasi, kuis Waktu Indonesia Bertanya (WIB), lagu, dan *games* petualangan yang menjadikan siswa aktif untuk ikut berkolaborasi dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sejalan dengan penelitian bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif mampu mendorong minat belajar, fokus dan mendorong keaktifan siswa di kelas sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Natalia et al, 2022). Hasil validasi terhadap media *PowerPoint* interaktif juga menunjukkan skor sebesar 96,4% dengan kategori “Sangat Valid”, sementara validasi materi oleh guru kelas V memperoleh skor sempurna, yaitu 100% yang tentunya termasuk dalam kategori “Sangat Valid”.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Sidauruk et al., 2024) yang menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi sebesar 94% dan validasi ahli media sebesar 85%, keduanya termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal ini mengindikasikan bahwa *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai media edukasi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas V di SDN Parumasan, baik dari segi isi, penyajian materi, maupun penggunaan bahasa. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba soal pada siswa kelas V SDN Paseh II sebanyak 34 siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia pada pembelajaran IPS. Hasil uji coba dianalisis menggunakan uji validitas dan tingkat kesukaran soal sehingga diperoleh 24 soal dari 30 soal uraian yang dinyatakan valid. Sesuai dengan (Magdalena et al., 2021), kualitas soal tidak hanya ditentukan oleh validitas dan reliabilitas, tetapi juga perlu mempertimbangkan tingkat kesukarannya agar dapat menghasilkan instrumen evaluasi yang efektif.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan dengan persentase sebesar 92,3% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini mencerminkan tingginya kualitas dan efektivitas penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam mendukung proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa media interaktif mampu menunjang pembelajaran melalui pemanfaatan unsur audiovisual, menjadikan *PowerPoint* interaktif sebagai media yang efektif dalam pembelajaran (Rukmana et al, 2022). Selain menjadi media penyampaian materi, *PowerPoint* interaktif juga menjadi solusi atas kendala yang disampaikan oleh guru kelas V terkait minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis digital.

Efektivitas media ini juga diperkuat oleh hasil angket respons siswa yang menunjukkan persentase 86,3% dalam kategori “Sangat Berkembang”, serta tanggapan positif dari guru kelas V berdasarkan hasil wawancara. Guru menilai bahwa media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong kepercayaan diri, partisipasi aktif, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Temuan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa *PowerPoint* interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmawati et al., 2020). Dengan demikian, *PowerPoint* interaktif berkontribusi secara signifikan dalam menciptakan proses pembelajaran IPS yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa kelas V di SDN Parumasan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *PowerPoint* interaktif dengan menggunakan analisis *N-Gain*. Instrumen yang digunakan berupa 15 soal uraian untuk *pretest* dan *posttest* yang disusun berdasarkan Tujuan Pembelajaran (TP). Rata-rata skor *pretest* menunjukkan tingkat pemahaman awal siswa sebesar 38,65%, sedangkan setelah pembelajaran menggunakan *PowerPoint* interaktif skor *posttest* meningkat signifikan

menjadi 71,35%. Adapun rumus manual uji *Normalize Gain* dalam (Kolopita et al., 2022), yaitu:

$$N - Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ maksimal - Skor\ pretest}$$

Uji *N-Gain* ini menghasilkan skor sebesar 0,52 yang berada dalam kategori “Sedang”. Sejalan dengan penelitian yang menunjukkan skor *N-Gain* 0,60 dalam kategori “Sedang” pada pembelajaran PJOK menggunakan *PowerPoint* interaktif berbasis video (Sasmitha et al, 2024). Sebaliknya, penelitimelaporkan nilai *N-Gain* sebesar 1,47 kategori “Tinggi” pada pembelajaran IPA menunjukkan bahwa tingkat peningkatan hasil belajar dapat bervariasi tergantung pada karakteristik siswa serta pemilihan dan penyajian media (Deria et al, 2022). Dengan demikian, hasil *N-Gain* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif memberikan dampak positif yang cukup signifikan dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa secara efektif, menyenangkan, dan bermakna.

## Kesimpulan

Penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media edukasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Parumasan dianalisis menggunakan pendekatan *mixed method* dengan desain *sequential explanatory* melalui studi kasus. Media ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan dikemas secara menarik melalui visualisasi yang dilengkapi video edukasi, kuis Waktu Indonesia Bertanya (WIB), serta *games* petualangan sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan antusiasme siswa. Selain efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar media ini juga mendorong keaktifan, kolaborasi, serta rasa percaya diri siswa selama pembelajaran. Sebelum digunakan *PowerPoint* interaktif telah melalui uji validasi media dan materi, dengan hasil validasi media sebesar 96,4% dan validasi materi oleh guru sebesar 100%, yang keduanya berada pada kategori “Sangat Valid”. Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan uji *N-Gain*, dengan skor rata-rata *pretest* 38,65% dan *posttest* 71,35%, menghasilkan nilai *N-Gain* sebesar 0,52 yang tergolong dalam kategori “Sedang”. Sementara itu, hasil angket siswa terhadap penggunaan media ini menunjukkan skor 86,3% dalam kategori “Sangat Berkembang”. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa *PowerPoint* interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS, khususnya pada materi keanekaragaman flora dan fauna serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Media ini berpotensi untuk digunakan pada materi lain dan dapat menginspirasi guru dalam merancang pembelajaran berbasis digital yang inovatif. Oleh karena itu, dukungan sekolah melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai sangat diperlukan. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu kurangnya waktu penelitian karena banyaknya persiapan yang dilakukan. Penelitian lanjutan dapat dilakukan melalui pemilihan pengembangan media yang lebih inovatif, pemilihan metode yang lebih beragam, populasi dan sampel yang lebih luas, serta penyesuaian pembelajaran dengan kebutuhan pendidikan, guru dan kebutuhan siswa masa kini secara lebih menarik dengan bantuan digitalisasi yang beragam.

## Daftar Pustaka

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Ani*, 11, 1835–1852. <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Khulqi, R., Latifa, D. A., & Inayah, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran “Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin” Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 979. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>
- Amelia, M. P., Listiyani, L., & Anam, K. (2024). Peran Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 2(4), 68–73. <https://doi.org/10.61722/jipm.v2i4.216>
- Deria, M. D., & Wardani, D. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 148–156. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.12283>
- Fatayan, A., Frilia, A., & Fauziah, M. P. (2022). Pengaruh Minat Baca Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. 6(2), 2694–2700. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2474>
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Isomudin, I. (2019). Analisis Sequential Explanatory Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Ditinjau Dari Disiplin, Minat Belajar, Dan Kecerdasan Emosional. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 113. <https://doi.org/10.32678/geneologipai.v6i2.2335>
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>
- Kurnia, I., Maulidia, M. A., Gunawan, R., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Islam Mekkah Bagi Siswa SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 770. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2092>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *UNESA Journal of Chemical Education*, 9(3), 317–323. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.v6i1.4075>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID 19. 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>

- Melviana, M., Oktaviani, A. A., Fadilah, H., & Aeni, A. N. (2023). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Canva dalam Pengenalan Politik Islam pada Siswa Kelas 5 SD. *Journal on Education*, 6(1), 742–749. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2476>
- Muthia, S. P. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Literasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(3), 177–181. <https://doi.org/10.62388/jrgi.v3i3.496>
- Natalia, M., & Tangkin, W. P. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1017–1025. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2676>
- Prima, R., Sya, D., Nur, S., & Sya, H. (2019). Studi Kasus Metode Penelitian Kualitatif.
- Putriyana F, A. N. dkk. (2016). Pentingnya Penggunaan Teknologi Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 7(3), 1–23. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91635>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahmawati, B. F., Badarudin, B., & Hadi, M. S. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2020). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 481–488. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i1.679>
- Rukmana, R. D., & Fitrihidajati, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas X. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(3), 621–633. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p621-633>
- Sasmitha, I. D., Setianingsih, E. S., & Huda, C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif. *Elementary School Teacher Journal*, 4(1), 241–252. <http://dx.doi.org/10.61476/gsf8m927>
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- Supardi, A. (2016). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. 161–167. <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.1.2.161=167>
- Trisanti, S. N. (2020). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN LOSARI. *National Conference for Ummah*.
- Utami, N. P., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh Program Literasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8388–8394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3825>

- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645. <http://dx.doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi metode outdoor learning dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 147-153. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>