

Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif (Pointer), Media Gambar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

The Effect of Using Interactive PowerPoint Media (with Pointer), Image-Based Media, and Learning Motivation on Learning Outcomes

Benny Christanto^{*1}, Retno Danu Rusmawati², Yoso Wiyarno³

¹ Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Indonesia

² Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Indonesia

³ Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Indonesia

e-mail: bennychristanto82@admin.sd.belajar.id

Submitted: 05-07-2025

Revised : 22-09-2025

Accepted: 03-10-2025

ABSTRACT: Low learning outcomes and student motivation in science and social studies (IPAs) at the elementary school level, often attributed to the limited use of interactive learning media, represent a critical issue that warrants investigation. This study aimed to examine the effects of using interactive PowerPoint (pointer), image-based media, and learning motivation on students' learning outcomes, as well as to test the hypothesis of an interaction between media type and motivation. The subjects of this study were 53 third-grade students of SDN Inpres Nabarua, divided into an experimental group using a pointer and a control group using image-based media, employing a 2×2 factorial experimental design; data were collected through validated and reliable learning outcome tests and motivation questionnaires, and analyzed using two-way ANOVA after testing for normality and homogeneity. The results indicate that both learning media and motivation significantly affect students' learning outcomes, with pointer media being more effective than image-based media, particularly for students with high motivation. Additionally, there is a significant interaction between media and motivation in determining learning outcomes. These findings emphasize that the effectiveness of learning media strongly depends on student motivation, suggesting that optimal I-PA learning strategies require a synergy between interactive media and efforts to enhance student motivation, thereby achieving better academic performance.

Keywords: *Interactive Learning Media, Powerpoint Pointer, Learning Motivation, Learning Outcomes, Elementary School*



<https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.963>

How to Cite

Christanto, B., Rusmawati, R. D. ., & Wiyarno, Y. . (2025). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif (Pointer), Media Gambar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar: The Effect of Using Interactive PowerPoint Media (with Pointer), Image-Based Media, and Learning Motivation on Learning Outcomes. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 517–525.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memegang peran strategis dalam membentuk pemahaman siswa terhadap lingkungan dan fenomena geosains secara terpadu. Sayangnya, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai tantangan serius, terutama rendahnya motivasi belajar dan kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang relevan (Simanjuntak & Pardede, 2023). Situasi ini menjadi isu krusial yang mendesak untuk diteliti secara ilmiah, mengingat peran strategis media pembelajaran dalam menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi pengalaman

belajar yang konkret. Fenomena tersebut dapat ditelaah baik secara kuantitatif untuk mengukur pengaruh langsung media dan motivasi terhadap hasil belajar—maupun secara kualitatif, dalam memahami bagaimana siswa merespons media yang digunakan guru dalam pembelajaran.

Studi-studi sebelumnya telah mengonfirmasi pentingnya media interaktif dalam pembelajaran. Anderson (2009) dan Kristanto (2016) menyebut bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik mampu meningkatkan pemahaman siswa karena menyajikan informasi dalam format visual, audio, dan kinestetik yang variatif. Media PowerPoint Interaktif (POINTER) merupakan salah satu inovasi yang memadukan unsur visual, suara, dan animasi dalam satu presentasi. Penelitian oleh Wirawan dan Gading (2022), serta Ayudhityasari et al. (2021), menunjukkan bahwa penggunaan Pointer meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan berdampak pada perolehan hasil belajar yang lebih baik. Demikian pula, media gambar dinilai efektif untuk membantu siswa memahami konsep secara visual (Fauzi, 2019; Handini et al., 2022). Namun, penelitian terdahulu umumnya menyoroti satu jenis media saja atau tidak melibatkan variabel motivasi secara mendalam. Maka dari itu, kajian ini menutup gap teoritis tersebut dengan menyelidiki pengaruh media Pointer dan media gambar secara simultan, dengan motivasi belajar sebagai variabel moderator yang belum banyak dikaji secara terpadu sebelumnya.

Tujuan utama dari tulisan ini adalah untuk menginvestigasi sejauh mana penggunaan media PowerPoint Interaktif dan media gambar mempengaruhi hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar, serta apakah motivasi belajar memperkuat atau memperlemah pengaruh tersebut. Studi ini dirancang untuk melengkapi kekurangan dalam literatur yang telah ada, dengan menggabungkan ketiga variabel utama: jenis media pembelajaran, tingkat motivasi belajar, dan capaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, fokus tulisan ini tidak hanya menguji efektivitas masing-masing media, tetapi juga menguji sinergi ketiganya dalam menciptakan hasil belajar yang optimal.

Lebih jauh, tulisan ini menguji tiga hipotesis utama: (1) penggunaan media Pointer dan media gambar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPAS; (2) motivasi belajar berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar; dan (3) terdapat interaksi antara jenis media pembelajaran dan tingkat motivasi dalam menentukan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Arya Mudanta et al. (2020) dan Kember (2016), motivasi belajar diyakini sebagai katalis penting dalam proses pembelajaran, baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran (Giawa et al., 2020; Putu et al., 2020), yang pada akhirnya berdampak pada capaian akademik mereka.

Dengan mempertimbangkan hasil observasi awal di SDN Inpres Nabarua di mana pembelajaran IPAS cenderung monoton dan kurang memanfaatkan media visual dan interaktif—penelitian ini menjadi sangat relevan untuk memberikan kontribusi ilmiah dan praktis. Penelitian ini tidak hanya akan memperluas khazanah teoretis tentang efektivitas media pembelajaran dan motivasi belajar, tetapi juga memberikan rekomendasi berbasis bukti bagi guru dan pemangku kebijakan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar berbasis teknologi dan psikologi pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen faktorial 2×2 yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan jenis media pembelajaran yakni PowerPoint Interaktif (Pointer) dan media gambar serta motivasi belajar siswa (tinggi dan rendah) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas III SDN Inpres Nabarua. Pemilihan desain faktorial ini didasarkan pada keunggulannya dalam memungkinkan analisis terhadap pengaruh masing-masing variabel secara terpisah maupun interaksi antara keduanya secara simultan, sebagaimana dijelaskan oleh John (2014).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Inpres Nabarua, yang terdiri dari empat kelas (A, B, C, dan D) dengan jumlah keseluruhan 103 siswa. Dari populasi tersebut, dua kelas dipilih sebagai sampel melalui teknik random sampling menggunakan undian, sehingga terpilih kelas A (25 siswa) sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan media Pointer, dan kelas B (28 siswa) sebagai kelompok kontrol yang menggunakan media gambar. Dengan demikian, total sampel dalam penelitian ini berjumlah 53 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, yang terdiri atas dua bentuk: PowerPoint Interaktif (X_1) dan media gambar (X_2). Variabel moderator adalah motivasi belajar yang dikategorikan menjadi tinggi (M_1) dan rendah (M_2), sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPAS siswa yang diukur melalui tes setelah perlakuan pembelajaran. Untuk mengukur hasil belajar, digunakan instrumen berupa tes pilihan ganda yang dirancang berdasarkan indikator pembelajaran siklus hidup makhluk hidup. Sementara itu, untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa, digunakan angket motivasi yang terdiri dari enam indikator utama: ketertarikan terhadap pembelajaran, ketekunan dalam belajar, tujuan belajar, kemandirian belajar, kepercayaan diri, dan kepuasan terhadap proses belajar. Instrumen angket ini menggunakan skala Likert 4 poin dan telah diuji validitas serta reliabilitasnya melalui uji coba sebelumnya pada kelas berbeda.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, siswa diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal mereka sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, kelompok eksperimen menerima pembelajaran menggunakan media Pointer, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media gambar. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, siswa diberikan post-test yang bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Selain itu, angket motivasi diberikan untuk mengukur tingkat motivasi belajar setiap siswa yang menjadi bagian dalam kelompok perlakuan.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan uji analisis varians dua arah (Two-Way ANOVA) untuk mengetahui signifikansi pengaruh dari jenis media, tingkat motivasi, serta interaksi antara keduanya terhadap hasil belajar siswa. Sebelum uji ANOVA dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat berupa uji normalitas (menggunakan Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas varians (menggunakan Levene's Test) untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik parametrik. Jika nilai signifikansi (p) < 0,05, maka pengaruh variabel atau interaksinya dianggap signifikan secara statistik. Seluruh proses analisis data dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi terbaru, dan hasilnya digunakan sebagai dasar untuk pengambilan simpulan dan rekomendasi penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDN Inpres Nabarua. Sebelum pengumpulan data dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen pada siswa kelas III D. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pada tes hasil belajar dan angket motivasi belajar dinyatakan valid karena memiliki korelasi signifikan dan positif terhadap skor total. Selanjutnya, uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa kedua instrumen sangat reliabel. Tes hasil belajar memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,940 dan angket motivasi belajar sebesar 0,961 sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Cronbach's Alpha	Jumlah Item
Tes Hasil Belajar	0,940	20
Angket Motivasi	0,961	15

Setelah instrumen dinyatakan layak, data dikumpulkan dari dua kelas yaitu kelas A sebagai kelompok eksperimen dan kelas B sebagai kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, ditemukan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan mengikuti pembelajaran menggunakan media PowerPoint Interaktif (Pointer) memperoleh rata-rata nilai tertinggi sebesar 90,00. Sementara itu, siswa bermotivasi rendah yang menggunakan media yang sama hanya mencapai nilai rata-rata 62,40. Pada kelompok yang menggunakan media gambar, siswa bermotivasi tinggi memperoleh rata-rata 75,94, dan yang bermotivasi rendah mendapatkan 64,27. Hasil lengkap ditampilkan dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Berdasarkan Media dan Motivasi

Media	Motivasi	N	Mean	Std. Deviation
Pointer	Tinggi	15	90,00	4,359
Pointer	Rendah	10	62,40	4,402
Gambar	Tinggi	17	75,94	3,897
Gambar	Rendah	11	64,27	5,442

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji asumsi normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal dengan nilai signifikansi di atas 0,05 (Pointer = 0,719; Gambar = 0,690). Hasil lengkap disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Shapiro-Wilk Sig.
Pointer	0,719
Gambar	0,690

Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa varians antar kelompok homogen. Nilai signifikansi berdasarkan mean adalah 0,717, dan berdasarkan median sebesar 0,685, keduanya lebih besar dari 0,05, sebagaimana terlihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Uji Levene	Sig.
Berdasarkan Mean	0,717
Berdasarkan Median	0,685

Setelah data memenuhi asumsi dasar statistik parametrik, dilakukan uji ANOVA dua arah untuk menguji tiga hipotesis utama. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari media pembelajaran terhadap hasil belajar dengan nilai $F = 23,479$ dan signifikansi 0,000. Motivasi belajar juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai $F = 243,800$ dan signifikansi 0,000. Selain itu, ditemukan pula adanya interaksi yang signifikan antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai $F = 40,129$ dan signifikansi 0,000. Hasil tersebut ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji ANOVA Dua Arah

Sumber Variasi	F	Sig.
Media	23,479	0,000
Motivasi	243,800	0,000
Media * Motivasi	40,129	0,000
Adjusted R ²		0,856

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media PowerPoint Interaktif (Pointer) lebih efektif dibandingkan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama bagi siswa dengan motivasi belajar tinggi. Selain itu, motivasi belajar terbukti menjadi faktor internal yang berpengaruh signifikan terhadap capaian akademik siswa. Interaksi antara media dan motivasi menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada karakteristik motivasional siswa. Oleh karena itu, guru disarankan tidak hanya memilih media yang menarik, tetapi juga membangun motivasi belajar siswa melalui strategi pembelajaran yang tepat.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan media PowerPoint Interaktif (Pointer) memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media gambar. Pengaruh ini diperkuat oleh hasil uji ANOVA dua arah yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai F sebesar 23,479. Temuan ini menunjukkan bahwa jenis media yang digunakan dalam pembelajaran memainkan peran penting dalam menunjang pemahaman siswa, terutama dalam pembelajaran IPAS yang bersifat konkret dan visual. Media Pointer menyediakan konten yang interaktif dan dinamis, seperti animasi siklus hidup makhluk hidup yang bergerak, yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menekankan bahwa media interaktif mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan unsur visual dan animasi. Selain itu, temuan ini juga menguatkan teori Mayer (2009) dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan secara visual dan verbal secara bersamaan. Dalam konteks ini, media gambar yang bersifat statis kurang mampu menyampaikan dinamika proses biologis sebagaimana disediakan oleh media interaktif. Oleh karena itu, hasil ini memperkuat temuan Yuliana (2020), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan kontribusi signifikan terhadap keterlibatan dan prestasi siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran sains.

Motivasi belajar juga terbukti memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi menunjukkan capaian belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang memiliki motivasi rendah. Nilai F sebesar 243,800 dan signifikansi 0,000 menunjukkan kekuatan pengaruh motivasi terhadap capaian akademik siswa. Temuan ini membuktikan bahwa motivasi merupakan faktor internal yang tidak bisa diabaikan dalam proses belajar. Berdasarkan teori motivasi McClelland serta hierarki kebutuhan Maslow, motivasi berperan sebagai penggerak utama yang mendorong seseorang untuk mencapai prestasi tertentu. Dalam konteks pembelajaran, siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih fokus, berinisiatif, dan berani menghadapi tantangan, yang secara langsung meningkatkan hasil belajarnya. Hasil ini juga konsisten dengan temuan Fitriyani (2021), yang menyatakan bahwa motivasi belajar memberikan kontribusi besar terhadap keberhasilan akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang menuntut pemahaman konseptual seperti IPAS.

Interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar menunjukkan hubungan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan nilai F sebesar 40,129 dan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang menunjukkan bahwa efektivitas suatu media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi siswa, dan sebaliknya. Temuan ini memperkuat teori Slavin (2011), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan optimal apabila strategi dan media disesuaikan dengan kondisi psikologis siswa. Dalam kasus ini, siswa dengan motivasi tinggi dapat memanfaatkan fitur-fitur interaktif dalam media Pointer secara maksimal, sehingga tercipta pembelajaran yang mendalam. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah tidak cukup hanya diberi media interaktif, tetapi juga membutuhkan intervensi tambahan seperti reward, bimbingan personal, atau strategi motivasional lainnya. Hasil ini sesuai dengan penelitian Nugraheni (2020), yang menemukan bahwa terdapat hubungan interaktif antara media, minat belajar, dan motivasi dalam mempengaruhi capaian akademik siswa.

Secara umum, temuan dalam penelitian ini juga sejalan dengan berbagai riset sebelumnya. Hidayat (2018) mengemukakan bahwa media berbasis teknologi interaktif memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian Sari dan Widodo (2019) juga menunjukkan bahwa motivasi belajar berperan sebagai variabel yang memoderasi hubungan antara metode pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Dengan demikian, temuan dalam penelitian ini tidak berdiri sendiri, tetapi menguatkan literatur empiris mengenai pentingnya sinergi antara media pembelajaran yang sesuai dan kondisi psikologis siswa dalam menunjang keberhasilan belajar.

Implikasi dari penelitian ini cukup penting, terutama bagi guru dan penyelenggara pendidikan dasar. Guru perlu lebih selektif dalam memilih media pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik siswa, khususnya dari sisi motivasi. Media yang canggih sekalipun tidak akan berdampak maksimal jika tidak didukung dengan strategi peningkatan motivasi belajar. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan keterampilan dalam merancang media yang interaktif serta mengadopsi pendekatan pedagogis yang mampu membangkitkan semangat dan minat belajar siswa. Penelitian ini juga menekankan perlunya pelatihan guru dalam penggunaan media berbasis teknologi dan strategi motivasional untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif dan efektif.

KESIMPULAN

Penelitian Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media PowerPoint Interaktif (Pointer) memiliki dampak yang lebih besar dari yang diperkirakan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Media ini, yang menyajikan materi secara visual dinamis dan interaktif, terbukti mampu mengoptimalkan pemahaman siswa, terutama pada topik-topik konseptual seperti siklus hidup makhluk hidup. Efektivitas media Pointer menjadi lebih signifikan pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, di mana interaksi antara media dan motivasi memperlihatkan peningkatan hasil belajar yang paling optimal. Temuan ini menantang asumsi lama bahwa media gambar konvensional cukup efektif di tingkat dasar, serta membuka ruang diskusi baru bahwa efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada karakteristik psikologis siswa, khususnya motivasi intrinsik mereka.

Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi penting dengan memperkuat teori dan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media interaktif dan motivasi belajar merupakan faktor utama dalam pencapaian akademik siswa. Namun, lebih dari sekadar menguatkan, penelitian ini juga memperkenalkan kombinasi dua variabel pedagogis—media pembelajaran dan motivasi belajar—sebagai kerangka interaktif, bukan berdiri sendiri. Artinya, penelitian ini memperluas cakupan diskusi ilmiah dari sekadar “pengaruh langsung media” menjadi pemahaman yang lebih kompleks mengenai interdependensi antara media dan faktor internal siswa. Dengan demikian, studi ini menambah kekayaan literatur empiris dalam bidang teknologi pembelajaran dan psikologi pendidikan dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran IPAS.

Meskipun memberikan kontribusi ilmiah yang berarti, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Studi hanya dilakukan pada dua kelas di satu sekolah dasar dengan jumlah responden terbatas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Selain itu, variabel-variabel seperti jenis kelamin, usia, dan gaya belajar siswa belum dikaji secara spesifik dalam analisis, padahal faktor-faktor tersebut berpotensi memengaruhi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian lanjutan sangat disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, serta menambahkan pendekatan kualitatif guna memperkaya pemahaman terhadap persepsi dan pengalaman siswa saat menggunakan media pembelajaran tertentu. Upaya ini diharapkan dapat menghasilkan model pembelajaran yang lebih adaptif dan berorientasi pada kebutuhan nyata peserta didik di era digital.

REFERENSI

- Aeniyah, W., & Fitri Meilana Septi. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Putra Jaya. 7(3), 888–894. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1287>
- Ageng Kusuma, Y., & Ratnawati, W. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V. In *Educatif: Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 3). <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (2001). *Bridged Editio A Foit , And Editors*.
- Angreiny, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba (Vol. 4, Issue 1).
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arya Mudanta, K., Gede Astawan, I., Nyoman, I., & Jayanta, L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2).
- Ayudhityasari, R., Widayati, M., Rahman, K., Prajabatan, P., & Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo, U. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Powerpoint Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 4 (2), 105–116.
- Elliot, A. J., Dweck, C. S., & Yeager, D. S. (2017). *Handbook of Competence and Motivation : Theory and Application*. New York: The Guilford Press.
- Elvira, N. Z., & Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767>
- Fauzi, A. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Pengenala Reproduksi Pada Hewan Dan Tumbuhan Berbasis Multimedia (. In *JIK*) (Vol. 3, Issue 2).
- Fauzi, I., & Munthe, M. Z. (2021). Model Pembelajaran Dick and Carey serta Implimentasinya dalam Pembelajaran PAI.
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional : Fourth Edition*.
- Giawa, M., Mahulae, S., Remigius, A., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 067245 Medan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 327–332. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.483>
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus I Kecamatan Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 163–169. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.412>
- Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2019). *Educational Technology: A Primer for the 21st Century*. Singapore: Springer Nature Singapore. <http://www.springer.com/series/11777>

- Ifitah, I., Dul Aji, S., & Dwi Yasa, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. 651–659. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Ilyas, M., Ma'rufi, & Nisraeni. (2015). Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Pustaka Ramadhan.
- John W., C. (2014). Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.). California: SAGE Public.
- Kember, D. (2016). Understanding the Nature of Motivation and Motivating Students through Teaching and Learning in Higher Education. Singapore: Springer.
- Kristanto, A. (2016). MEDIA PEMBELAJARAN.
- Linda Auliah, N., 2□, A., & Ramadhani, I. A. (2023). Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar. Jurnal Papeda, 5(1).
- Ling Ling Wei Sitohang, A., Sirait, J., Guru Sekolah Dasar, P., HKBP Nommensen Pematang Siantar, U., Sangnawaluh No, J., Suhu, S., Siantar Tim, K., Pematang Siantar, K., & Utara, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. Journal on Education, 06(01), 3345–3357.
- Louis Cohen, Lawrence, M., & Keith, M. (2018). Research Methods in Education. New York: Routledge.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar. Kwangsan, 1, 95–105.
- Orey, M., Jones, S. A., & Branch, R. M. (2010). Educational Media and Technology Yearbook 123. <http://www.springer.com/series/8617>
- Pratama, F. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Ipa Siswa Terhadap Hasil Belajar Di Sekolah Dasar Negeri 01. In Jurnal Ilmu Pendidikan (Vol. 1). <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Sd. <http://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/eduproximaEDUPROXIMA6>
- Putu, N., Krismony, A., Parmiti, D. P., Gusti, I., & Japa, N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2>
- Rabindran, & Madagopal D. (2020). Piaget's Theory and Stages of Cognitive Development- An Overview. Scholars Journal of Applied Medical Sciences, 8(9), 2152–2157. <https://doi.org/10.36347/sjams.2020.v08i09.034>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 289–301.
- Sahudi, Radeswandri, Herlinda, & Vebrianto Rian. (2024). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Siswa: Kuesioner. 9, 83–95. <https://doi.org/10.22437/gentala.v9i1.34338>
- Sansone, C., & Harackiewicz, J. M. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivation: The Search for Optimal Motivation and Performance. London: Academic Press.
- Saragih, G., Thsalonika, E., & Sihombing, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Berbasis Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4.
- Septiyani, J. J., & Roihatul Jannah, N. (2022, November 17). Pengembangan Instrumen Non Tes Motivasi Belajar Siswa di SD Kelas 4 dengan Media SPSS.

- Simanjuntak, H., & Pardede, D. L. (2023). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(4), 3950–3957. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i4.26248>
- Sinaga, W. T. M., Sihombing, L. N., & Napitupulu, R. P. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1804–1812. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7486>
- Sri Esti Wuryani. Djiwandono. (2002). Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Grasindo.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D (19th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Syafira, M. Y., Fajriyah, K., Mushafanah, Q., & Karsono. (2023). Penerapan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Supriyadi 02. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 4606–4612.
- William E. Wagner. (2015). Using IBM SPSS statistics for research methods and social science statistics (5th ed.). California: SAGE Publication.
- Wirawan, I. M. T. A., & Gading, I. K. (2022). Interactive Powerpoint Learning Media on Science Content for Fifth Grade Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 190–198. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.48852>.