

# Development of Interactive Powerpoint Media Based on Deep Learning Assisted by Canva Economic Activity Materials in Indonesia Grade 5

Lailatus Sa'adah<sup>1</sup>, Shofi Nur Amalia<sup>2</sup>, Cindya Alfi<sup>3</sup>  
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
\*E-mail: [lailaelasaadah@gmail.com](mailto:lailaelasaadah@gmail.com)

## Abstract

This article is a development study that explains the development of interactive PowerPoint media based on deep learning assisted by Canva for economic activity materials in Indonesia for fifth-grade. The background for this study stems from the minimal use of technology-based learning media in schools, which has resulted in low student participation in learning. Teachers often rely solely on textbooks and blackboards without utilizing other more engaging media. To address this issue, the researcher developed an interactive PowerPoint presentation based on deep learning with the assistance of Canva. An interactive PowerPoint presentation is an educational medium that supports engaging learning activities, involving interaction between teachers and students as users, thereby helping students become enthusiastic about understanding the material. Deep learning is a learning approach that emphasizes in-depth understanding of concepts and mastery of competencies. Students are encouraged to actively engage in the learning process. The researcher's objective in developing interactive PowerPoint media based on deep learning is to determine the validity and attractiveness of interactive PowerPoint media. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The expert validation results for the media obtained 95%, subject matter experts 97.5%, teacher appeal 95%, and student appeal results.

**Keywords:** Interactive Powerpoint, Deep Learning, Canva, Economic Activity



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits ([attribution](#)) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for [non-commercial](#) purposes.

## Pendahuluan

Pendidikan memiliki posisi yang krusial karena mampu mengembangkan cara berpikir serta perilaku individu ke arah yang lebih positif. Mutu pendidikan yang tinggi akan menghasilkan individu yang unggul, sementara mutu yang rendah kurang optimal (Al-Deen,2016; Husain et al.,2022). Dewasa ini, perkembangan teknologi berkembang sangat erat tergantung perkembangannya. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan menjadi tanggung jawab kolektif. Semua usaha ini akan berhasil jika pihak yang terkait dengan pendidikan bekerja sama menyatukan visi dan misi yang sama untuk peningkatan mutu pendidikan.

Isu seputar pendidikan menjadi salah satu pembahasan yang paling sering muncul dalam berbagai diskusi saat ini. Perkembangan teknologi berkembang begitu pesat yang menjadikan bidang keilmuan sepantasnya bisa mengoptimalkan berbagai keuntungan dari kemajuan saat ini. Sebagai ujung tombak dalam dunia pendidikan, guru dituntut untuk senantiasa mencari strategi dan metode yang tepat guna menciptakan proses pembelajaran yang bermakna serta relevan dengan

perkembangan zaman. Kemajuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat berkontribusi terhadap kemajuan teknologi dalam pembelajaran.

Melalui pengamatan langsung di UPT SD Negeri Gaprang 01 pada hari Rabu, 11 September 2024 masih banyak pendidik yang belum optimal menggunakan alat bantu belajar. Salah satu kendala dalam penyampaian materi di kelas adalah minimnya penggunaan media pendukung serta terbatasnya kemampuan pendidik dalam merancang media yang efektif.

Salah satu tujuan utama pendidikan adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman agar peserta didik mampu berkontribusi dalam kemajuan bangsa. Arah dan tujuan pendidikan memiliki peran krusial dalam menentukan keberhasilan pembentukan individu yang berkualitas, tanpa mengabaikan kontribusi dari berbagai elemen pendukung proses pengetahuan. Dengan demikian, penting untuk merumuskan arah dan nilai-nilai fondasi spiritual utama dalam membangun peradaban suatu bangsa.

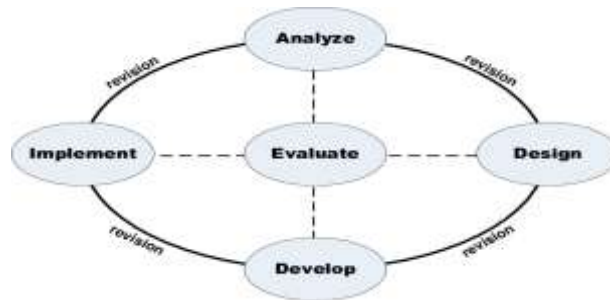
Era modern saat ini, inovasi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan guna mendukung proses belajar mengajar guru dan siswa. Menurut (Alfi et al., 2022), peran pendidik sebagai inovator yang mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif. Menurut (alfi,2024) mengtakan dalam penyampaian pembelajaran tanpa inovasi yang khusus untuk proses pengajaran didalamnya terkandung informasi materi kompleks ketika dipahami oleh peserta didik, untuk memicu minat dan mendorong keterlibatan aktif, materi pembelajaran harus disampaikan dengan cara yang baru dan inovatif.

*Deep Learning* adalah sebuah pendekatan dalam proses pembelajaran disusun mendukung pemahaman siswa yang lebih mendalam, menyeluruh, dan bermakna terhadap materi yang mereka pelajari. Pendekatan ini bertujuan mengasah kemampuan, memperdalam analisis, dan mampu pemecahan kendala. Seorang pendidik mengintegrasikan pendekatan *deep learning* dalam kegiatan belajar cenderung menerapkan teknik analisis, serta pelaksanaan materi pelajaran di situasi kehidupan konkret. Model pembelajaran berbasis *deep learning* dapat digunakan untuk sistem pendidikan adaptif yang dipersonalisasi. Pembelajaran yang dipersonalisasi dapat dimanfaatkan untuk membuat jenis pendidikan ini lebih efektif.

Berdasarkan uraian diatas diperlukan media interaktif, guna membangun komunikasi antar guru dengan siswa. Pada era modern teknologi memberi pengaruh besar termasuk daam dunia Pendidikan. Media berperan sebagai alat bantu komunikasi social (Yuniastuti, 2021). Bentuk media ini berupa gambar maupun video. Media pembelajaran ini dapat digunakan baik kelompok kecil maupun kelompok besar (Purba, Rofki, Purba, & dkk, 2020). Alat bantu pembelajaran memiliki banyak jenis yakni verbal/ linguistik, visual/ spa-sial, dan musikal/ ritmik (Marlina, Wahab, & dkk, 2021). Peneliti mengembangkan alat bantu pesera didik yang memiliki karakteristik khas seperti gemar meniru yang mengandung elemen visual dan dan audio. Alat bantu belajar disajikan dalam *powerpoint* interaktif dengan desain online salah satunya adalah aplikasi canva. (Susanti, 2021).

## Metode

Secara umum R&D adalah sebuah metode bertujuan merancang produk agar memiliki nilai keunggulan, efektivitas, dan relevansi. Pengembangan media *powerpoint* dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan canva dan mengikuti kerangka ADDIE yang terdiri lima inti. Pendapat Rusdi (2018) model ADDIE dirancang mengembangkan produk baru. Model ADDIE mempermudah peneliti dalam merancang media pembelajaran berbasis permainan karena setiap tahapannya dirancang secara sistematis. Hal ini memungkinkan proses pengembangan berlangsung lebih terencana, terstruktur, dan fokus pada tujuan yang ingin dicapai. Tahapan ADDIE mencakup lima fase penting yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembanganpenerapan, dan evaluasi.



Gambar 1. Tahap Pengembangan ADDIE

Sumber data pada pengembangan ini berasal dari para ahli di bidang materi dan media, serta dari pihak pengguna, yaitu pendidik serta peserta didik. Pendapat ahli materi dan ahli media sebagai dasar dalam memperoleh umpan balik guna menyempurnakan produk media *powerpoint* interaktif berbasis *deep learning* berbantuan canva. Sedangkan data yang didapatkan dari pendidik maupun peserta didik digunakan menilai produk media *powerpoint* interaktif berbasis *deep learning* berbantuan canva. Proses tahapan dalam peneliti dilaksanakan melalui langkah, yaitu pendekatan di lapangan, wawancara secara mendalam dengan pihak terkait, telaah dokumen yang relevan, serta distribusi angket sebagai instrumen pelengkap dalam memperoleh informasi.

Penilia ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, dengan memanfaatkan hasil skor angket. Skor hasil penilaian angket diolah berdasarkan akumulasi nilai skala yang kemudian dianalisis melalui langkah-langkah:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% = \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan

- Vah = Validasi ahli
- Tse = Total skor empirik yang dicapai
- Tsh = Total skor empirik maksimal

Tabel 1.  
Kriteria tingkat kevalidan produk

Tingkat Ketercapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01 - 100	sangat valid	dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	cukup valid	dapat digunakan dengan revisi kecil
50,1 – 70,00	kurang valid	dapat digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00	tidak valid	tidak boleh digunakan

Tabel media *powerpoint* interaktif berbasis *deep learning* berbantuan canva dimungkinkan apabila hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat validitasnya berada di atas angka 70%. Jika persentase kelayakan kurang angka 70%, diperlukan perbaikan menyeluruh dari pakar materi maupun pakar media.

Tingkat daya tarik media *powerpoint* interaktif berbasis *deep learning* dengan bantuan canva dapat dievaluasi melalui penyebaran angket yang ditujukan kepada pendidik serta siswa. Berikut adalah presentase untuk menganalisis kemenarikan media *powerpoint* interaktif berbasis *deep learning* berbantuan canva:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase

$\sum x$  = Total seluruh tanggapan responden

$\sum xi$  = Total seluruh skor maksimum

Tabel 2.  
Tingkat kevalidan

Kriteria	Persen
Menarik	81 – 100%
Cukup menarik	61 – 80%
Tidak menarik	41 – 60%
Sangat tidak menarik	21 – 40%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan kualifikasi menarik, hanya dilakukan revisi kecil. Kategori tidak menarik dan cukup menarik layak ada revisi besar. Kategori sangat tidak menarik, perlu dilakukan uji coba kembali dan perlu dilakukan revisi besar.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil

#### a. Tahap Analisis

Langkah pertama dalam pelaksanaan penelitian dimulai dengan analisis kebutuhan, yang diperoleh melalui observasi langsung di sekolah. Kegiatan pertama dilaksanakan 27 September 2024. Peneliti melakukan observasi melibatkan dua prosedur. Proses awal dilakukan melalui observasi proses pembelajaran oleh pendidik. Tahap kedua berfokus pengamatan lingkungan sekolah serta sarana prasarana. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa diperlukan pengembangan media dapat mendukung guna mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran membuat siswa aktif dan tidak cepat bosan.






#### b. Desain

Setelah mengamati fasilitas terkait penunjang media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis deep learning berbantuan canva yang dikembangkan. Media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif yang dirancang berbagai elemen penting, antara lain panduan penggunaan, penyampaian materi secara sistematis, serta evaluasi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kuis. Seluruh isi materi dan soal kuis disesuaikan dengan kompetensi dasar yang sedang diajarkan pada saat media ini diuji coba di kelas. proses pembelajaran. Media powerpoint interaktif berbasis deep learning yang dikembangkan dengan bantuan canva difokuskan yang membahas tentang aktivitas ekonomi di Indonesia.

#### c. Pengembangan

Tahap ini mencakup proses perancangan dan pengembangan media oleh peneliti, yang selanjutnya divalidasi untuk menilai kesesuaiannya sebagai media pembelajaran. Adapun langkah-langkah pembuatan media yaitu:

Tabel 3.  
Media *powerpoint* interaktif

No.	Gambar	Keterangan
1		Canva dapat digunakan situs web resminya di <a href="https://www.canva.com">https://www.canva.com</a> maupun di aplikasi.
2		Memilih template yang menarik pada menu presentasi. Kemudian memodifikasi bagian judul sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.
3		Slide berikutnya menu yang digunakan untuk memilih fitur yang dipilih.
4		Fungsi tombol navigasi yang telah dibuat, berguna untuk memudahkan pengguna berpindah antar halaman atau bagian aplikasi.
5		Slide ini berisi tujuan pembelajaran

6



Tahap selanjutnya, menyusun *slide* presentasi presentasi tentang materi kegiatan ekonomi di Indonesia.

7



Peneliti membuat *slide* evaluasi yang berisi quiz.

8



Tahap terakhir, membuat slide profil peneliti

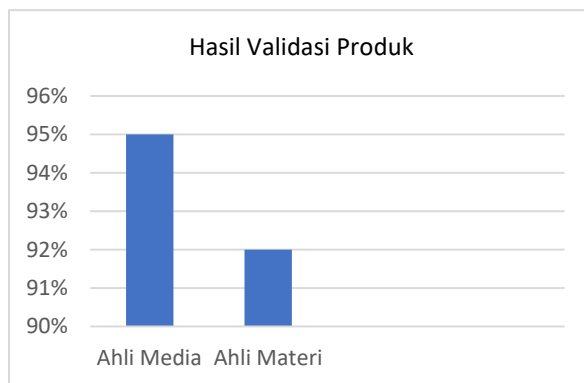
Tahapan ini mencakup proses pengembangan media yang dilakukan berdasarkan desain yang telah dirancang. Setelah media selesai dibuat, dilakukan uji validitas oleh para ahli guna menilai kualitas dan relevansi media terhadap tujuan pembelajaran. Proses validasi ahli media menghasilkan rata-rata skor validasi sebesar 95%. Hasil instrument materi terhadap pengembangan media powerpoint interaktif berbasis deep learning berbantuan canva menghasilkan rata-rata skor validasi sebesar 92,5% , sehingga keduanya menghasilkan rata-rata skor validasi sebesar 93,75%.

Berikut rekapitulasi dari penilaian oleh kedua ahli :

Tabel 4  
Rekapitulasi Hasil Validasi

No.	Validator	Persen
1	Ahli Media	95%
2	Ahli Materi	92,5%

Berdasarkan hasil validasi yang ada, powerpoint dinyatakan sangat layak untuk digunakan materi IPS kelas V SD. Media ini dianggap memiliki potensi yang signifikan dalam menunjang proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Tidak hanya mampu menarik minat peserta didik, media juga lebih bermakna dan berkualitas. Hasil validasi dari setiap bidang media dan materi adalah sebagai berikut:

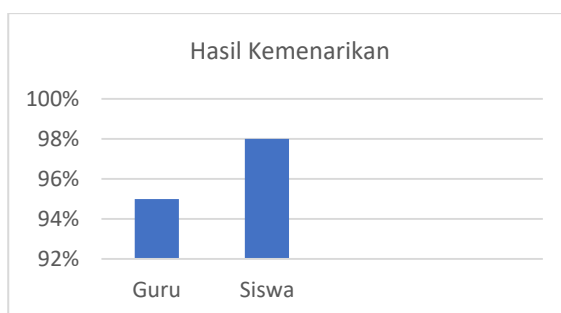


Grafik 1. Penilaian Ahli

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan kategori “cukup menarik” dan “tidak menarik” menunjukkan bahwa media tersebut memerlukan revisi menyeluruh, namun tidak perlu dilakukan pengujian ulang setelah revisi dilakukan. Kualifikasi yang ada dinilai kurang menarik, sehingga diperlukan revisi menyeluruh serta pelaksanaan uji coba ulang guna memperoleh hasil yang lebih optimal. Adapun hasil kemenarikan produk Berdasarkan hasil penelitian oleh 1 responden yaitu guru UPT SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar jumlah perolehan skor keseluruhan yaitu 38 sedangkan maksimal skor yaitu 40. Jadi, setelah dilakukan perhitungan terkait kemenarikan produk media powerpoint interaktif berbasis deep learning berbantuan canva materi kegiatan ekonomi di Indonesia, melalui penerapan formula, menghasilkan angka sebesar 95%. Presentase tersebut mengindikasikan bahwa media powerpoint interaktif berbasis deep learning yang dikembangkan dengan bantuan canva pada materi kegiatan ekonomi di Indonesia dinilai oleh guru sebagai media yang memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi atau tergolong dalam kategori “Menarik”. Sementara itu, hasil penelitian mengenai kemenarikan dari 17 siswa UPT SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar menunjukkan mereka juga menilai “Menarik”.

Tabel 5  
Rekapitulasi Hasil Validasi

No.	Hasil Kemenarikan	Prsentase
1	Responden Guru	95%
2	Responden Siswa	98,5%



Grafik 2. Penilaian Hasil Kemenarikan

#### d. Implementasi

Tahap implementasi dilaksanakan pada 17 siswa tanggal 16 Juni 2025 yang di khususkan pada kelas V UPT SD Negeri Gaprang 01. Sebelum media digunakan, peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi dan mengarahkan bagaimana cara menggunakan media powerpoint interaktif berbasis deep learning berbantuan canva. Akhir pembelajaran, siswa diberi angket terkait produk yang digunakan untuk mengetahui penilaian dan pendapat mereka.

#### e. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap memperbaiki produk yang sudah diujicobakan. Tahap evaluasi dalam penelitian ini difokuskan untuk menilai efektivitas pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis deep learning dengan bantuan canva melalui respon peserta didik terhadap penggunaan media. Respon siswa dikumpulkan melalui angket yang disebarkan setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut diimplementasikan.

### 2. Pembahasan

Berdasarkan penjelasan dari rumusan masalah bahwa powerpoint interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami dan melakukan kegiatan yang merangsang kreativitas dan penemuan positif bagi mereka, sehingga meningkatkan semangat belajar menurut Sugiarto dkk. (2020). Penelitian terdahulu yang selaras dengan judul penelitian "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Deep Learning Berbantuan Canva Kelas V SD Pada Materi IPS".

Berdasarkan penelitian terdahulu powerpoint interaktif berbasis deep learning berbantuan canva, penelitian ini mengacu pada kerangka ADDIE, yang mencakup lima prosedur sistematis. Adapun hasil dari penelitian sebagai berikut:

#### a. Kevalidan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Deep Learning Berbantuan Canva

Pengembangan pembelajaran interaktif berbasis powerpoint yang dikembangkan dengan pendekatan deep learning merupakan hasil rancangan menggunakan aplikasi canva. Media tersebut bisa digunakan jika sudah melalui kevalidan. Validasi merupakan proses penilaian produk oleh para ahli menggunakan instrumen tertentu untuk memperoleh data yang akurat dan relevan. Pernyataan ini sejalan pemikiran Sugiyono (2017) mengemukakan uji validitas bertujuan untuk mewakili kondisi yang sesungguhnya. Instrumen berupa angket digunakan oleh peneliti dalam memperoleh evaluasi.

Validasi pertama yakni ahli media meliputi kejelasan, ketepatan isi, relevansi, kevalidan isi dan ketepatan bahasa. Berdasarkan hasil skor angket yang diperoleh, persentase kelayakan mencapai 95%, sehingga media dinyatakan layak digunakan. Media yang dirancang dengan menarik berhasil menunjukkan semangat peserta didik. Teori (Havizul, 2020) menyatakan bahwa mediayang efektif, mampu menyampaikan materi secara interaktif.

Validasi kedua yakni ahli materi meliputi kejelasan, ketepatan isi, relevansi, kevalidan isi dan ketepatan bahasa. Berdasarkan hasil analisis angket, diperoleh persentase sebesar 92,5%. Dengan teori pembelajaran Widyardi et al., (2023) pemanfaatan powerpoint interaktif dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk semangat belajar.

#### b. Kemenarikan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Deep Learning Berbantuan Canva

Latar belakang penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kemenarikan media yang dikembangkan dengan bantuan canva. Penilaian dilakukan melalui dua kali pertemuan pembelajaran di kelas, yang melibatkan observasi langsung dan penyebaran angket respon siswa setelah penggunaan media.

Penelitian ini, menggunakan dua model pembelajaran. Pada pembelajaran pertama, media powerpoint interaktif digunakan untuk menyampaikan materi pengantar pada siswa. Dalam proses pembelajaran, peneliti mencatat antusiasme siswa terhadap tampilan media yang menarik. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Fatih (2020) yang menyatakan bahwa kemudahan dalam mengakses informasi serta metode penyampaian materi dan data berperan penting dalam memengaruhi pemahaman siswa. Pembelajaran kedua, materi dilanjutkan dengan contoh penerapan deep learning. Media powerpoint interaktif digunakan telah disempurnakan berdasarkan umpan balik dari pertemuan sebelumnya, dengan penambahan fitur kuis interaktif untuk meningkatkan partisipasi siswa. Berdasarkan informasi singkat dengan siswa, diketahui mereka merasa lebih mudah memahami dan mengingat materi karena penyajian konsep yang menarik secara visual dan aplikatif. Penggunaan fitur transisi yang dinamis dalam powerpoint

berbasis deep learning hasil rancangan melalui canva turut memberikan sentuhan modern serta mampu menghilangkan kesan monoton dalam penyajian materi.

Salah satu keunggulan utama dari media ini adalah kemampuannya dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memberikan pemahaman mendalam kepada siswa terkait pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi. Temuan serupa oleh Wahyuni et al. (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif terbukti efektif. Didasarkan pada hasil uji coba yang menghasilkan rata-rata skor sebesar 88, mencerminkan adanya peningkatan peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian oleh 1 responden yaitu guru UPT SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar total skor yang diperoleh mencapai 38 stars nilai rata-rata 95%. Maka hasil kemenarikan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Deep Learning dari responden guru adalah "Menarik". Pandangan (Darung et al., 2020) yang menjelaskan peserta didik berada pada tahap perkembangan. Sedangkan hasil penelitian kemenarikan responden siswa UPT SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar yang berjumlah 17 menyatakan "Menarik". Menurut Alfi C. (2024) menyatakan bahwa metode belajar yang efektif akan membawa hasil pembelajaran yang memuaskan. Dengan keunggulan teknis yang mudah digunakan dan desain yang menarik, powerpoint menjadi sarana pendidikan yang sangat sesuai untuk persiapan di sekolah dasar.

## Simpulan

Berdasarkan analisis data penelitian menghasilkan produk berupa *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Deep Learning* Berbantuan Canva Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia Kelas 5 (UPT SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar) dapat disimpulkan bahwa desain media telah dirancang dengan memperhatikan prinsip interaktivitas, visualisasi menarik, dan integrasi teknologi pembelajaran modern. Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Deep Learning* Berbantuan Canva telah dirancang dengan memperhatikan prinsip interaktivitas, visualisasi menarik, dan integrasi teknologi pembelajaran modern. Proses pengembangannya mengikuti tahapan yang sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perencanaan, desain, hingga validasi.

Hasil validasi media meliputi kejelasan, ketepatan isi, relevansi, kevalidan isi dan ketepatan bahasa. Berdasarkan skor angket diperoleh presentase 95%. Hasil validasi ahli materi meliputi kejelasan, ketepatan isi, relevansi, kevalidan isi dan ketepatan bahasa. . Berdasarkan skor angket diperoleh presentase 92,5% dan dapat digunakan dengan sesuai arahan dari ahli materi. Sehingga *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Deep Learning* Berbantuan Canva Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia dapat dinyatakan valid dan bisa digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian oleh 1 responden yaitu guru UPT SD Negeri Gaprang 01 Kabupaten Blitar jumlah total penilaian adalah 38 dengan rata-rata 95%. Maka hasil kemenarikan Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Deep Learning* dari responden guru adalah "Menarik". Sedangkan respon kemenarikan yang diisi oleh siswa menyatakan 98,5 % atau "Menarik". Sehingga Media *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Deep Learning* Berbantuan Canva dapat digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang bervariasi.

## Daftar Pustaka

- Al-Deen, H. S. N. (2016). *Social media in the classroom*. Wilmington: Peter Lang. Santrock, J. W. (2002). *Life Span Development*. Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, K. I. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(2), 351. [https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual/article/view/487](https://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/487)
- Alfi, C. (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan :Riset Dan Konseptual*. 12(2), 45-54
- Alfi, C. (2024). Proses Belajar sebagai Indikator Ketercapaian Pembelajaran. Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. *Jurnal Pendidikan :Riset Dan Konseptual*. 12(2), 45-53.

- Amalia, S. N., Zahrani, A., & Pambudi, M. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Dasar Bulutangkis pada
- Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis. *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27–41. <https://doi.org/10.30872/geoedusains.v1i1.183>
- Havizul, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Menggunakan Model Ddd-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>
- Husain, R., Harefa, A. O., Cakranegara, P. A. & Nugraha, M. S. (2022). The Effect of Teacher Professional Competence and Learning Facilities on Student Achievement. *AL- ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14 (2), 2489-2498
- Husain, R., Harefa, A. O., Cakranegara, P. A. & Nugraha, M. S. (2022). The Effect of Teacher Professional Competence and Learning Facilities on Student Achievement. *AL- ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14 (2), 2489-2498
- Marlina, Wahab, A., & dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI. (Z. Alfuad, Ed.) Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Retrieved September 14, 2022
- Purba, R., Rofki, I., Purba, S., & dkk. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2021). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118–123. <https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>
- Susanti, A. I. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Toeri dan Praktik. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Wahyuni, R., Febriandari, E. I., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik. 1(20), 75–82.
- Widiyardi, T., Sulianto, J., Azizah, M., & Kurniasari, N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Kelas 4 di SD Negeri Sawah Besar 0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4567-4573.
- Yuniastuti. (2021). Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis. Surabaya: Scopindo Media Pustaka. Retrieved September 14, 2022