

DAFTAR RUJUKAN

- Ab Marisyah¹, Firman², R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. 3, 2–3. Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1631–1638.
- Aditya, N., Ramadani, I., Nabillah, W., & Nasution, A. R. (2023). Penggunaan Media Software *Powerpoint* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 14-20. <https://doi.org/10.25008/Jitp.V3i1.42>.
- Agung, Aag. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Perspektif Manajemen Pendidikan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru Ips pada Muatan Ips Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i5.3662>.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137. <https://doi.org/10.31764/orbita.V6i1.2069>.
- Batubara, H. H. (2020). *Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cahyo, K. N., M, Martini., & Riana, E. 2020. Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan Pada Pt Brainmatics Cipta Informatika. *Journal Of Information System Research (Josh)*, 1(1), 45-53. <http://ejurnal.seminar-id.c om/index.php/ Josh/Article/View/44/30>. (Diakses Pada 6 Juni 2024).
- Celsie Carolien, S. R. (2023). Pengembangan Media *Powerpoint* Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Science Education And Development Journal Archives*, 11.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Powerpoint* Pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119-124. <https://doi.org/10.15294/kreano.V10i2.16814>.
- Damitri, D. E. (2020). Keunggulan Media *Powerpoint* Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan Volume 06 Nomor 02/Jkptb/20* (2020), 2.
- Daud, R. M. 2023. Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Dalam Pembelajaran Di Sejalan Suatu Keniscayaan Di Era Digital. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 5(1), 63-85.

- Daulae, T. H. (2019, June). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. In *Forum Paedagogik* (Vol. 10, No. 1, Pp. 52-63). Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. <http://Dx.Doi.Org/10.24952/Paedagogik.V11i1.1778>.
- Dina, R. A., & Ze, D. S. (2022). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Sma Negeri 7 Tanjung Jabung Timur Ta. 2021/2022. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 5(2), 60-67. <http://Dx.Doi.Org/10.33087/Istoria.V5i2.124>.
- Dinis Puspita Dewi, N. S. (2023). *PEMAIN BIT IPAS Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS*. Semarang, Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Dr. Nisaul Barokati Seliro Wangi, M. E. (2022). *Pembelajaran Daring Berbasis Gamifikasi*. Penerbit Delsmedia.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/Jsr.V1i2.938>.
- FAYRUS ABADI SLAMET, M. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1148>.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299. <https://doi.org/10.56248/Educativo.V1i1.40>.
- Hamka, M. S., Usman, U., Halik, A., Hamdanah, H., & Muhammadun, M. (2023). Efektivitas Games Powerpoint Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 13(2), 146-163. <https://doi.org/10.33367/Ji.V13i2.3832>.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720>.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., & Indra, I. (2021). Media Pembelajaran. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720>.
- Ibrahim, M. (2019). *Model Pembelajaran P2OC2R untuk mengubah Konsepsi IPA Siswa*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- Indarti, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran (Pointter)" Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Materi Rangka Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Di Sd Negeri Harjosari

- 01 Bawen" (Doctoral Dissertation). <https://Repository.Uksw.Edu/Handle/123456789/28563>.
- Indrayani, D. A., Sunita, N. W., & Erawati, N. K. (2024). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Game Pada Materi Eksponen di Kelas X. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 13(2), 25-34. <https://doi.org/10.59672/emasains.v13i2.3885>
- Irfan, I., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2019, December). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Konsep Alat Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sd Negeri Gaddong I Makassar. In *Prosiding Seminar Nasional Fkip Universitas Muslim Maros* (Vol. 1, Pp. 44-53).
- Kintan Limiansih, d. (2023). *Alat Peraga IPA Inovatif*. Yogyakarta: Stiletto Book.
- Mabruri, M., & Hamzah, H. (2020). Pemanfaatan Media Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab Pada Era Digital. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 11-22. <https://doi.org/10.36915/La.V1i1.2>.
- Marina, M., Sukardi, S., & Hidayad, F. (2024). Analisis Problematika Guru Ipas Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipas Kelas Iv Di Sekolah Dasar Negeri 97 Palembang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 7(3), 8298-8310. <https://doi.org/10.31004/Jrpp.V7i3.29988>.
- Marlensi, L. (2024). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Ipas) Pada Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Min) 01 Kota Bengkulu (Doctoral Dissertation, Uin Fatmawari Sukarno). <http://Repository.Uinfasbengkulu.Ac.Id/Id/Eprint/2887>.
- Mau, J. A., & Manek, A. M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tentang Proses Daur Air Dengan Media Pembelajaran Interaktif (Powerpoint) Pada Siswa Kelas V Sdi Loonuna Kecamatan Lamaknen Selatan. *Journal Economic Education, Business And Accounting*, 2(1), 95-102. <https://doi.org/10.35508/Jeeba.V2i1.10667>.
- Muhammad Ilham, D. D. (2023). *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi*. Bantul, Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Muliyana, D., Roza, Y., & Armis, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint-Geogebra Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp/Mts. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 459-471. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i1.1038>.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73. <https://doi.org/10.30656/Gauss.V3i1.2127>.

- Mustika, D. (2022). Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas Iii Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Islamic Studies*, 54.
- Muthoharoh, M. (2019). Media *Powerpoint* Dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32.
- Nenditha, I., & Kelana, J. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas IV SDP Al-Basyariah. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 2(2), 120-129. <https://doi.org/10.22460/jpp.v2i2.12281>.
- Novi Ratna Dewi, A. Y. (2021). *Pengembangan Media dan Alat Peraga: Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran IPA*. Penerbit Pustaka Rumah C1nta.
- Nurhayati, W. D. (2019). *Buku model pembelajaran inovatif berbasis pendidikan karakter untuk guru IPA Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Top Indonesia.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media Pembelajaran. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/25438>.
- Powerpoint* Berbantuan Fitur Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smp Negeri 1 Banuhampu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 807.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), 7911-7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Putri, A. E., Julia, J., & Hanifah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Konsep Ipsac Menggunakan *Powerpoint* Interaktif Materi Asean Country. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 825-835. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.979>.
- Rahma, R., & Nurhayati, N. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Pada Pembelajaran Matematika. *Jemas: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 2(1), 38-41. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125>.
- Ramadhan, R., Wicaksono, B. R., & Prasetyo, T. (2024). Pembelajaran Ipa pada Proses Belajar Sekolah Dasar Kelas 4. *Karimah Tauhid*, 3(7), 7457-7464. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i7.14039>.
- Ramadhani, F. E., & Aristiawan, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbantuan Software Prezi Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Presentasi Siswa. *Jurnal Tadris Ipa Indonesia*, 3(2), 126-139.
- Rezan, R., Armiena, D. N., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media “Serunya Belajar Organ Gerak Hewan Dan Manusia” Berbasis *Powerpoint* Di Kelas V Sekolah Dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 9(3), 227-234.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 176-181. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>.

- Romi Mesra, V. E. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. Tanjung Morawa, Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Rusmayana, T. (2021). *MODEL PEMBELAJARAN ADDIE INTEGRASI PEDATI DI SMK PGRI KARISMA BANGSA SEBAGAI PENGANTI PRAKTEK KERJA LAPANGAN DIMASA PANDEMI COVID-19*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Salsabila, Z., Putri, V. E., Salsabila, R., Wismanto, W., & Pahrudin, P. 2024. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana Pada Sekolah Dasar. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 26-36. <https://doi.org/10.55606/Cendekia.V4i2.2858>.
- Sari, I. A. L. K., Agustiana, I. G. A. T., & Rati, N. W. (2023). Media Jeopardy Game Berbasis Powerpoint Untuk Muatan Ipa Di Sekolah Dasar. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 11(1), 148-156.
- Sari, S. D. (2022). *Students Perception of Readability of Comic-Based Physics Ethnoscience Learning Media on Sound Wave Material Using Microsoft PowerPoint Application*. Bengkulu, Indonesia: Indonesian Journal of Elearning and Multimedia.
- Sayidiman, H. P. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Makasar: Badan Penerbit UNM. (Watri, 2023)
- Simamora, N. R. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sjaeful Anwar, O. S. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar IPA Terpadu Berbasis Ethnoscience*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Sumarsih, S. S. (2023). *Assistance in Making Spin Game Powerpoint Learning Media for Early Childhood Teachers in Bengkulu City*. Bengkulu, Indonesia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Supriadi, S., Okra, R., & Derta, S. (2023). This Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Microsoft Powerpoint Berbantuan Fitur Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smp Negeri 1 Banuhampu. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(1), 796-807.
- Sutopo, A. h. (2020). *Pengembangan Education Games*. Tangerang Selatan: TOPAZART.
- Swamedikasi, P. D. P. Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner.
- Tsania, A., & Wahyu Kurniawati. (2024). Peran Guru dalam Menanamkan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Pembelajaran IPAS Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), <https://doi.org/10.31004/basicedu.V8i2.7255>.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.

- Watri, M. M. (2023). *DESAIN DAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID*. Riau: TAMAN KARYA.
- Widianto, W., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Animasi Berbasis *Enable Macro Powerpoint* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Smpn 1 Pasirian. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 459-468. <https://doi.org/10.29100/Jipi.V7i2.2768>.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan *Powerpoint* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26-32. <https://doi.org/10.55784/Jupeis.Vol1.Iss2.34>.
- Yanny, R. W., Mirza, A., Ahmad, D., Bistari, B., & Pasaribu, R. L. (2023). Pengembangan Media *Powerpoint* Terintegrasi Geogebra Untuk Materi Transformasi Geometri Di Smp. *Jipmat*, 8(1), 56-63. <https://doi.org/10.26877/Jipmat.V8i1.14636>.
- Yudi, H. R. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Yusron Abda'u Ansya, T. S. (2024). *Model Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Semarang, Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.

