



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor 3, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/06/2024
 Reviewed : 01/07/2024
 Accepted : 05/07/2024
 Published : 10/07/2024

Vina Muslimah¹
 Mirna Taufik²
 Linda Lia³

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF TEMA PERISTIWA DALAM KEHIDUPAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD

Abstrak

Sekolah dasar (SD) merupakan lembaga pendidikan bagi anak usia 7-12 tahun yang mempunyai peranan yang sangat penting. Oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus dilaksanakan dengan sangat hati-hati terutama pada keberhasilan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Salah satu hal yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif tema peristiwa dalam kehidupan terhadap hasil belajar siswa SD. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas V yang berjumlah 92 siswa dengan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive Sampling* dimana pengambilan sampel tidak secara acak akan tetapi dengan pertimbangan tertentu, maka terpilih 2 kelas yaitu kelas V.A sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 siswa dan kelas V.C sebagai kelas kontrol berjumlah 30 siswa. Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian *Quasi Experimental* dan bentuk design yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design* dengan terdapat *pretest* dan *posttest* sebagai alat ukur perbedaan hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif di kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov*, uji homogenitas menggunakan uji F, dan pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent sampel T-Test*. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti sig. (2-tailed) kurang dari 0.05 (<0.05) artinya terdapat nilai signifikan dengan kriteria t-hitung $10.152 > t\text{-tabel } 1.671$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif tema peristiwa dalam kehidupan terhadap hasil belajar siswa SD.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kontekstual, Powerpoint Interaktif, Hasil Belajar

Abstract

Elementary school is an educational institution for children aged 7-12 years which has a very important role. Therefore the implementation of learning in elementary school must be carried out very carefully, especially regarding the success of students in carrying out learning activities. One of things that can improve learning outcomes is the use of appropriate learning models and media. Therefore, This research The aim is to determine the influence of the contextual learning model assisted by interactive PowerPoint media with themes of events in life on the learning outcomes of elementary school students. The population of this study were all class V students, totaling 92 students and the sample consisted of 2 classes, namely the experimental class with 30 students and the control class with 30 students. Researchs used the

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang
 email : vinamuslimah19@gmail.com¹, mirnaputridata@gmail.com², lindalia_burhan@yahoo.com³

Quasi Experimental method with the type of research used, namely Nonivalent Control Group Design with a pretest and posttest as tool to measure differences in student learning outcomes. Researchers used a contextual learning model assisted by interactive PowerPoint media in the experimental class and conventional learning in the control class. The research instrument used by researchers is a multiple choice test. Data collection techniques use the normality test using the kolmogrov-smirnov test, homogeneity test using the test-F and hypothesis testing used the independent sample t-test. Based on the calculation of the hypothesis test, the results of the posttest values obtained a sig value. (2-tailed) obtained a sig value. (2-tailed) is 0.000, which means the sig (2-tailed) is less than 0.05 (<0.05), meaning there is a significant value with the t-count criteria $10.152 > t\text{-table } 1.671$. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is a significant influence of the contextual learning model assisted by interactive PowerPoint media with the theme of events in life on the learning outcomes of elementary school students.

Keywords: Contextual learning model, Interactive Powerpoint, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai keterampilan yang berbeda ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dicapai melalui dua hal yaitu : (1) integrasi sikap keterampilan dan pengetahuan ke dalam proses pembelajaran dan (2) integrasi berbagai konsep dasar yang terlibat. Tema inilah yang menjadi fokus pengembangan dari beberapa pembelajaran yang difokuskan pada pengembangan materi. Peserta didik dapat mengeksplorasi berbagai fenomena kehidupan sehari-hari melalui tema (Wardani, Sunardi, & Suharno, 2020). Tema dikelompokkan ke dalam rancangan yang berbeda maka peserta didik tidak dapat mempelajari konsep dan pemahaman secara terpisah (Perdana & Suswandari, 2021). Pembelajaran tematik terdiri atas mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, PKN, dan SBdP. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) memfasilitasi penerbitan buku tema kelas 1 sampai dengan kelas 6. Seluruh Sekolah Dasar diwajibkan menggunakan buku tematik. Pada kelas 5 mempunyai 9 tema.

Pada umumnya dalam proses pembelajaran tentu ingin mendapatkan hasil yang maksimal. Keberhasilan belajar tercermin dari peserta didik mencapai tujuan belajarnya. Salah satu faktor keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran (Primayana, Lasmawan, & Adnyana, 2019). Padahal salah satu permasalahan umum dalam pembelajaran yang paling sering terjadi adalah kurangnya semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi pendidik atau kesulitan mendapatkan sesuatu untuk menambah semangat belajar (Fatimah, Briliyanti, & Wahyuni, 2023). Pendidik hendaknya berusaha membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga peserta didik dapat berpartisipasi mengikuti pembelajaran dan dapat memahami materi (Erza, Hakim & Taufik, 2018)

Hasil belajar mempunyai dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran bagi peserta didik yang ingin memperoleh wawasan melalui penilaian atau mengembangkan keterampilan peserta didik untuk mewujudkan hasil belajar. Menurut Pramesty, Chasanatun, & Laksana (2022) hasil belajar merupakan nilai dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran berdasarkan aspek nilai pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Lebih lanjut, hasil belajar peserta didik juga berbeda dalam banyak bidang termasuk prestasi akademik, sikap, motivasi, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Wahono, Lin, & Chang, 2020). Hasil belajar peserta didik yang menurun dikarenakan faktor internal dan faktor eksternal (Wibowo, Simaremare, & Yus, 2022). Mengingat rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh pendidik masih menggunakan model konvensional dalam proses pembelajaran, pendidik perlu menentukan dan memilih model dan media yang tepat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN 242 Palembang pada kelas V.A dan V.C teridentifikasi beberapa kendala dalam pembelajaran tematik. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) menerangkan bahwa peserta didik kelas V.A yang memperoleh rata-rata 70 lebih banyak dibandingkan peserta didik yang mencapai di atas rata-rata 70, yakni hanya 35% atau 11

peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran tematik dan 65% atau 19 peserta didik yang tidak tuntas dari keseluruhan 30 peserta didik. Sama halnya yang terjadi pada kelas V.C yang memperoleh rata-rata 70 yakni 35% atau 10 peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran tematik dan 65% atau 20 peserta didik tidak tuntas dari keseluruhan 30 peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang tidak tuntas lebih banyak dibandingkan peserta didik yang tuntas.

Pembelajaran tematik sangat penting bagi peserta didik sehingga pendidik harus mengoptimalkan pembelajaran di dalam kelas. Mengingat rendahnya hasil belajar peserta didik, pendidik harus menentukan dan memilih model yang tepat. Kurangnya pengetahuan tentang model dan media dapat menyebabkan peserta didik bosan dan kehilangan minat belajar. Permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dan menimbulkan permasalahan dalam tugas dan ulangan harian.

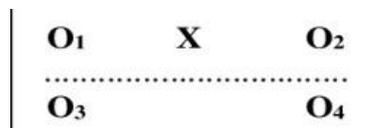
Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kontekstual. Menurut Bhure dkk (2021) model pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang membantu peserta didik menghubungkan apa yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan menerapkan pada lingkungannya. Selain penggunaan model pembelajaran pendidik harus mempersiapkan media yang mendukung dalam proses pembelajaran. Menurut Lia (2015) media pembelajaran memudahkan peserta didik berinteraksi dengan media dan memungkinkan peserta didik belajar dengan kecepatan belajar setiap peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *powerpoint* interaktif. *Powerpoint* interaktif adalah perangkat lunak yang membantu pendidik mengatur materi dengan mudah dan efisien (Dewi & Munuaba, 2021).

Dari permasalahan diatas menunjukkan adanya penurunan hasil belajar tematik peserta didik pada kelas V SD. Maka untuk mengoptimalkan hasil belajar diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat menekankan pada ranah kognitif peserta didik. Dengan begitu peneliti akan melakukan penelitian untuk melihat pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif tema peristiwa dalam kehidupan terhadap hasil belajar siswa SDN 242 Palembang.

Rumusan masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini, yaitu adakah pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif tema peristiwa dalam kehidupan terhadap hasil belajar siswa SD? Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif tema peristiwa dalam kehidupan terhadap hasil belajar siswa SD. Manfaat dari penelitian ini, yaitu (1) bagi pendidik dapat dijadikan masukan dalam proses pembelajaran di sekolah (2) bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan bahan refrensi yang berkaitan dengan model pembelajaran kontekstual dan *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

METODE.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kuantitatif dengan pendekatan penelitian *Quasi Experimental* dengan jenis *design* yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*.



Gambar 1. *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2021)

Keterangan:

X = Pembelajaran Tematik menggunakan Model pembelajaran Kontekstual berbantuan Media *PowerPoint* Interaktif

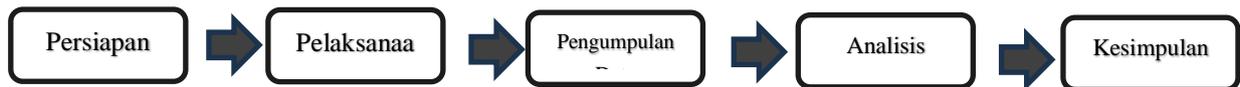
O₁ = *Pretest* pada kelas Eksperimen

O₂ = *Posttest* pada kelas Eksperimen

O₃ = *Pretest* pada kelas Kontrol

O₄ = *Posttest* pada kelas Kontrol

Adapun prosedur dalam penelitian ini seperti ditunjukkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Prosedur Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SDN 242 Palembang yang berjumlah 92 peserta didik yang terdiri dari kelas V.A, V.B, dan V.C. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* dimana pengambilan sampel tidak secara acak dengan pertimbangan tertentu. Maka peneliti menentukan kelas eksperimen kelas V.A berjumlah 30 peserta didik dan kelas kontrol kelas V.C berjumlah 30 peserta didik. Pengambilan kedua sampel ini berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh kedua kelas tersebut yakni sama-sama memiliki nilai ujian tematik yang rendah. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Uji validitas menggunakan aplikasi *software SPSS versi 23* dengan kriteria $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maka instrumen tersebut dianggap valid. Uji reliabilitas menggunakan metode *Alpa Cronbach* dengan kriteria realibilitas $> 0,60$ maka instrumen tersebut reliabel. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan kriteria signifikan $> 0,05$ maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Pada pengujian homogenitas menggunakan pengujian uji-F dengan kriteria $\text{sig} > 0,05$ maka data tersebut homogen atau memiliki variansi yang sama. Pengujian hipotesis menggunakan *Uji Independent Sampel T-Test* dengan $\text{sig} < 0,05$ dengan kriteria $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

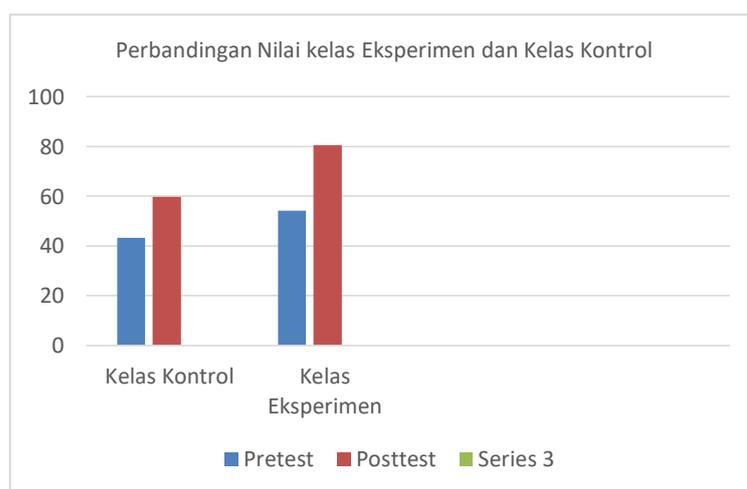
Hasil dari penelitian ini meliputi tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan diberikan masing-masing 20 butir soal. Tes dilakukan untuk melihat pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif tema peristiwa dalam kehidupan terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tematik kelas V SD dilakukan analisis menggunakan uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogrov-Smirnov* dengan kriteria $\text{sig. di atas } 0,05$ maka data tersebut normal. Uji homogenitas dengan menggunakan uji-F dengan kriteria $\text{sig. di atas } 0,05$ maka data tersebut memiliki variansi yang sama. Untuk pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sampel T-Test* dengan menggunakan *SPSS versi 23* dengan $\text{sig} < 0,05$ dengan kriteria $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$

1. Deskripsi Kelas Eksperimen

Pada kelas eksperimen diberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif, guna mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan. Pada tahap akhir yaitu pemberian tes akhir (*posttest*) dilakukam setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif, guna mengetahui sejauh mana peserta didik dapat menyerap pembelajaran setelah diberikan perlakuan. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal.

2. Deskripsi Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol diberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional, guna mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan. Pada tahap akhir yaitu pemberian tes akhir (*posttest*) dilakukan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional, guna mengetahui sejauh mana peserta didik menyerap pembelajaran setelah diberikan perlakuan. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil perhitungan didapatkan ternyata rata-rata hasil belajar *pretest* kelas kontrol memperoleh rata-rata 43,17 dan *posttest* kelas kontrol memperoleh rata-rata yaitu 59,17 sedangkan rata-rata hasil belajar *pretest* kelas eksperimen memperoleh rata-rata yaitu 54,17 dan *posttest* kelas eksperimen memperoleh rata-rata yaitu 80,50. Dapat diketahui bahwa nilai *posttest* tertinggi diperoleh dari kelas eksperimen.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti sig (2-tailed) kurang dari 0,05 ($<0,05$) dan dibuktikan dengan perhitungan *spss versi 23* menunjukkan nilai t-hitung sebesar 10.152 lebih besar dari t-tabel 1.671 pada taraf signifikan 0,05 dengan jumlah sampel (n) = 60 peserta didik. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis t-hitung $>$ t-tabel maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Diterima artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif tema peristiwa dalam kehidupan terhadap hasil belajar siswa SD.

3. Penerapan Model Kontekstual dan Media *Powerpoint* Interaktif

Hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif tema peristiwa dalam kehidupan terhadap hasil belajar siswa SD yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil bahwa penggunaan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif sebagai model dan media yang efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa SD. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang relevan yaitu Antara, Ujjanti, & Patissera (2019) bahwa kelompok anak belajar menggunakan model kontekstual lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang tidak menggunakan mode kontekstual. Sama halnya penelitian yang dilakukan oleh Wirana & Gading (2022) media *powerpoint* interaktif efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selama pelaksanaan penelitian di SDN 242 Palembang penggunaan model pembelajaran kontekstual membuat peserta didik menjadi aktif dimana peserta didik diberi kesempatan untuk lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar di dalam kelas. Pada proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kontekstual peserta didik dikelompokkan untuk memecahkan masalah. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mengutarakan pendapatnya sehingga terciptanya tanya jawab mengenai materi yang dipelajari. Pada kegiatan ini peserta didik dilatih untuk kreatif, memotivasi peserta didik serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan memecahkan masalah yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sumantri & dkk (2020) bahwa model pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang aktif dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Selain itu media yang digunakan yaitu media *powerpoint* interaktif dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menarik. Penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat memberikan variasi dalam pembelajaran agar proses pembelajaran tidak terkesan membosankan dan dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Maburi & Hamzah (2020) bahwa media *powerpoint* interaktif penyajiannya beragam sehingga peserta didik tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran. Pada penerapan *powerpoint* interaktif, peserta didik diminta maju ke depan satu persatu untuk menjawab soal pilihan ganda yang

berkaitan dengan materi peristiwa dalam kehidupan. Peserta didik menyambut percobaan media *powerpoint* interaktif sangat antusias, dikarenakan pendidik belum menerapkan media *powerpoint* interaktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu penyebab lemahnya hasil belajar kelas kontrol dikarenakan penggunaan model pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jafar (2021) bahwa model pembelajaran konvensional tidak efektif terhadap hasil belajar siswa. Peserta didik cukup pasif dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan peneliti cukup sulit menilai tingkat pemahaman peserta didik. Model pembelajaran konvensional menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi dan kurang maksimal atau cenderung pasif. Peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat konsep-konsep yang diajarkan. Peserta didik tidak dibantu dengan menggunakan media gambar, animasi, video, atau media lainnya untuk peserta didik memahami isi materi. Dengan cara ini peserta didik belajar dengan cara menghafal, namun peserta didik mungkin tidak dapat memahami isinya. Hal ini tidak cukup untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pembahasan di atas terlihat bahwa perbedaan perlakuan dapat menyebabkan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif dengan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif terdapat perubahan hasil belajar tematik yang meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yanti, Hamdani, & Halidjah (2023) model pembelajaran kontekstual berpengaruh dalam pembelajaran tematik terhadap hasil belajar. Dengan semangat dan antusias yang dilihat oleh peserta didik tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik. Hal ini terlihat dari nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan *posttest* kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif tema peristiwa dalam kehidupan terhadap hasil belajar siswa SD.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah 0,000 yang berarti sig (2-tailed) kurang dari 0.05 (<0.05) dan dibuktikan dengan perhitungan *spss versi 23* menunjukkan nilai t-hitung sebesar 10.152 lebih besar dari t-tabel 1.671. Sehingga H_0 di tolak dan H_a diterima. Diterima artinya Model pembelajaran kontekstual berbantuan media *powerpoint* interaktif berpengaruh meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, P. A., Ujjanti, P. R., & Patissera, A. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca Pemulaan Anak. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 221-231
- Bhure, M., Welu, F., See, S., & Ota, M. K. (2021). The Effort enhance pupils Cognitive Learning Achievement Using Contextual Teaching and Learning Approach. *Journal of Research in Instructional*, 13-22.
- Dewi, N., & Manuaba, I. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 76-83.
- Erza, V. L., Hatim, M., & Taufik, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (Ts-Ts) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada pokok Bahasan Flora dan Fauna di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Semendawai Suku II OKU. *Jurnal Swarnabhumi*, 110-116.
- Fatimah, M. N., Briliyanti, A. R., & Wahyuni, N. I. (2023). Penerapan Power Point Interaktif dan Quizizz Paper Mode Pada Topik "Pancasila Kebiasaan Hidupku" di kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 304-310.

- Jafar, A. (2021) Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Jurnal of Islamic Education*, 190-199
- Lia, L. (2015). Multimedia Interaktif sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam bidang pendidikan sanis. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 132-140.
- Mabruri, & Hamzah. (2020). Pemanfaatan Media Microsoft PowerPoint dalam Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab pada era digital. *Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 11-22.
- Pramesty, P., Chasanatun, T., & Laksana, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD. *Konferensi ilmiah dasar*, 823-833.
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Tematik siswa kelas atas Sekolah Dasar. *Mathematics Education Journal*, 9-15.
- Primayana, K. H., Lasmawan, I. W., & Adnyana, P. B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar ipa ditinjau dari Minat Outdoor pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 72-79.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Sumantri, M. S., & dkk. (2022). *Model Pembelajaran Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wahono, B., Lin, P.-L., & Chang, C.-Y. (2020). Evidence of STEM Enactment Effectiveness in Asia Student Learning Outcomes. *Journal of STEM Education*, 1-18.
- Wardani, N. F., Sunardi, & Suharno. (2020). Thematic Learning in Elementary School: Problems and Possibilities. *Education and Humanities Research*, 1-10.
- Wibowo, A., Simaremare, A., & Yus, A. (2022). Analisis Permasalahan Belajar Pendidikan Dasar. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 37-50
- Wirana, I. T., & Gading, I. (2022). Interactive Powerpoint Learning Media on Science Content for Fifth Grade Elementary School. *Journal of Lesson*, 190-198.
- Yanti,Rizka., Hamdani., Halidjah, Siti. (2023). Pengaruh *Model Contextual Teaching* and Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar 12 Pontianak Kota. *Communnity Development Journal*, 11399-11405