

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Berbantuan Hyperlink pada Tema 5 Di Kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023

Fatimah Zahra Matondang¹, Demmu Karo-karo²

^{1,2} Program Studi PGSD, Universitas Negeri Medan

e-mail: fatimahzahramtd0303@gmail.com

Abstrak

Media merupakan salah satu komponen terpenting dalam pembelajaran. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang belum menggunakan media pembelajaran, sehingga menyebabkan pembelajaran monoton dan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu media yang digemari saat ini adalah *PowerPoint*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui validitas kelayakan, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* pada Tema 5 di kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai. Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penilaian kelayakan oleh ahli media sebesar 86% dengan kriteria "Sangat Layak", penilaian oleh ahli materi sebesar 86,7% dengan kriteria "Sangat Layak" dan kepraktisan media oleh guru sebesar 95,2% dengan kriteria "Sangat Praktis". Selain itu, keefektifan media ditunjukkan dari hasil belajar siswa saat *pre-test* sebesar 63,1% dan rata-rata hasil belajar saat *post-test* sebesar 93,4%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* layak, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, PowerPoint, Hyperlink, Siswa.

Abstract

Media is one of the most important components of learning. But in reality, there are still many teachers who have not used instructional media, causing learning to become monotonous and low student learning outcomes. One of the popular media today is PowerPoint. The purpose of this study was to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of hyperlink-assisted PowerPoint-based learning media to Theme 5 in class II SDN 066052 Kec. Denai Medan. This research method uses research and development (R&D) with the ADDIE development model. The results showed that the feasibility assessment by media experts was 86% with the criteria "Very Eligible", the assessment by material experts was 86.7% with the criteria "Very Eligible" and the practicality of the media by the teacher was 95.2% with the criteria "Very Practical". In addition, the effectiveness of the media is shown from the student learning outcomes during the pre-test of 63.1% and the average learning outcomes during the post-test is 93.4%. Based on the results of this study, learning media based on PowerPoint with the help of hyperlinks is feasible, practical, and effective for use in learning.

Keywords : Learning Media, PowerPoint, Hyperlinks, Students.

PENDAHULUAN

Pengembangan kurikulum dimuat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Pasal 11 ayat (1) yang menyatakan bahwa "Pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik

terpadu". Hal ini dilakukan mengingat pertumbuhan siswa sekolah dasar bersifat operasional konkret, sehingga lebih menyulitkan bagi mereka untuk belajar melalui mata pelajaran yang dipisah. Sedangkan tema yang dipilih dalam pembelajaran tematik terpadu bersifat nyata dan relevan dengan keseharian siswa.

Tema berperan sebagai pemersatu kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran. Sehingga, dibutuhkan sarana pembelajaran berupa media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dikarenakan penyampaian materi secara verbal saja dirasa tidak cukup untuk membuat siswa memahami materi yang diajarkan. Menurut Manurung (2020, h. 35), lembaga pencetak tenaga keguruan perlu untuk menciptakan sebuah proses pembelajaran yang mampu membuka pemikiran, kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh calon guru agar mampu merancang sebuah pembelajaran yang kreatif dan inovatif, salah satunya melalui pembuatan media pembelajaran. Media dipandang sebagai perangkat yang memiliki potensi terbesar untuk merangsang pemikiran, emosi, konsentrasi serta keterampilan belajar dalam diri siswa. Media pembelajaran merupakan perangkat yang tujuannya untuk memudahkan guru dalam menyajikan pesan atau informasi kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat terealisasi dengan tepat (Gandamana dan Marisa, 2021, h. 214).

Media pembelajaran bermanfaat untuk memudahkan guru dalam menjelaskan objek yang sifatnya abstrak menjadi konkret, memberikan pengalaman lebih bermakna karena siswa dapat berinteraksi dengan lingkungan belajarnya, dan memungkinkan adanya persamaan pendapat antar guru maupun siswa terhadap materi pelajaran (Haudi, 2021, h. 72). Di era globalisasi, siswa membutuhkan media pembelajaran yang orisinal, mutakhir dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media berbasis teknologi merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang sedang digemari saat ini. Kemampuan siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran sangat terbantu dengan adanya sentuhan teknologi dalam media pembelajaran. Namun, fakta yang terjadi sekarang adalah ditemukan sebagian besar guru belum menggunakan teknologi untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Kurangnya pengetahuan inovatif dan kreatif dalam memproduksi media pembelajaran menjadi masalah utama yang dihadapi guru di Indonesia. Apabila media pembelajaran monoton dan tidak memenuhi kriteria maka akan menyebabkan berbagai permasalahan dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai yaitu dengan Ibu Retnita, S.Ag pada hari Kamis, 12 Januari 2023, diperoleh informasi bahwa beberapa faktor yang menjadi masalah dalam pembelajaran diantaranya: guru hanya memanfaatkan buku paket dan papan tulis sebagai sarana pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran monoton dan membosankan bagi siswa. Media yang digunakan guru masih sangat sederhana, yaitu sebatas gambar-gambar pada buku pelajaran dan benda di lingkungan sekolah, sehingga siswa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pembelajaran hanya berpusat pada guru, dimana siswa hanya ditugaskan untuk mencatat materi dan menjawab pertanyaan yang diberikan, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman siswa secara utuh terhadap materi yang diajarkan. Saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan, siswa terlihat lebih asyik bercerita dengan teman sebangkunya. Minimnya pengetahuan guru dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menyebabkan guru jarang menggunakan media pembelajaran di kelas.

Berangkat dari permasalahan di atas, solusi untuk menangani permasalahan tersebut ialah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint berbantuan hyperlink yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Menurut Anang (2015, h. 9), Microsoft PowerPoint adalah kumpulan slide yang berguna menuangkan pokok bahasan kepada siswa dengan memodifikasi slide semenarik mungkin menggunakan fitur yang tersedia di dalam Microsoft PowerPoint, dan tergolong mudah dalam pengembangan dan pengaplikasiannya. Salah satu fiturnya yang menarik dan sangat bermanfaat di dalam aplikasi PowerPoint adalah hyperlink yang dapat digunakan sebagai jalan pintas bagi presentator untuk menuju slide atau file yang berbeda. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media PowerPoint dan menyatakan bahwa media tersebut efektif untuk menunjang proses pembelajaran. Salah

satunya penelitian yang dilakukan oleh Yayuk Apriani (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 07 Rantau Utara T.A 2020/2021” menyimpulkan bahwa media berbasis PowerPoint efektif digunakan dalam pembelajaran, hal ini ditandai dari meningkatnya hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran tersebut.

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran berbasis PowerPoint berbantuan hyperlink yang teruji validitas kelayakannya, kepraktisan dan keefektifannya pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menerapkan model ADDIE. Adapun paradigma dari model ADDIE, mencakup *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Setiap tahap dalam model ADDIE dijelaskan pada uraian berikut:

1. Tahap analysis. Pada penelitian ini yaitu menganalisis latar belakang pentingnya mengembangkan media pembelajaran serta persyaratan kelayakan dalam pengembangan media. Tidak hanya itu, peneliti juga melakukan analisis terhadap kebutuhan guru, kebutuhan siswa, kebutuhan alat pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.
2. Tahap design. Pada tahap ini, peneliti perlu merancang media pembelajaran sebelum mengembangkannya. Adapun hal-hal yang perlu dipersiapkan agar media yang dikembangkan layak digunakan adalah menyiapkan bahan-bahan pembelajaran, yang meliputi teks materi, kuis dan jawabannya, rangkuman materi, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran, mengumpulkan musik, gambar animasi, latar belakang slide, video, dan bentuk tombol untuk menunjang kemenarikan dari media yang akan dikembangkan, menyusun instrumen untuk mengevaluasi kualitas dan kelayakan media pembelajaran kemudian divalidasi agar memperoleh instrumen yang valid, menyusun tes pre-test dan post-test dan merancang storyboard.
3. Tahap development. Kegiatan yang dilakukan meliputi produksi media, validasi oleh ahli media dan ahli materi dan penilaian kepraktisan media oleh guru dan terakhir revisi untuk kesempurnaan media pembelajaran.
4. Tahap implementation. Pada tahapan implementasi, produk akan diuji coba dalam uji coba lapangan yaitu di kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai yaitu dengan memberikan soal pre-test dan post-test untuk melihat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint berbantuan hyperlink.
5. Tahap evaluation. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan revisi dan hasil uji coba lapangan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai yang berjumlah 22 orang siswa dan penilaian dilakukan oleh 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi dan 1 orang praktisi Pendidikan (guru). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan wawancara, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas dan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang akan dikembangkan. Sementara tes digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media berdasarkan hasil perolehan nilai pre-test dan post-test sebelum dan sesudah penggunaan media. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media PowerPoint berbantuan hyperlink.

Angket yang telah disusun kemudian divalidasi untuk mengetahui tingkat kevalidannya sebelum media dinilai oleh para ahli. Setelah data terkumpul dengan menggunakan instrumen yang telah ditetapkan, selanjutnya data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh pada dari hasil wawancara dan saran perbaikan dari validator serta persentase data penggunaan media pembelajaran yang bersumber dari angket dan tes yang diinterpretasikan dalam bentuk kalimat. Sedangkan data

kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli dan praktisi Pendidikan (guru) serta analisis hasil pre-test dan post-test siswa. Adapun untuk menghitung persentase skor dari para ahli dan praktisi pendidikan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$PS = \frac{\Sigma n}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber : (Arikunto, 2013, h. 21)

Keterangan :

PS : Presentasi Skor
 Σn : Jumlah skor yang diperoleh
 Skor maksimal : Jumlah skor total

Hasil persentase skor yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi, dikonversikan berdasarkan kriteria hasil perolehan skor, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 Klasifikasi Penilaian Kelayakan

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak, tidak perlu revisi
61% - 80%	Layak, perlu revisi
41% - 60%	Cukup layak, perlu revisi
21% - 40%	Kurang layak, perlu revisi
0% - 20%	Tidak layak, perlu revisi

Sumber : (Arikunto 2018, h. 35)

Selanjutnya persentase skor yang diperoleh dari praktisi Pendidikan, dikonversikan berdasarkan kriteria perolehan skor sebagai berikut:

Tabel 2 Klasifikasi Penilaian Kepraktisan

Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
5	81% - 100%	Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
4	61% - 80%	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3	41% - 60%	Cukup praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
2	21% - 40%	Kurang praktis	Tidak dapat digunakan
1	0% - 20%	Tidak praktis	Tidak dapat digunakan

Sumber : (Akbar, 2013, h.130)

Untuk menghitung efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* di kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai dihitung berdasarkan perolehan hasil belajar pada saat *pre-test* dan *post-test*, yang dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{B}{N} \times 100$$

Sumber: (Asrul dkk, 2015, h. 174)

Keterangan :

S : Skor hasil tes masing-masing siswa
 B : Jumlah item yang dijawab benar
 N : Jumlah pilihan ganda

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai, hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* yang menyajikan informasi pembelajaran pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2. Setelah

media selesai dikembangkan, maka dilakukan tahapan validasi oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan (guru). Dalam mengembangkan media pembelajaran tersebut, peneliti mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, diantaranya: Analysis, Design, Development, Implementation, and *Evaluation*. Berikut penjelasan hasil yang diperoleh pada setiap tahapan pembuatan media.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap pengumpulan data dimana permasalahan yang ada di SDN 066052 Kec. Medan Denai dianalisis oleh peneliti dengan beberapa tahapan analisis, yaitu analisis kebutuhan guru, analisis siswa, analisis perangkat pembelajaran dan analisis tujuan pembelajaran. Kesimpulan pada tahap analisis ini berdasarkan wawancara dengan guru kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai diperoleh hasil bahwa, dalam proses pembelajaran pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2, guru sudah menyiapkan RPP dan buku tematik. Sebelum memulai proses pembelajaran, guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Namun, dari segi penggunaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media yang sangat sederhana contohnya gambar-gambar yang ada dibuku dan benda-benda yang ada dilingkungan sekolah saja, sehingga siswa mudah bosan dan kurang antusias selama proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru melakukan ice breaking agar siswa kembali bersemangat. Sedangkan kemampuan guru di SDN 066052 Kec. Medan Denai dalam memanfaatkan teknologi di zaman sekarang masih terbatas, sehingga guru belum pernah membuat media pembelajaran berbasis TIK. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diberikan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 di kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai T.A 2022/2023, salah satunya dengan menggunakan media berbasis PowerPoint berbantuan hyperlink.

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk membuat rancangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* pada Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2. Adapun beberapa langkah yang peneliti lakukan untuk membuat media tersebut, ialah:

1. Penyiapan bahan-bahan pembelajaran yang terdiri dari materi pelajaran, lagu, kuis beserta jawabannya dan merancang RPP yang sejalan dengan Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2.
2. Pengumpulan background, backsound, gambar, animasi dan ikon tombol.
3. Penyusunan Tes. Penyusunan tes didasari oleh analisis tujuan pembelajaran dan analisis siswa. Instrumen Tes yang digunakan sebanyak 20 soal.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu kegiatan produksi media dan pengujian validasi terhadap media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink*. Berikut adalah tampilan dari media yang telah dikembangkan:





Gambar 1 Tampilan Media Pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *Hyperlink*

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi kepada validator ahli media, validator ahli materi untuk mengetahui valid atau tidaknya media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Kemudian juga dilakukan uji praktikalitas oleh praktisi Pendidikan (guru) untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Adapun hasil penilaian dari masing-masing ahli ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Hasil Penilaian Ahli Media, Ahli Materi dan Guru

No.	Validator	Hasil Validator			
		Sebelum Revisi		Setelah Revisi	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	Ahli Media	84,7%	Sangat Layak	86%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	76%	Layak	86,7%	Sangat Layak
3.	Guru	95,2%			Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi kriteria dan dinyatakan valid oleh ahli media, ahli materi serta praktisi Pendidikan (guru), maka selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Setelah dilakukan pembelajaran, rata-rata hasil *pre-test* siswa sebesar 63,1% yang dikategorikan cukup. Sehingga perlu dilakukan pembelajaran kembali dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan hasil yang diperoleh dari rata-rata hasil *post-test* siswa sebesar 93,4%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dari model penelitian dan pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi, dimana dalam tahap ini bertujuan untuk mengetahui validitas kelayakan media, praktikalitas media, uji efektivitas dan hasil produk akhir dari media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink*.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* setelah revisi akhir dari ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan dinyatakan bahwa, media pembelajaran tersebut sangat layak, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran pada Tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai. Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *Hyperlink* yaitu: memberikan kemudahan kepada pengguna untuk melihat slide yang diinginkan tanpa membuka secara manual, meningkatkan minat belajar dengan melibatkan siswa dalam kegiatan belajar, meningkatkan daya ingat terhadap materi yang disajikan, mempersingkat waktu, media pembelajaran lebih interaktif karena terdapat beberapa unsur seperti animasi, background, backsound, ikon tombol yang menarik dan lain sebagainya, serta dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam belajar.

2. Kelemahan media pembelajaran berbasis PowerPoint berbantuan Hyperlink, yaitu: membutuhkan keahlian khusus dalam pembuatannya dan membutuhkan orang yang dapat mengoperasikannya serta waktu pembuatan slide PowerPoint menggunakan fitur hyperlink membutuhkan waktu relatif lebih lama dibandingkan dengan membuat slide PowerPoint tanpa menggunakan fitur hyperlink.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan bahwa, validitas kelayakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* berbantuan *hyperlink* oleh ahli media pada tahap I sebesar 84,7% dan pada tahap II sebesar 86% dan dikategorikan "Sangat Layak". Sedangkan validasi tahap I dari ahli materi sebesar 76% dan pada tahap II sebesar 86,7% dan dikategorikan "Sangat Layak". Kemudian kepraktisan media berdasarkan penilaian guru mendapat skor sebesar 95,2% yang dikategorikan "Sangat Praktis". Adapun efektivitas media pembelajaran berdasarkan nilai rata-rata pada saat *pre-test* sebesar 63,1% dan nilai rata-rata saat *post test* mengalami peningkatan menjadi 93,4% yang dikategorikan "Sangat Baik". Dari hasil penelitian tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan layak, praktis dan efektif digunakan pada pembelajaran di kelas II SDN 066052 Kec. Medan Denai.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anang, Nugroho. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Dengan Video dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Piri 1 Yogyakarta* (Skripsi). Yogyakarta: Skripsi UNY. <http://eprints.uny.ac.id/26159/>
- Apriani, Yayuk. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SDN 07 Rantau Utara T.A 2020/2021* (Skripsi). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 3)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrul, dkk. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Citapustaka Media.
- Gandamana, Apiek dan Marisa. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantauprapat. ESJ (Elementary School Journal), 11(2), 214.* <https://jurnal.unimed.ac.id/>
- Haudi. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- Manurung, Imelda Free Unita. 2020. *Project Based Learning Activities: Media Powtoon dalam Pembelajaran IPA SD untuk Menganalisis Keterampilan Berfikir Kreatif Mahasiswa. ESJ: Elementary School Journal, 10(1), 53.* <https://jurnal.unimed.ac.id/>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah pada Pasal Pasal 11 ayat (1).