



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 5251 - 5258

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis *PowerPoint* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Nurul Hidayatun Nikmah^{1✉}, Fitri Puji Rahmawati²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: nurullhn2602@gmail.com¹, fpr223@ums.ac.id²

Abstrak

Pembelajaran jarak jauh maupun secara tatap muka secara terbatas mulai diterapkan di masa pandemi covid-19. Berdasarkan hal tersebut terdapat kendala pada pemahaman materi muatan pelajaran Bahasa Indonesia sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran berbasis digital, salah satunya *powerpoint* interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh. Tujuan penelitian ini untuk melakukan analisis kebutuhan sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, pengamatan, dokumentasi, dan angket (kuesioner). Angket diberikan kepada 12 peserta didik. Sedangkan wawancara ditujukan kepada Kepala Sekolah dan Guru kelas 1 SDN Grogolsari. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital berupa *powerpoint* interaktif diperlukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka maupun dalam jaringan sehingga dapat diakses melalui *smartphone* dan laptop/komputer. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang diharapkan berupa gabungan antara teks, gambar, audio, video, dan animasi serta memungkinkan pengguna melakukan navigasi dan adanya kuis yang interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Media Digital Interaktif, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Abstract

Online learning and face-to-face learning has begun to be implemented during the COVID-19 pandemic. Based on this, there are obstacles in understanding the Indonesian language subject matter so that digital-based learning media innovations are needed, one of which is interactive powerpoints that can be applied in face-to-face and distance learning. . The purpose of this study was to conduct a needs analysis before developing interactive powerpoint learning media. This study used descriptive qualitative method. Data collection techniques in the form of interviews, observations, documentation, and questionnaires (questionnaires). Questionnaires were given to 12 students. While the interviews were addressed to the Principal and Class 1 teachers of SDN Grogolsari. The data were analyzed using descriptive analysis. The results of the study indicate that the development of digital learning media in the form of interactive powerpoints is needed in learning Indonesian. The media can be used for face-to-face learning and online so that it can be accessed via smartphones and laptops/computers. The expected interactive powerpoint learning media is a combination of text, images, audio, video, and animation and allows users to navigate and have interactive, interesting, and interactive quizzes. pleasant.

Keywords: Needs Analysis, Interactive Digital Media, Indonesian language learning.

Copyright (c) 2022 Nurul Hidayatun Nikmah, Fitri Puji Rahmawati

✉ Corresponding author :

Email : nurullhn2602@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2928>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Corona Virus Disease memberikan dampak pada bidang pendidikan yang mengharuskan proses pembelajaran dilakukan dari jarak jauh. Hal tersebut mengacu pada Surat Edaran Mendikbud nomor 4 tahun 2020 dan Sesjen nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Belajar dari rumah (BDR) selama darurat Covid-19. Namun pada bulan Februari Kemendikbudristek mengeluarkan Surat Edaran Mendikbudristek Nomor 2 Tahun 2022 mengenai persetujuan Pembelajaran Tatap Muka sebesar 50% dari kapasitas ruang kelas serta memberikan pilihan kepada sekolah pada pembelajaran tatap muka terbatas maupun pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Pembelajaran di masa pandemi Covid-19 pada abad 21 memerlukan media yang menarik bagi peserta didik baik pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka maupun jarak jauh. Menurut (Risky, 2019) media diperlukan dalam pembelajaran karena media dapat menambah kemudahan dan menumbuhkan perhatian siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Pembelajaran abad 21 pada kurikulum 2013 merupakan pembelajaran penguasaan terhadap teknologi. (Nuraini et al., 2020). Teknologi berkembang pesat memberi dampak positif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran berbasis teknologi dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan pembelajaran. (Mulyadi et al., 2019). Pendidik dituntut dalam penguasaan teknologi sehingga dapat berinovasi mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan aktif bagi peserta didik.

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran sehingga perlu pengembangan media yang inovatif di abad 21. Namun faktanya terdapat pembelajaran yang kurang diperhatikan karena tidak menggunakan media dalam pembelajaran yaitu Kosakata Bahasa Indonesia, khususnya di Sekolah Dasar. (Mumpuni & Supriyanto, 2020). Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia dianggap sebagai hal yang mudah karena kebanyakan dari aspek tulisan dan cara membacanya sama. Selain itu, pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia dianggap sudah biasa diterapkan dalam aktivitas berbahasa sehari-hari sehingga peserta didik dianggap sudah memahaminya. Kosakata Bahasa Indonesia harus dikuasai oleh peserta didik untuk memahami informasi yang didapatkan baik tulisan maupun lisan. Penguasaan kosakata juga akan mendukung kegiatan siswa dalam mengutarakan maksud dan tujuan. Pelajaran Bahasa Indonesia di kurikulum 2013 dikaitkan dengan pelajaran lain sehingga menjadi pembelajaran tematik. (Anzar & Mardhatillah., 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Grogolsari, dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia menggunakan sumber belajar berupa buku tematik guru dan buku siswa kurikulum 2013. Pembelajaran merupakan kegiatan terprogram dan terencana dari guru agar tercipta suasana belajar yang aktif bagi peserta didik serta pemanfaatan penyediaan fasilitas belajar. (Saifulloh & Darwis, 2020). Proses pembelajaran yang dilakukan saat *online* (dalam jaringan) guru menggunakan aplikasi *Whatsapp* dengan memanfaatkan fitur *group* yang berisi teks dan video. Selain itu, terkadang guru menggunakan *Zoom Meeting* dalam pembelajaran. Sedangkan pembelajaran tatap muka menggunakan metode ceramah dan penugasan dengan menggunakan media kartu angka. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran harus ditekankan secara terarah pengetahuan yang diperoleh dapat bermakna, aktif, dan autentik (Effendi et al., 2021). Pendidik sebagai pusat dalam pembelajaran (*teacher centered*) menyebabkan peserta didik mudah bosan dan pasif. Oleh karena itu keaktifan peserta didik harus lebih ditekankan (*student centered*) dalam pembelajaran, salah satunya menggunakan media yang interaktif sesuai abad 21.

Berdasarkan hal di atas perlu adanya pengembangan media pembelajaran sesuai abad 21 yaitu *powerpoint* interaktif khususnya pada pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Sekolah Dasar agar tujuan pembelajaran berhasil dengan optimal. Materi Kosakata Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Kelas I yaitu Kompetensi Dasar 3.4 menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindera serta perawatannya

melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) eksplorasi lingkungan. Media Powerpoint Interaktif merupakan media digital yang menggabungkan teks, suara, gambar, audio, video dan animasi sehingga akan menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Baharuddin et al., 2020). Media tersebut menggabungkan antara *tools hyperlink*, *trigger*, dan dipublikasikan dalam bentuk *powerpoint show*. Materi berisi mengenai anggota tubuh dan cara perawatannya yang terdiri dari huruf, suku kata, kata, serta kuis interaktif agar peserta didik dapat dengan mudah membaca dan memahami kosakata yang dipelajari. *Powerpoint* interaktif dapat digunakan pada pembelajaran tatap muka dan pembelajaran dalam jaringan di masa pandemi Covid-19. (Novera et al., 2021). Selain itu media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil kognitif peserta didik. (Rahmani & Abduh, 2022).

Penelitian relevan berjudul “*Development Of Powerpoint-Based Learning Media In Integrated Thematic Instruction Of Elementary School*” oleh Putra, Z. H., Witri, G., & Yulita, (2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *powerpoint* interaktif memberikan dampak positif peserta didik dalam belajar. Sejalan dengan hal tersebut, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo (2020) menunjukkan hasil media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan mudah dioperasikan. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Dwirahayu, dkk (2019) yang berjudul “*The Influence of Interactive Powerpoint Multimedia in Social Studies Learning on Concept Understanding of Students` Social Mobility*” menunjukkan hasil bahwa *powerpoint* interaktif lebih efektif dalam meningkatkan konsep pemahaman materi kepada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan tahap pertama dalam pengembangan media *powerpoint* interaktif yaitu analisis kebutuhan. Analisis tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik (Arpan et al., 2018). Oleh karena itu, peneliti melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran Powerpoint Interaktif pada pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Analisis kebutuhan guru dan peserta didik akan menjadi awal dalam pengembangan media *powerpoint* interaktif. Harapan dari hasil rumusan masalah dapat digunakan untuk mengembangkan media *powerpoint* interaktif guna membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran baik dalam jaringan maupun tatap muka.

METODE

Penelitian ini merupakan tahap penelitian awal dalam metode *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun penelitian ini hanya pada tahap analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik sebelum mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran dan fasilitas yang digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun saat dalam jaringan. Pengisian kuesioner sebanyak 18 item pertanyaan kepada peserta didik untuk menggali informasi mengenai proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Sedangkan wawancara dilakukan kepada Guru Kelas I dan Kepala Sekolah SD Negeri Grogolsari untuk memperkuat hasil dari pengisian kuesioner tersebut dan mengumpulkan informasi mengenai proses pembelajaran dan media pembelajaran yang dibutuhkan. Dokumentasi dilakukan untuk mengetahui data peserta didik dan guru. Sumber data yaitu guru kelas 1, peserta didik kelas 1, dan kepala sekolah. SDN Grogolsari. Teknik analisis data menggunakan model interaktif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data dan kesimpulan, serta verifikasi. Keabsahan data pada penelitian ini menggunakan metode triangulasi sumber. Subjek penelitian ini yaitu 1 tenaga pendidik yaitu Guru Kelas I, Kepala Sekolah, 12 peserta didik kelas I Sekolah Dasar Negeri Grogolsari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara diperoleh data bahwa kepala sekolah, guru kelas I dan 12 peserta didik menyetujui adanya pengembangan media berbasis digital yaitu media *powerpoint* interaktif. Media tersebut dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran baik secara tatap muka (*offline*) maupun secara jarak jauh (*online*). Berikut ini disajikan analisis data hasil wawancara mengenai kebutuhan guru terhadap *powerpoint* interaktif pada pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia di masa pandemi Covid-19.

Tabel 1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru

No	Aspek	Deskriptor	Hasil
1	Efektifitas pembelajaran	Metode pembelajaran	Secara <i>offline</i> dan <i>online</i> metode ceramah dan penugasan
		Media dan sumber belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara <i>offline</i> sumber belajar Buku Guru Dan Siswa Tematik Kurikulum 2013, Lembar Kerja Siswa, Kartu Angka 2. Secara <i>online</i> media <i>Whatsapp group</i> yaitu teks dan <i>video</i>. Sumber belajar Buku Guru Dan Siswa Tematik Kurikulum 2013, Lembar Kerja Siswa
		Kendala dalam pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara <i>offline</i> belum menggunakan media berbasis teknologi untuk memotivasi peserta didik 2. Secara <i>online</i> tidak bisa mengontrol peserta didik secara langsung, media kurang variatif, penjelasan kurang maksimal
		Soal-soal yang dalam pembelajaran <i>offline</i> maupun <i>online</i>	Pengerjaan soal dan rekapan dilakukan secara manual dan tidak interaktif
2	Kebutuhan guru terkait media <i>powerpoint</i> interaktif dalam pembelajaran <i>offline</i> maupun <i>online</i>	Respon guru jika dilakukan pengembangan media <i>powerpoint</i> interaktif untuk mendukung pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia	<p>Sangat setuju</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu pengembangan media berbasis <i>powerpoint</i> pada pembelajaran <i>online</i> maupun <i>offline</i>. 2. Kosakata Bahasa Indonesia peserta didik yang masih rendah diharapkan dapat lebih baik karena menggunakan media yang menarik.
		Sarana dan prasarana di sekolah pendukung penggunaan media <i>powerpoint</i> interaktif	1 laptop sekolah, 1 laptop guru, 1 LCD/proyektor, ruang kelas I yang mendukung, jaringan internet stabil
		Harapan guru terkait media <i>powerpoint</i> interaktif pada pembelajaran kosakata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat memudahkan proses pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia 2. Menumbuhkan motivasi belajar dan penguasaan kosakata peserta didik

Berdasarkan tabel 1, pembelajaran *online* guru dan peserta didik menggunakan media *smartphone*, *Whatsapp*, dan *Zoom Meeting*. Metode yang digunakan ceramah dan penugasan. Hal tersebut membuat guru tidak dapat mengontrol peserta didik secara langsung, pembelajaran yang monoton, serta media pembelajaran yang digunakan kurang variatif untuk mendukung materi yang disampaikan.

Sedangkan pembelajaran yang dilakukan saat *offline* menggunakan metode ceramah dan penugasan. Peserta didik dan guru menggunakan sumber belajar Buku Guru Dan Siswa Tematik Kurikulum 2013 dan Lembar Kerja Siswa. Proses pembelajaran dari tingkat sekolah dasar dituntut untuk mampu beradaptasi pada perangkat pembelajaran, media, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. (Khairani et al., 2021). Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang variatif sehingga dapat menyebabkan rendahnya keaktifan dan motivasi belajar pada peserta didik. Media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian sehingga menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar peserta didik. (Salsabila et al., 2020). Oleh karena itu guru dan kepala sekolah mengatakan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis teknologi di masa pandemi Covid-19 untuk mendukung kegiatan pembelajaran baik tatap muka maupun dalam jaringan.

Fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah cukup lengkap namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Menurut (Sahid & Rachlan, 2019) pendayagunaan sarana dan prasarana secara efektif dan efisien mendukung suksesnya pembelajaran di sekolah. Fasilitas sarana dan prasarana pendukung pembelajaran berbasis elektronik yang ada di SD Negeri Grogolsari sering digunakan untuk kepentingan rapat dan pelatihan AKM (Asesmen Kompetensi Minimum).

Kemampuan peserta didik dalam menggunakan kosakata Bahasa Indonesia masih rendah. Hal tersebut berdasarkan observasi peserta didik setelah pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kompetensi Dasar 3.4 yaitu menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindera serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan. Sebanyak 7 dari 12 peserta didik belum mengetahui serta membedakan kosakata mengenai nama-nama anggota tubuh manusia. Selain itu dalam menyebutkan kosakata masih menggunakan bahasa daerah.

Menurut (Magdalena et al., 2021) kosakata merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena pemahaman kata yang sama antara guru dan peserta didik menyebabkan interaksi dan komunikasi dengan lancar dalam proses pembelajaran, namun jika pemahaman peserta didik terhadap kosakata kurang, maka proses pembelajaran akan terhambat dan materi tidak akan diterima dengan baik. Oleh karena itu peserta didik perlu menguasai kosakata Bahasa Indonesia agar tujuan pembelajaran tercapai. penguasaan kosakata peserta didik dengan menggunakan media yang menarik, salah satunya yaitu *powerpoint* interaktif. Berikut ini disajikan analisis data hasil angket mengenai kebutuhan 12 peserta didik kelas I terhadap *Powerpoint* interaktif pada pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia di masa pandemi Covid-19.

Tabel 2 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	Aspek	Deskriptor	Hasil
1	Media dan sumber belajar pendukung pembelajaran	Fasilitas pribadi yang digunakan peserta didik saat pembelajaran <i>online</i>	<i>Smartphone Android</i> <i>Whatsapp</i> <i>Zoom Meeting</i>
		Fasilitas yang digunakan peserta didik saat pembelajaran <i>offline</i>	Buku Guru dan Siswa Tematik Kurikulum 2013 Lembar Kerja Siswa, Kartu Angka
2	Efektivitas sarana dan	Kesan peserta didik	1. Kurang mendukung proses

	prasarana yang mendukung pembelajaran <i>offline</i> maupun <i>online</i>	yang terhadap pembelajaran maupun digunakan	media <i>offline</i> yang	pembelajaran (50%) 2. Cukup mendukung proses pembelajaran (50%)
3	Kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif dalam pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia baik <i>offline</i> maupun <i>online</i>	Media pembelajaran yang disukai peserta didik	Media pembelajaran yang terdiri dari teks, gambar, audio, video, dan animasi serta soal interaktif untuk pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia	Gaungan teks, gambar, video, animasi, dan audio Setuju

Tabel 2 menunjukkan proses pembelajaran yang dilaksanakan belum menggunakan media berbasis teknologi yang bervariasi. Sebesar 50% peserta didik berpendapat bahwa media yang digunakan kurang mendukung proses pembelajaran, sedangkan sisanya berpendapat bahwa media yang digunakan cukup mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran yang disukai peserta didik yaitu media yang berisi gabungan teks, gambar, video, animasi, dan audio. Media *powerpoint* interaktif digunakan untuk mengemas materi dengan ringkas, efektif dan mengaplikasikan animasi yang sangat lengkap. (Putri, 2021). Oleh karena itu peserta didik menyetujui jika dikembangkan media *powerpoint* interaktif pada pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran Powerpoint Interaktif merupakan media pembelajaran yang aktif dan menarik, sehingga dapat membantu peserta didik dalam pemahaman materi. (Zain & Pratiwi, 2021). Selain itu media tersebut dapat secara efisien menyajikan materi yang dapat menarik perhatian dan merangsang proses berpikir peserta didik. (Nugraha et al., 2021). Desain dari media Powerpoint Interaktif berisi teks, gambar, audio, animasi, dan video. Setiap kosakata akan dijabarkan huruf, suku kata, dan kata untuk memudahkan peserta didik dalam membaca. Selain itu terdapat kuis-kuis interaktif untuk menambah penguasaan peserta didik terhadap kosakata yang dipelajari. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dilanjutkan untuk mengembangkan media *powerpoint* interaktif untuk pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan optimal.

KESIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik menunjukkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* dan laptop/komputer yang digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun dalam jaringan. Media tersebut menggabungkan antara teks, gambar, audio, video, dan animasi, serta dapat melakukan navigasi dan kuis yang interaktif, menarik, dan menyenangkan untuk peserta didik sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penelitian yaitu SD Negeri Grogolsari sehingga penelitian ini berjalan lancar dengan semestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anzar, S. F., & Mardhatillah. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik*, 4(1 Maret 2017), 53–64.
- Arpan, M., Budiman, R. D. A., & Verawardina, U. (2018). Need Assessment Penerapan Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Jaringan Komputer Berbasis Augmented Reality. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 48. <https://doi.org/10.31571/Edukasi.V16i1.834>
- Baharuddin, Halimah, A., Nursalam, & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia The Development Of Multimedia-Based Interactivelearning Media. *Al Asma: Journal Of Islamic Education*, 2(1), 97–110.
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarmo, S. (2021). Pengembangan Lkpd Matematika Berbasis Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Khairani, F., Utami, I. W., & Destini, F. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Perkuliahan E-Learning Pada Mata Kuliah Landasan Kependidikan (Analysis Of Interactive Multimedia Needs For E-Learning Lectures In Educational Foundation Courses). *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5530–5541. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0aanalisis>
- Magdalena, I., Ulfi, N., & Awaliah, S. (2021). Analisis Pentingnya Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Gondrong 2. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 243–252. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1336>
- Mulyadi, M., Atmazaki, A., & R, S. (2019). *The Development Of Interactive Multimedia E-Module On Indonesia Language Course*. 178(Icoie 2018), 291–295. <https://doi.org/10.2991/icoie-18.2019.65>
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>
- Novera, E., Daharnis, Erita, Y., & Fauzan, A. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349_6356.
- Nugraha, F. A., Nur'aeni, E., Suryana, Y., & Muharram, M. R. W. (2021). Efektivitas Media Powerpoint Dalam Pembelajaran Materi Luas Daerah Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2760–2768. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/931>
- Nuraini, I., Sutarna, S., & Narimo, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*, 31(2), 62–71. <https://doi.org/10.23917/Varidika.V31i2.10220>
- Putri, H. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543.
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media Powerpoint Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2456–2465.
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73–79. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019P073>

- 5258 *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar – Nurul Hidayatun Nikmah, Fitri Puji Rahmawati*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2928>
- Sahid, D. R., & Rachlan, E. R. (2019). Pengelolaan Fasilitas Pembelajaran Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Menengah Kejuruan (Smk). *Indonesian Journal Of Education ...*, 3(1), 26–39.
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar Di Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285. <https://doi.org/10.36835/Bidayatuna.V3i2.638>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/Jiituj*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/Jiituj.V4i2.11605>
- Se Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 1 9), 3 (2020).
- Se Mendikbudristek Nomor 2 Tahun 2022 Tentang Persetujuan Pembelajaran Tatap Muka (Covid-19), 2 (2022).
- Se Sesjen Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19), 1 (2020).
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118-123.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V Sd*. 8, 6