

PENGEMBANGAN *POWERPOINT* INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DI KELAS IV SD

Azizah Rohmawati

Novi Trisnani, M.Pd.

Drs. Geyol Sugiyanta, M.Si.

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
IKIP PGRI Wates Yogyakarta*

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi oleh kurangnya interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika dikarenakan media yang digunakan guru belum menarik serta interaktif sehingga peserta didik kesulitan untuk memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi bangun datar kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model penelitian yang digunakan adalah tipe ADDIE yaitu analysis, design, development, implementation and evaluation. Penelitian ini dilakukan pada awal semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Instrumen penelitian meliputi lembar kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Pada proses validasi, media divalidasi oleh 2 orang dosen (ahli materi dan ahli media). Pada proses kepraktisan, media diuji cobakan oleh 1 orang guru dan 19 orang peserta didik sedangkan pada proses keefektifan peserta didik diberikan soal post-test untuk mengetahui kephahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil cukup valid dengan persentase penilaian 79%, kepraktisan media dinyatakan praktis dengan persentase 88% dan keefektifan dinyatakan efektif dengan nilai hasil post-test 79% peserta didik telah tuntas dengan nilai ≥ 79 . Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media dapat digunakan untuk media pembelajaran.

Kata Kunci: *bangun datar, media pembelajaran, pembelajaran matematika, powerpoint interaktif*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran di satuan pendidikan diatur oleh Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 ayat 1. Proses pembelajaran tersebut harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, proses pembelajaran juga harus memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik sesuai dengan minat bakat, serta pengembangan fisik dan psikologi mereka. Melalui peraturan pemerintah tersebut, pendidik diharapkan menggunakan metode dan media yang melibatkan peserta didik secara aktif, menciptakan suasana menyenangkan, menarik, dan interaktif.

Berbeda dari apa yang diungkapkan dalam peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 ayat 1, permasalahan yang muncul saat ini adalah pola mengajar yang masih konvensional sehingga peserta didik merasa bosan mendengarkan guru berbicara, bahan yang diajarkan tidak interaktif sehingga peserta didik pasif dan kurang memahami materi yang diajarkan (Wiryana & Riksa, 2023: 217-272). Beberapa guru masih kurang memperhatikan minat belajar peserta didik, ada juga guru yang hanya memberikan bahan ajar untuk mencatat materi pembelajaran, bahkan ada guru yang hanya menggunakan metode ceramah saat mengajar, dan kurang menggunakan media pembelajaran.

Masalah yang hampir sama terjadi di kelas IV SD Negeri Serang dimana guru masih menggunakan media konvensional berupa buku cetak atau LKS dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang memperhatikan. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 20 Oktober 2023 dengan guru kelas IV SD Negeri Serang diperoleh hasil bahwa, guru mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi bangun datar dikarenakan materi yang banyak dan luas. Media yang sering digunakan untuk mengajar materi bangun datar hanya berupa media cetak yaitu buku siswa dan LKS sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit untuk menerima pembelajaran tersebut. Masalah utama yang sering dialami guru adalah beberapa peserta didik kurang fokus dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi.

Seiring berkembangnya teknologi, maka ilmu pengetahuan pun juga berkembang dengan berbagai jenis media yang digunakan (Setiawan, 2021: 146-156). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Salah satu media yang bisa dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif (Amalinda, 2023: 56). Media interaktif menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan (Mintogoro, 2014: 13).

Powerpoint interaktif adalah program aplikasi *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik. Program ini mampu memudahkan guru untuk menambahkan gambar, teks, grafik, dan media lainnya ke dalam slide yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan sehingga media menjadi menarik dan tidak membosankan. *Powerpoint* interaktif ini memiliki keunggulan dan manfaat yaitu sebagai alat yang mampu menciptakan motivasi, perhatian, dan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran serta mampu mendorong konsentrasi peserta didik pada materi pembelajaran (Rukmana, 2020: 622).

Penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran matematika di SD dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Amalia, 2018: 124), meningkatkan kedisiplinan (Pambudi, 2021: 124-131), meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Santosa, 2022: 9-24, dan mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis (Isna, 2023: 3774-3787). Berdasarkan beberapa penelitian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan kemampuan berfikir kritis peserta didik. Oleh karena itu, guna menyelesaikan masalah yang ada di SD Negeri Serang yang mana peserta didik mengalami kesulitan memahami materi bangun datar, maka peneliti tertarik mengembangkan media *powerpoint* interaktif pada materi tersebut.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran *Powerpoint* Intraktif

Powerpoint adalah program aplikasi software yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah (Wati, 2016). Sedangkan media *powerpoint* interaktif merupakan media yang didalamnya disusun serta difasilitasi dengan perlengkapan pengontrol sehingga bisa dioperasikan oleh pengguna dan pengguna bisa memilah apa yang dikehendaki seperti kontrol petunjuk pemakaian, materi, serta soal-soal latihan. *Powerpoint* interaktif ini masuk dalam pola *powerpoint stand alone*, dimana dinyatakan, pola *stand alone* merupakan pola penyajian *Microsoft Office Powerpoint* yang dirancang spesial guna proses pembelajaran yang bersifat interaktif (Historia, 2020: 15-19). *Powerpoint* interaktif ialah suatu media yang dipakai guna mempresentasikan ataupun menerangkan suatu bahan ajar yang dirangkum serta dikemas dalam sebgaiian slide yang menarik (Kriswandani, 2013).

Penggunaan *powerpoint* interaktif dapat membantu guru untuk memaparkan materi kepada peserta didik dengan mudah, sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar serta membuat peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dua arah yang pada akhirnya akan memberikan pengalaman belajar yang baik.

Karakteristik Peserta Didik SD

Matematika sekolah dasar merupakan kegiatan peserta didik dalam menemukan pola, melakukan investigasi, menyelesaikan masalah dan mengkomunikasikan hasil-hasilnya yang berhubungan dengan materi matematika dasar yang diajarkan di SD. Tujuan pembelajaran dalam materi bangun datar menurut kurikulum merdeka yaitu; peserta didik dapat menuliskan ciri-ciri segitiga dan segiempat serta dapat menyusun dan mengurai (komposisi dan dekomposisi) bangun datar dengan lebih dari satu cara yang memungkinkan (Hobri., dkk, 2022).

Ada beberapa karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yaitu:

Senang bermain

Karakteristik ini menuntut guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang asyik dan menantang. Guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan didalamnya.

Senang bergerak

Anak usia SD tidak dapat duduk dengan tenang terlalu lama. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak dapat berpindah atau bergerak (Mutia, 2021: 118).

Senang bekerja dalam kelompok

Anak usia SD dalam pergaulannya dengan kelompok sebaya mereka belajar aspek penting dalam sosialisasi seperti, belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar menerima tanggung jawab, dan belajar bersaing secara sportif.

Senang merasakan atau memperagakan sesuatu secara langsung

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret, dari apa yang dipelajari di sekolah, ia menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep lama (Kriswandani, 2013). Dengan begitu hendaknya guru merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, karakteristik anak sekolah dasar adalah suka bermain, bergerak, bebas dan tidak terkekang, suka berkerja bersama dan suka memperagakan sesuatu secara langsung.

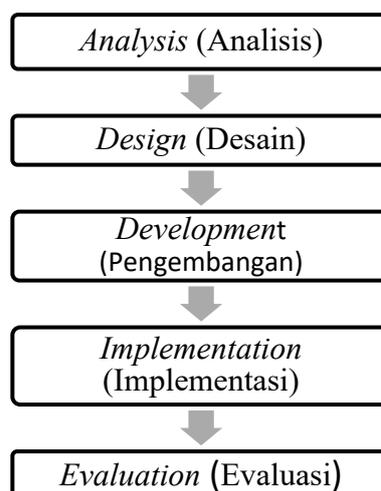
Materi Bangun Datar SD

Bangun datar merupakan bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis-garis atau lengkung. Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang mempunyai dua dimensi panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai tinggi atau tebal. Dari pengertian tersebut dapat ditegaskan bahwa bangun datar adalah bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar yang dibatasi oleh garis lurus atau garis lengkung.

Materi bangun datar penting dipelajari di sekolah dasar karena merupakan bagian dari geometri, yang merupakan bab matematika yang dianggap penting untuk dipelajari. Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang tidak memiliki ruang tetapi hanya sebuah bidang, dan pemahaman tentang konsep bangun datar akan terpakai secara bertahap sesuai dengan jenjang kelas (Sulistiyah, 2022: 1-4).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran dan menguji keefektifannya (Yasaroh, 2023:28). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE

(Sumber: Hidayat & Nizar, 2021)

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Serang, Pengasih, Kulon Progo dengan melibatkan 19 peserta didik, ahli materi, ahli media, dan guru. Data yang dikumpulkan berupa data primer dan data sekunder. Data primer meliputi hasil dari angket validitas dan

kepraktisan, sedangkan data sekunder adalah hasil *post-test* peserta didik. Instrumen penelitian meliputi uji kelayakan ahli materi, uji kelayakan ahli materi, dan uji pengguna.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data (Sugiyono, 2015). Validitas dan kepraktisan media pembelajaran dinilai dengan persentase menurut Purwanto (dalam Sari, 2019:34) yaitu untuk mengkategorikan validitas (sangat valid hingga tidak valid) dan kepraktisan media. Media dianggap valid jika mendapat persentase 65%-79%, dan praktis jika berada pada kisaran sama. Keefektifan media diukur dari pemahaman peserta didik tentang materi bangun datar. Media dapat dikatakan efektif jika $\geq 75\%$ secara klasikal peserta didik mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan interval baik yaitu ≥ 79 (Pratama, 2023).

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analyze (Analisis)

Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan, sarana dan prasarana. Analisis kebutuhan, sarana dan prasarana dilakukan dengan pengamatan dan wawancara. Pada proses pengamatan didapatkan hasil bahwa guru masih menggunakan media konvensional berupa buku cetak dan LKS. Berbekal dari pengamatan tersebut akhirnya peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas. Hasil wawancara tersebut adalah guru mengalami kesulitan untuk menjelaskan karena materi banyak dan luas, masalah utama yaitu beberapa peserta didik kurang fokus dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan.

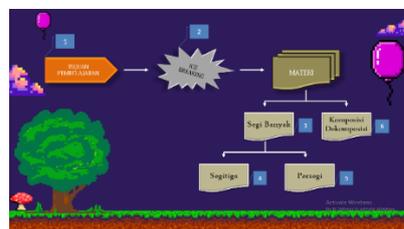
Berdasarkan analisis kebutuhan, sarana dan prasarana, maka peneliti bertujuan untuk membuat media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang diharapkan bisa mengatasi permasalahan yang ada di kelas IV SD Negeri Serang.

Design (Perencanaan)

Berdasarkan hasil analisis, tahap selanjutnya yaitu perancangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi bangun datar. Media ini dibuat dan dikembangkan menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint* 2017 dan aplikasi *canva* untuk membantu membuat desain. Berikut desain media pembelajaran *powerpoint* interaktif:



Gambar 2. Tampilan sampul



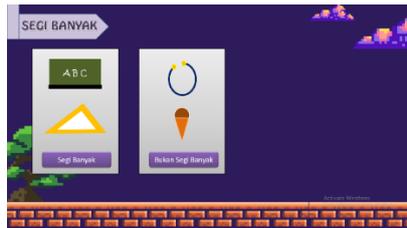
Gambar 3. Tampilan menu



Gambar 4. Tampilan slide tujuan pembelajaran



Gambar 5. Tampilan slide ice breaking



Gambar 6. Tampilan materi segi banyak



Gambar 7. Tampilan kuis interaktif



Gambar 8. Tampilan video pembelajaran



Gambar 9. Tampilan materi segitiga



Gambar 10. Tampilan materi komposisi dan dekomposisi



Gambar 11. Tampilan profil pengembang



Gambar 12. Tampilan daftar referensi

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti memvalidasi draf produk pengembangan dan direvisi sesuai dengan masukan validator. Peneliti juga melakukan uji kepraktisan pengguna yaitu guru dan peserta didik.

Media *powerpoint* interaktif divalidasi oleh 2 validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Validasi ini merupakan langkah awal untuk menilai produk yang telah dibuat sudah cukup layak digunakan atau belum layak. Berdasarkan hasil penilaian validator diperoleh persentase 79% dengan kriteria cukup valid, berikut hasil dari penilaian media:

Tabel 1. Hasil penilaian validator

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor Validator	Skor Max	%	Keterangan
1	Materi	24	30	80%	Valid
2	Media	46	60	77%	Cukup Valid
		Rata-Rata		79%	Cukup Valid

Berdasarkan tabel 1 tersebut, produk *powerpoint* interaktif yang dikembangkan sudah mempunyai kriteria cukup valid. Hal ini berarti produk sudah valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan uji kevalidan, peneliti melakukan uji kepraktisan terhadap media yang dikembangkan. Uji kepraktisan dilakukan untuk melihat apakah media praktis/mudah digunakan atau tidak. Pengguna dalam hal ini guru dan peserta didik diberikan angket untuk menilai apakah media praktis atau belum. Berikut hasil uji kepraktisan pengguna yaitu guru dan peserta didik kelas IV:

Tabel 2. Hasil uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik

No	Analisis Praktikalitas	Jumlah Skor Praktikalitas	Skor Max	%	Keterangan
1	Instrumen Respon Guru	37	45	83%	Praktis
2	Instrumen Respon Peserta Didik	678	760	92%	Sangat Praktis
		Rata-Rata		88%	Praktis

Berdasarkan tabel 2 tersebut dapat dilihat bahwa uji kepraktisan memperoleh persentase 88% dengan kriteria praktis yang berarti media *powerpoint* interaktif praktis digunakan untuk pembelajaran.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap penggunaan media yang telah dikembangkan. Tahap ini dilakukan 1 kali dengan jumlah peserta 19 yang dibagi menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang dengan 1 laptop/1 media *powerpoint* interaktif. Setelah menggunakan media, peserta didik diberikan soal *post-test* untuk menguji keefektifan media. Soal *post-test* terdiri dari 6 butir soal *essay*. Uji keefektifan media diperoleh hasil bahwa 79% peserta didik tuntas dengan nilai ≥ 79 yang berarti media *powerpoint* interaktif dapat dikatakan efektif.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir setelah menerima saran, komentar dan masukan dari validator, guru dan peserta didik. Produk hasil penelitian ini berupa media

pembelajaran khusus dirancang untuk dijalankan di laptop agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar menyenangkan. Pada tahap akhir ini diperoleh produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif yang bisa dijalankan secara *offline* di laptop tanpa terhubung data/*wifi*.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Serang. Penelitian dilaksanakan untuk menguji validitas, praktikalitas dan efektifitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran matematika materi bangun datar. Penelitian ini menggunakan *Research and Development* dengan penyajian data uji coba berdasarkan 5 langkah pokok model ADDIE, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Hidayat & Nizar, 2021).

Kelayakan produk diperoleh persentase 79% dengan kriteria cukup valid. Secara umum, keseluruhan tampilan dikembangkan dengan *background* dan animasi dari *Canva* kemudian ditambahkan *trigger* di aplikasi *powerpoint* 2017 agar interaktif dan tidak membosankan. Dalam penilaian ahli media, penggunaan media dikatakan cukup valid karena keterbatasan pengembangan media kurang pada penjelasan dibagian audio. Sedangkan pada penilaian ahli materi dikatakan valid karena penyajian materi sangat sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Setelah produk divalidasi, peneliti melakukan uji kepraktisan pengguna yaitu kepada guru dan peserta didik. Uji kepraktisan dilakukan dalam 1 kali pertemuan dengan memberikan media dan angket respon kepraktisan terhadap media. Pada uji kepraktisan tidak ada perbaikan media karena telah dinilai praktis. Uji kepraktisan diperoleh persentase 88% dengan kriteria praktis.

Efektifitas produk yang dikembangkan saat digunakan oleh peserta didik adalah pengembangan yang bukan hanya menekankan pada materi/konten isi namun pada keinteraktifan *powerpoint*, dimana peserta didik bisa menekan tombol/navigasi sendiri dan berinteraksi langsung terhadap produk. Setelah menggunakan media, peserta didik diberikan soal *post-test* untuk mengetahui apakah produk bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diberikan atau tidak. Hasil uji keefektifan dikatakan efektif karena $\geq 79\%$ peserta didik tuntas dengan nilai *post-test* ≥ 79 .

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif materi bangun datar kelas IV dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran yang memiliki komponen interaktif pada setiap slide. Produk yang dihasilkan berupa *soft file* dan semua konten dapat dijalankan secara *offline*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa validitas media pembelajaran dinyatakan cukup valid dengan persentase 79%, kepraktisan media dinyatakan praktis dengan persentase 88% dan keefektifan dinyatakan efektif dengan nilai hasil *post test* 79% peserta didik telah tuntas dengan nilai ≥ 79 .

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia N. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II SD. *Journal Of Elementary Education Attadib*, 124.
- Amalinda, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Unram*, 56.
- Aqib. (2016). Penelitian Tindakan Kelas. *Rama Widya*, 41.
- Bahar, H. (2019). Ketuntasan Belajar IPA Melalui Number Head Together pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 4.
- Historia, dkk. (2020). Penggunaan Media Interaktif Powerpoint Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Sejarah dan Pendidikan*, 15-19.
- Hobri., dkk. (2022). *Matematika SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Assesment Pendidikan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Isna. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Kemampuan Berfikir Kritis Ssiwa. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 3774-3787.
- Kriswandani, W. (2013). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Mintogoro, A. (2014). Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal DKV Adi Warna*, 13.
- Moto. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Of Primary Education*, 20-28.
- Mutia. (2021). Characteristic Of Chikdern Age Of Basic Education. *FITRAH*, 118.
- Pambudi. (2021). Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penggunaan Media Powerpoint Interaktif. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 124-131.
- Rukmana, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Bio Edu*, 622.
- Santosa. (2022). Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik Berbantu Powerpoint Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9-24.
- Setiawan, H. (2021). Pemanfaatan Sumber Bacaan Augmented Reality Untuk Gerakan Literasi di SD. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 146-156.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyah. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Menggunakan Media Benda Konkreet Pada Siswa SD. *PGSD FIP UNS*, 1-4.
- Wahid. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Istiqra'*, 2.
- Wati, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wiryana, Riksa. (2023). Permasalahan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Kiprah Pendidikan*, 271-272.

Wulandari. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Of Education*, 39.