

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN *MICROSOFT POWER POINT* PADA MATERI TEKANAN HIDROSTATIS

**Pria Nur Wulandari ^{*1)}, Naili Farika ²⁾, Lisa Nur Afni ³⁾, Zahfa Agnia Sumakha ⁴⁾,
Maryani ⁵⁾**

^{1,2,3,4,5)}Prodi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Jember

e-mail: prianurwulandari123@gmail.com¹⁾, nailifarika9590@gmail.com²⁾,
lisaafni9@gmail.com³⁾, Zahfa68@gmail.com⁴⁾, maryani.fkip@unej.ac.id⁵⁾,

* Corresponding author

Received: June 08th, 2023; Revised: July 12th, 2023; Accepted: Aug. 08th, 2023; Published: January 04th, 2024

ABSTRAK

Media pembelajaran alat untuk menyebarkan informasi kepada siswa dalam bentuk materi. Guru harus pandai penggunaan *Microsoft Powerpoint* dalam dunia pendidikan merupakan salah satu penyempurnaan yang dilakukan terhadap sarana pembelajaran. Semua komponen media, termasuk teks, gambar, suara, video, dan animasi, dapat digabungkan dengan bantuan *Microsoft Power Point*. Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran tentang pembuatan bahan ajar *Microsoft Power Point* interaktif. Metode penelitian ini menggunakan langkah-langkah model Borg dan Gall. Kembangkan produk baru, uji produk baru, dan analisisnya semuanya disertakan. Hasilnya menunjukkan bahwa skor validitas yang diperoleh adalah 3,625 (Va), rata-rata skor validasi media mencapai 82,50%, sedangkan validasi materi mencapai 79,16%. respons siswa terhadap bahan ajar interaktif juga menunjukkan hasil positif dengan skor 81,75% pada uji coba skala kecil dan skor 85% pada uji coba skala luas. Respons guru terhadap media tersebut juga cukup positif, dengan skor 71,7% dan 89,13% secara berturut-turut. Dapat disimpulkan media pembelajran dikatakan valid, berdasarkan temuan evaluasi validasi dan uji coba.

Kata Kunci: media pembelajaran; microsoft power point; media interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan memberikan dampak yang signifikan terhadap kemajuan suatu bangsa, pendidikan juga bertujuan menumbuhkan pembelajaran aktif guna memaksimalkan potensi setiap orang (Octaviana, et al., 2022). Berbagai upaya telah dilakukan pengelola pendidikan untuk memajukan pendidikan bangsa ini guna meningkatkan prestasi siswa dengan memanfaatkan sumber daya pendidikan secara maksimal (Yusri dan Husaini, 2017). Definisi pendidikan yang diberikan oleh Ki Hajar Dewantara, pendiri sistem pendidikan nasional Indonesia, adalah sebagai berikut: "Pendidikan merupakan syarat dalam kehidupan tumbuh kembang anak, artinya pendidikan mengarahkan

segala kekuatan kodrat yang ada pada diri anak-anak tersebut. sehingga mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang tertinggi-tingginya.". Humanisme, juga disebut sebagai proses "memanusiakan" orang, adalah apa yang diperlukan oleh pendidikan. Kita harus bisa menghormati hak asasi setiap orang sebagai hasilnya (Pristiwanti et al., 2022).

Dalam konteks ini, peningkatan proses pembelajaran memerlukan media yang menarik yang membangkitkan rasa ingin tahu dan minat serta memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pendidikan dan pembelajaran di kelas. (Octaviana, et al., 2022). sehingga materi lebih mudah

dimengerti dan dipahami serta untuk mencegah kebosanan siswa, pembelajaran selalu membutuhkan interaksi (Nurfadhillah et al., 2021). Media berfungsi sebagai jembatan antara sumber dan penerima dalam berkomunikasi. Guru dan siswa menggunakan media sebagai alat dan sumber belajar dalam kegiatan pendidikan. Ada banyak jenis media Menurut Nabila (2020), ada enam kategori dasar media: manipulatif, teks manipulatif, audio, visual, video, dan orang.

Media pembelajaran merupakan komponen proses pembelajaran yang sangat membantu untuk membantu proses pembelajaran dan memperjelas tanggapan siswa terhadap materi pembelajaran, serta meningkatkan perhatian para siswa untuk memastikan proses pembelajaran siswa berfungsi secara efektif (Nurfadhillah, et al., 2021). Media pembelajaran adalah alat untuk menyebarkan informasi kepada siswa dalam bentuk materi. Hasil belajar yang tinggi dapat dicapai siswa dengan bantuan bahan ajar yang tepat. Akibatnya, guru perlu terampil memilih dan membuat media pembelajaran yang tepat (Rahmawati, et al., 2020). Dengan metode permohonan yang efektif dan pengetahuan tentang berbagai jenis media pembelajaran yang bermanfaat, termasuk pemanfaatan teknologi, Subjek dapat dikuasai oleh instruktur inventif diajarkan (Poerwanti dan Mahfud, 2018).

Salah satu cara untuk maju adalah melalui penggunaan media di dalam kelas, proses belajar yang ditetapkan pada siswa (Pramesti, et al., 2021). Guru sering menggunakan media pembelajaran pada perangkat berbasis komputer, namun media pembelajaran tersebut masih terbatas pada alat yang membantunya

menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. Siswa akan lebih mudah mempelajari materi yang sulit dengan media yang tepat. Namun, beberapa pendidik saat ini masih kesulitan menggunakan komputer secara efektif, sehingga sulit bagi mereka untuk menawarkan sumber belajar yang menarik. Akibatnya, (Elfizon et al., 2020) ditemukan bahwa siswa sering tidak memperhatikan guru ketika mereka berbicara di depan kelas.

Guru harus pandai untuk peningkatan fasilitas proses belajar, dalam penggunaan Microsoft Powerpoint dalam pembelajaran, agar dapat mengikuti kemajuan zaman dan tuntutan tujuan pembelajaran. (Poerwanti & Mahfud, 2018). Power Point disesuaikan dengan keputusan desain yang membantu memaksimalkan efek visual dan aural selama presentasi, dan dapat menyempurnakannya dengan cara yang menakjubkan (Dini, 2022). Power Point merupakan pemrograman aplikasi yang untuk keperluan pengepakan. informasi secara ringkas, kuat, dan dengan penerapan sebuah animasi yang sangat teliti (Putri & Nurafni, 2021). Saat sebuah ide disajikan, Microsoft Power Point akan membantunya menjadi lebih menarik dan memiliki tujuan yang lebih jelas. Untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, Semua elemen media, termasuk teks, gambar, suara, video, dan animasi, dapat digabungkan dengan bantuan Microsoft Power Point. (Warkintin & Mulyadi, 2019).

Desain Power Point juga memiliki manfaat berbagai desain dan prospek yang mudah diganti. Siswa dapat berkomunikasi satu sama lain menggunakan hyperlink

menu jika Power Point dirancang dengan baik. bahwa dengan menggunakan hyperlink, presentasi Power Point dibuat interaktif. menambahkan bahwa tombol tindakan dan hyperlink dapat digunakan dalam desain Power Point untuk memungkinkan siswa memilih slide atau konten tertentu yang ingin mereka fokuskan (Nabila, 2020). Microsoft Power Point memiliki beberapa manfaat, antara lain: Kriteria berikut harus dipenuhi: (1) praktis; (2) memiliki variasi teknik penyajian yang menarik; (3) mampu menyajikan berbagai kombinasi clipart, gambar, animasi warna, dan suara yang diminati siswa; dan (4) dapat digunakan kembali. Selain itu, Power Point memiliki permainan (Rosidah, et al., 2022). Menurut (Dini, 2022) Penggunaan Power Point memiliki banyak manfaat diantaranya (1) meningkatkan rasa percaya diri karena memiliki berbagai fitur yang membuat presentasi menjadi lebih menarik dan meningkatkan rasa percaya diri seseorang terhadap kemampuannya dalam menjelaskan; dan (2) membantu pembuatan slide yang lebih menarik karena Power Point memberikan hasil yang terbaik dengan background, animasi, dan fitur desain yang ditawarkan bahkan dapat digunakan untuk menambahkan lagu, video, atau foto; dan (3) memfokuskan perhatian pendengar pada informasi.

METODE

Menggunakan model langkah-langkah Borg dan Gall, penelitian ini dimasukkan ke dalam pembuatan multimedia interaktif pada platform *Power Point*. Kembangkan produk baru, uji produk baru, dan analisisnya semuanya disertakan. Dalam

penelitian ini, uji coba produk mencakup uji coba skala kecil dan uji validasi pakar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Produk yang dikembangkan

Proses analisis pengembangan produk terdapat tiga tahap, yaitu menganalisis tentang konsep, desain dari suatu produk, dan mengumpulkan bahan yang diperlukan. Pada tahap menganalisis konsep, diperlukannya evaluasi pada elemen-elemen yang dibutuhkan pada saat merencanakan perangkat pembelajaran. Pada menganalisis konsep ini juga, keputusan diambil untuk menggunakan Tekanan Hidrostatik sebagai pokok bahasan yang dipakai. Pada tahap menganalisis desain ini pula, peneliti merancang tentang gambaran PowerPoint yang digunakan sebagai perangkat pembelajaran. Dalam tahap ini, peneliti membuat menu-menu dasar, animasi, tema PowerPoint, tata letak, serta aspek yang lainnya. Pada langkah pengumpulan bahan, dilakukan pengumpulan berbagai bahan yang diperlukan untuk membuat produk tersebut. Dalam langkah ini, peneliti menyusun materi yang dimasukkan ke dalam PowerPoint yang sedang dikembangkan. Proses penyusunan materi yang telah dipilih tersebut melibatkan pembuatan slide kompetensi, slide petunjuk, slide materi (termasuk materi yang dasar, materi penjelasan, dan contoh dari materi tersebut), serta slide sebagai bahan evaluasi (berisi soal-soal untuk menguji materi siswa).

2. Mengembangkan Produk Awal

Proses pengembangan produk dimulai dengan pembuatan slide depan PowerPoint yang mampu berinteraksi antara siswa dan guru, yang berisi judul materi yang dibahas dan tombol dimulainya pembelajaran. Lalu, ada slide dengan lima opsi, yaitu kompetensi dasar (KI dan KD), materi, latihan soal, quiz, dan pembahasan quiz. Pada layar awal dari materi, ada pilihan untuk memilih antara Pengertian Tekanan Hidrostatik, Prinsip Archimedes dan Prinsip dari Tekanan Hidrostatik, Faktor-faktor dari dipengaruhinya Tekanan Hidrostatik, Sifat-sifat Tekanan Hidrostatik, dan Penerapan dalam Kehidupan Sehari-hari, sehingga siswa dapat memilih urutan pembelajaran yang diinginkan. Terakhir, terdapat slide quiz beserta dengan pembahasannya yang digunakan untuk menilai tingkat pemahaman dari siswa setelah selesai mempelajari keseluruhan dari materi Tekanan Hidrostatik. Pada media PowerPoint yang bersifat interaktif ini, ada juga musik latar yang menyertai setiap slide. Secara rinci, hasil dari pengembangan produk tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Slide pertama adalah halaman pertama yang mencakup judul dari materi "Tekanan Hidrostatik", gambar latar belakang yaitu berbagai hewan seperti dalam kebun binatang agar siswa merasa tertarik. Terdapat juga tombol play untuk melangkah lebih jauh masuk ke dalam presentasi PowerPoint yang bersifat interaktif ini.



Gambar 1. Slide cover powerpoint

Slide kedua menyajikan beberapa opsi yang mencakup kompetensi dasar (KI dan KD), materi, latihan soal, quiz, dan pembahasan quiz. Opsi tersebut ditampilkan dalam bentuk tombol yang dapat diklik untuk mengakses halaman terkait sesuai dengan tombol yang dipilih.



Gambar 2. Slide pilihan (home) powerpoint

Selanjutnya, terdapat slide 3 dan 4 yang berisi penjelasan mengenai kompetensi inti dan kompetensi dasar ada dalam dalam materi yang disajikan dalam media PowerPoint yang bersifat interaktif ini.



Gambar 3. Slide kompetensi inti powerpoint

Ketika berpindah ke slide kelima, terdapat halaman materi yang belum langsung memasuki materi Tekanan Hidrostatik. Pada slide ini, disajikan berbagai pilihan dalam bentuk tombol. Pilihan-pilihan tersebut meliputi Pengertian Tekanan Hidrostatik, Prinsip Archimedes dan Tekanan Hidrostatik, Faktor-faktor dari Tekanan Hidrostatik, Sifat-sifat Tekanan Hidrostatik, dan Contoh dalam Kehidupan Sehari-hari.



Gambar 4. Slide menu materi powerpoint

Setelah pilihan menu Pengertian Tekanan Hidrostatik di klik maka muncullah slide materi pengertian tekanan hidrostatik pada slide 6 dan 7.



Gambar 5. Slide Pengertian Tekanan Hidrostatik powerpoint

Pada slide 8-10 berisi faktor-faktor dari Tekanan Hidrostatik. Pada slide 8 berisi mengenai faktor dari Tekanan Hidrostatik yaitu Massa Jenis beserta dengan pengertiannya. Slide 9 berisi mengenai faktor yang mempengaruhi Tekanan Hidrostatik yaitu Percepatan Gravitasi beserta dengan pengertiannya. Slide 10 berisi mengenai faktor dari Tekanan Hidrostatik yaitu Kedalaman Zat Cair beserta dengan pengaruhnya terhadap Tekanan Hidrostatik.



Gambar 6. Slide faktor-faktor yang mempengaruhi

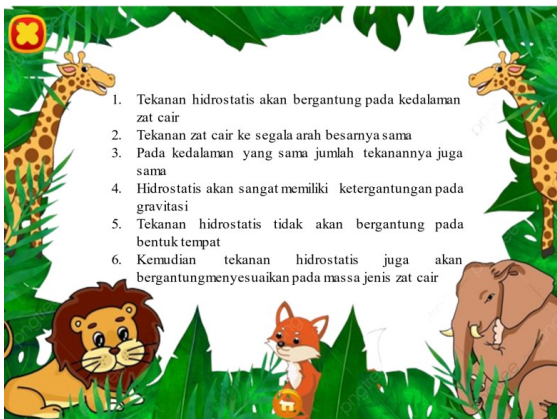
Pada slide 11-12 berisi Penerapan dari Tekanan Hidrostatik dalam Kehidupan Sehari-hari. Pada slide 11, penerapan Tekanan Hidrostatik dapat ditemukan pada Tinta Pena, Dispenser Air, dan

Teko Air beserta dengan penjelasan yang berkaitan dengan Tekanan Hidrostatik. Pada slide 12, penerapan Tekanan Hidrostatik dapat ditemukan pada Infus dan Bendungan beserta dengan penjelasan yang berkaitan dengan Tekanan Hidrostatik



Gambar 7. Slide penerapan dalam kehidupan sehari-hari

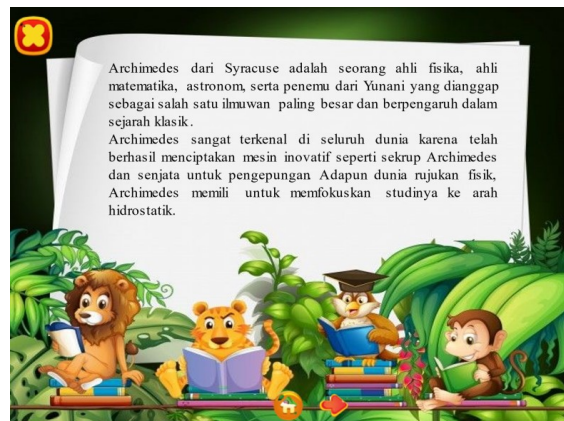
Pada slide 13 berisi Sifat-sifat dari Tekanan Hidrostatik. Terdapat 6 sifat yang dijelaskan di dalam slide tersebut.



Gambar 8. Sifat-sifat Tekanan Hidrostatik powerpoint

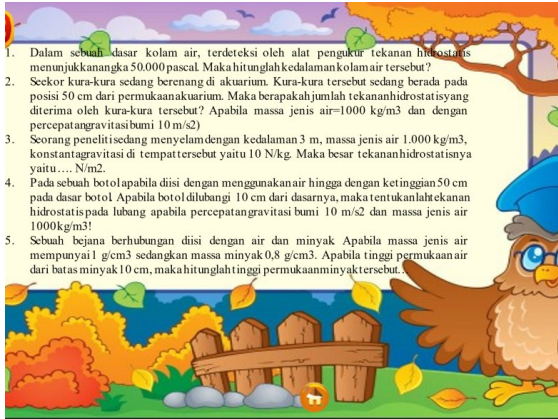
Pada slide 14-19 berisi Prinsip-prinsip dari Tekanan Hidrostatik. Pada slide 14 berisi profil atau informasi dari penemu prinsip Archimedes. Pada slide 15, berisi bunyi dari Archimedes/hukum hidrostatik. Pada slide 16, berisi arti dan

maksud dari bunyi Archimedes/hukum hidrostatik yang telah disebutkan pada slide sebelumnya. Pada slide 17, berisi persamaan/rumus dari Tekanan Hidrostatik yang nantinya akan bermanfaat untuk pengerjaan soal-soal. Pada slide 18, berisi penjelasan dari persamaan/rumus dari Tekanan Hidrostatik yang telah dijelaskan pada slide sebelumnya, agar siswa tidak hanya hafal persamaan/rumus saja, melainkan mengerti maksud dari persamaan/rumus tersebut. Pada slide 19, berisi persamaan/rumus dari Tekanan Hidrostatik total. Dimana di dalamnya juga terdapat penurunan dari persamaan/rumusnya.



Gambar 9. Profil penemu prinsip Archimedes powerpoint

Pada slide 20, ada Latihan Soal yang berfungsi untuk mengetes kephahaman siswa tentang materi yang telah selesai dipelajari. Latihan soal berisi sejumlah 5 soal essay yang bersifat perhitungan dan siswa dapat mencoba untuk mengerjakannya.



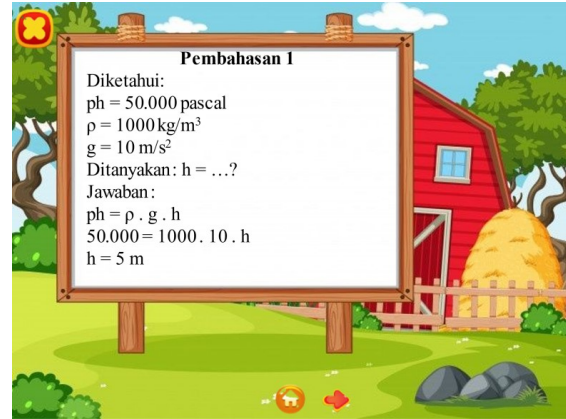
Gambar 10. Latihan Soal powerpoint

Pada slide 21-25 berisi quis berupa pilihan ganda, dimana siswa dapat langsung menjawabnya dengan mengklik tombol pilihan A/B/C/D. Pada tiap slide berisi 1 soal. Quis dibuat dengan menarik agar siswa mengerjakan quis dengan senang.



Gambar 11. Quiz powerpoint

Pada slide 26-30 berisi pembahasan dari quis yang telah dijawab oleh siswa. Pembahasan dibentuk agar jika siswa mendapatkan kesalahan, siswa dapat belajar dari kesalahan tersebut dengan menyimak pembahasan yang tersedia.



Gambar 12. Pembahasan Quiz powerpoint

3. Analisis produk yang dikembangkan

Setelah selesainya pengembangan produk bagian awal, lalu membuat serangkaian pengujian yang isinya ada dua tahap, yakni pengujian oleh para ahli dan pengujian dalam skala kecil. Pengujian oleh para ahli atau validasi melibatkan proses validasi media dan validasi materi. Kumpulan kriteria penilaian yang berasal dari empat validator pada media dapat dirujuk pada Tabel berikut untuk melihat hasil akumulasinya.

Tabel 1. validator media

No	Kriteria yang dinilai	Skor rata rata tiap aspek				
		1	2	3	4	5
Aspek keterampilan						
1	Tingkat animasi yang menarik beserta gambarnya				√	
2	Kecocokan penggunaan animasi			√		

3	Terdapat sound effect yang menarik dan mendukung performa media pembelajaran		√			
Aspek tulisan		1	2	3	4	5
1	Penjelasan mudah dibaca				√	
2	Kemudahan kalimat untuk dimengerti			√		
3	Kesesuaian warna yang digunakan					√
Aspek isi		1	2	3	4	5
1	Media sesuai dengan materi			√		
2	Media mampu mempengaruhi siswa untuk menjadi kreatif			√		
3	Animasi pada media pembelajaran sesuai dengan karakter siswa			√		
Aspek bahasa		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan efektif			√		
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan				√	

	makna tersirat yang ingin dipaparkan					
3	Bahasa yang dipakai dalam materi sesuai dengan pengguna				√	
Aspek desain		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian proporsi warna					√
2	Jenis dan ukuran huruf tepat				√	
3	Tombol mudah dikenali dan dioperasikan				√	
4	Warna animasi sesuai dan mendukung pembelajaran				√	

Dari Tabel yang telah disajikan, terlihat bahwa skor tingkat valid yang sudah didapatkan adalah 3,625 (Va). Skor ini mengindikasikan bahwa media dari pembelajaran tersebut dapat dianggap valid.

Dari hasil evaluasi validasi serta uji kelayakan, dapat disimpulkan bahwa media dari pembelajaran yang menggunakan PowerPoint untuk materi Tekanan Hidrostatik telah terbukti valid. Tingkat valid dari media PowerPoint ini diperoleh berdasarkan hasil validasi oleh ahli media serta ahli materi. Validasi oleh kedua ahli tersebut menghasilkan bahwa skor rata-rata pada setiap aspek untuk dinilai adalah ≥ 3 . Hal tersebut sesuai

dengan hasil penelitian Misbahudin et al., (2018) bahwa penggunaan Power Point sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA, hal ini terlihat dari pemahaman yang lebih baik dari peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, konsentrasi dan partisipasi yang lebih tinggi dari peserta didik selama proses pembelajaran, serta upaya untuk memaksimalkan rencana pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Anyan et al., (2020) media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dinyatakan sesuai. Rata-rata skor validasi media mencapai 82,50%, sedangkan validasi materi mencapai 79,16%. Respons siswa terhadap bahan ajar interaktif juga menunjukkan hasil positif dengan skor 81,75% pada uji coba skala kecil dan skor 85% pada uji coba skala luas. Respons guru terhadap media tersebut juga cukup positif, dengan skor 71,7% dan 89,13% secara berturut-turut.

Media pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* yang sudah dikembangkan lebih memuat dari sekedar materi, namun juga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar lewat *PowerPoint* yang digunakan tersebut. Dalam media yang telah dikembangkan ini, terdapat video tentang pembelajaran dan permainan. Keberadaan video tentang pembelajaran dan permainan ini memberikan informasi yang melekat lebih kepada siswa saat mereka menggunakan *PowerPoint* yang sudah dikembangkan. Siswa dapat lebih dari sekedar membaca materi, tetapi juga dapat mengamati isi dari video pembelajaran yang disajikan. Selain itu, adanya permainan dalam *PowerPoint* ini juga

membantu menghindari rasa jenuh siswa terhadap materi yang dipelajari.

Media pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* ini juga menghadirkan latihan soal berbentuk pilihan ganda beserta pembahasannya jika siswa sudah menjawab pertanyaan yang ada. Latihan ini memiliki tujuan untuk mengukur dan memperbanyak tingkat kepaahaman siswa untuk memecahkan masalah Tekanan Hidrostatik. Keberadaan soal-soal latihan dalam *PowerPoint* tersebut dibuat sesuai dengan materi agar dapat disampaikan pengalaman belajar yang mendalam kepada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan evaluasi validasi dan uji coba, materi pembelajaran interaktif yang dibuat pada *Microsoft Power Point* dinyatakan valid. Dapat dikatakan bahwa *Power Point* telah terbukti menjadi alat pembelajaran yang handal untuk materi yang berkaitan dengan tekanan hidrostatik. Berdasarkan temuan validasi oleh ahli media dan ahli materi, ditentukan validitas penyajian *PowerPoint* ini.

REFERENSI

- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: journal education and technology*, 1(1).
- Dini, P. I. A. U. (2022). Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 876-885.
- Elfizon, E., Islami, S., & Yanto, D. T. P.

- (2020). Penerapan Multimedia Interaktif Power Point pada Mata Diklat Dasar dan Pengukuran Listrik. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2), 87-95.
- Nabila, N. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis power point pada materi teorema pythagoras. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(04), 32-40.
- Nurfadhillah, S., Tantular, L. D., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., & Haq, A. S. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh di MI Darussaman. *PENSA*, 3(2), 267-279.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43-48.
- Octaviana, D. R., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 146-154.
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif dengan microsoft power point pada guru-guru sekolah dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265-271.
- Pramessti, P. D., Dibia, I. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point Dengan Fungsi Hyperlink. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 258-267.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538-3543.
- Rahmawati, B. F., Badarudin, B., & Hadi, M. S. (2020). Penggunaan media interaktif power point dalam pembelajaran daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60-67.
- Rosidah, R., Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. Dalam *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 2, hlm. 10-16).
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82-92.
- Yusri, R., & Husaini, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal IPTEK Terapan*, 11(1), 1-8.