

ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP 06 KEMPO

Al Islamiansyah^{1*}, Muslimin², dan Lutfin Haryanto³

¹⁻³ STKIP Harapan Bima, Bima, Indonesia

* Email: alislamiansyah23@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk menciptakan produk yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi IPS dengan menggunakan model ADDIE. Jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan R&D. Jenis data dalam penelitian ini ialah Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi pada tahap validasi produk dan Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan Bahasa terkait pemahaman siswa terhadap konsep statistika. Subjek sebanyak 5 responden siswa kelas VIII SMP 06 Kempo. yang dipilih secara acak atau random sampling. Instrumen penelitian adalah kuesioner Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori "sangat layak". Hasil respon siswa pada uji coba kelompok besar memperoleh 90,6% dengan kategori "sangat layak. Selanjutnya pada tahap Implementasi diperoleh Beberapa aspek antara lain ; 1) Media mudah digunakan sebanyak 91% dengan kategori Sangat Layak, 2) Bahasa yang digunakan mudah dipahami sebanyak 95% dengan kategori Sangat Layak, 3) Kesesuaian Gambar persentase 87,50% dengan kategori Sangat Layak, 4) Ketertarikan Kesesuaian Gambar sebanyak 100% dengan kategori Sangat Layak, dan 5) Memahami Konsep dengan Baik sebanyak 91% kategori Sangat Layak. Total keseluruhan Rata-rata sebanyak 92,9 % dengan kategori sangat layak.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Powerpoint interaktif, Minat Belajar; Siswa

Abstract

Research aims to create products that are developed so they are suitable for use. The product developed in this research is Interactive Powerpoint Learning Media for Social Sciences Material using the ADDIE model. This type of quantitative descriptive research uses R&D. The type of data in this research is qualitative data obtained from suggestions and input from media experts and material experts at the product validation stage and quantitative data obtained from the results of media expert validation, material and language expert validation related to students' understanding of statistical concepts. The subjects were 5 respondents from class VIII SMP 06 Kempo. which were chosen randomly or random sampling. The research instrument was a questionnaire. The results of material expert validation obtained an average percentage of 100% in the "very feasible" category. The results of student responses in the large group trial were 90.6% in the "very feasible" category. Next, at the Implementation stage, several aspects are obtained, including; 1) The media is easy to use as much as 91% in the Very Appropriate category, 2) The language used is easy to understand as much as 95% in the Very Appropriate category, 3) The percentage of image suitability is 87.50% in the Very Appropriate category, 4) The image suitability interest is 100% in the Very Feasible category, and 5) Understand the Concept Well as much as 91% in the Very Feasible category. The overall average is 92.9% with a very decent category.

Keywords: Learning Media; Interactive Powerpoint, Learning Interest; Students

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sektor yang sangat menentukan kualitas suatu bangsa. Dunia Pendidikan menuntut untuk dilakukan inovasi dan kreativitas yang dapat mendukung

peningkatan mutu pendidikan. Salah satu cara yang dapat dipakai agar mendapatkan hasil optimal seperti yang diinginkan adalah memberi tekanan. Guru harus dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif dan

menyenangkan bagi para siswa. Kemajuan teknologi saat ini menantang lembaga pendidikan untuk menciptakan inovasi pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran inovatif dapat dilakukan dengan mengembangkan model media pembelajaran berbasis teknologi. Mengingat, perkembangan teknologi dan pengaruh globalisasi terhadap kegiatan pembelajaran menjadi tantangan (Kustandi et al., 2023). Media pembelajaran juga mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa, karena menyajikan materi dalam bentuk menarik dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mendorong kreativitas, dan pengembangan potensi diri siswa. (Yuniarti et al., 2023). Media pembelajaran seperti teknologi, grafik, video, atau presentasi multimedia, membawa manfaat signifikan dalam konteks pendidikan. Penggunaan media yang sesuai memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap konsep dan prinsip pembelajaran yang disajikan.

Media adalah saluran informasi yang dapat memberikan informasi. Media dalam proses belajar-mengajar cenderung lebih diartikan sebagai alat grafis, elektronis untuk dapat memahami, mengelola, dan menata kembali informasi visual atau verbal (Moto, 2019). Manfaat media pembelajaran seperti: (1) menarik perhatian; (2) mengembangkan minat; (3) menyesuaikan lingkungan belajar dan (4) mendorong penerimaan suatu ide (Sukmahidayanti, 2015). Media pembelajaran adalah alat atau bentuk rangsangan yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Rangsangan yang dapat dijadikan media antara lain hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan, dan suara rekaman meningkatkan proses interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan lingkungannya, serta media pembelajaran sebagai alat bantu pendidik yang

dapat menunjang penggunaan pembelajaran (Rahman et al., 2023). Multimedia interaktif sekarang ini tidak hanya bisa di akses melalui komputer saja, namun sudah bisa di akses melalui gadget/HP. Bisa dikatakan multimedia interaktif adalah seperangkat media yang terdiri dari audio, visual atau audio visual yang memungkinkan pengguna bisa menggunakan langsung dengan memilih informasi apa yang ingin didapat. (Trisanti & Nafiah, 2020) salah satunya dengan penggunaan Powerpoint interaktif

Powerpoint adalah produk perangkat lunak Microsoft yang mendukung pembelajaran dengan menyusun presentasi yang efektif, mudah, dan profesional. Perangkat lunak ini dikembangkan dan digunakan untuk membuat presentasi untuk memfasilitasi presentasi. Ada beberapa alat untuk membantu Anda menguraikan slide presentasi dan menampilkan slide interaktif dengan clip art yang menarik. Grafik yang menarik dapat dengan mudah ditampilkan di layar komputer, membuatnya lebih menarik dan lebih mudah dikendalikan saat memainkan presentasi (Febrian Syah et al., 2023). Kelebihan Powerpointt antara lain: dapat menyajikan teks, gambar, film, sound efek, lagu, grafik, dan animasi sehingga menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat, mudah direvisi, mudah disimpan dan efisien, dapat dipakai berulang-ulang, dapat diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya, dapat dikoneksikan. Powerpoint interaktif ini juga tidak memerlukan aplikasi tambahan untuk mengaksesnya sehingga dirasa cukup praktis dan efisien (Trisanti & Nafiah, 2020). Program powerpoint memiliki kelebihan yang cukup unggul untuk digunakan oleh guru. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa program Microsoft Powerpoint merupakan sebuah aplikasi dalam software yang memiliki kemampuan sangat baik dalam menyajikan berbagai informasi dalam bentuk presentasi dan

aplikasi powerpoint ini sudah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Selain itu, interaktif yaitu bersifat komunikasi dua arah (Wardana, 2020). Siswa mempunyai peran penting dalam membentuk pemahamannya dan meningkatkan kesadarannya terhadap apa yang dibaca, ditulis, dan dihadapi (Rosyiddin et al., 2023).

Pembuatan media pembelajaran PowerPoint interaktif akan disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang baik antara lain: 1) Media harus menyampaikan informasi sesuai dengan tujuan dan materinya; 2) Media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa; dan 3) Media harus didukung sarana dan prasarana (Setiawan et al., 2023). Penggunaan Powerpointt 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 Powerpoint 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 (Wulandari et al., 2024). Mengembangkan keterampilan guru untuk menjadikan media pembelajaran lebih interaktif adalah dengan bantuan media PowerPoint interaktif yang mengumpulkan materi dengan mudah dan efektif selama presentasi. Ada beberapa keuntungan menggunakan powerpoint yaitu dapat menggabungkan media seperti Suara, animasi, teks, dengan presentasi (Indriani et al., 2022) yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Minat belajar siswa merupakan perasaan suka yang berhubungan dengan suatu reaksi terhadap suatu yang khusus atau situasi tertentu.

Minat sebagai aktivitas yang menyertai seorang individu melalui nilai-nilai, perasaan-perasaan, dan pikiran-pikiran yang disukai. Minat sebagai kecenderungan yang berkenaan dengan partisipan dan mencari pilihan yang disukai dalam aktivitas-aktivitasnya (Rahmayanti, 2016). Minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat segala sesuatu secara terus menerus yang mana dapat memperbaiki keaktifan siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi baik. (Karisma et al., 2022). Indikator Minat belajar adalah; 1. Perasaan Senang Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenangnya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari pelajaran; 2. Ketertarikan Siswa Berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri; 3. Perhatian Siswa Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada hal tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan hal tersebut.; dan 4. Keterlibatan Siswa Ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari hal tersebut (Rahmi et al., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dan guru yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan fakta bahwa guru mengajar masih dengan cara yang konvensional dan hanya menggunakan media pembelajaran seadanya. Berdasarkan kenyataan tersebut, dengan penggunaan media yang kurang bervariasi, tampak saat observasi siswa kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Banyak siswa yang tidak fokus dan tidak tertarik pada materi yang diajarkan oleh guru, sebab guru masih mengajar menggunakan metode ceramah dan media sederhana seperti papan tulis, gambar-gambar yang ada di buku pelajaran yang membuat siswa kurang termotivasi dan kurangnya minat belajar siswa, Minat belajar siswa tergolong rendah. Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti akan Analisis Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint interaktif. Dalam Meningkatkan Minat Belajar Kelas VIII Siswa Smp 06 Kempo

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan R&D. Penelitian bertujuan untuk menciptakan produk yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi IPS

dengan menggunakan model ADDIE. Jenis data dalam penelitian ini adalah Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi pada tahap validasi produk dan Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan Bahasa terkait pemahaman siswa terdapat konsep statistika. Subjek sebanyak 5 responden siswa kelas VIII SMP 06 Kempo. yang dipilih secara acak atau random sampling. Instrumen penelitian adalah kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli media, validasi ahli materi dan respon siswa dengan menggunakan skala likert yang diisi dengan memberikan checklist (√) pada kolom yang tersedia dari lembar validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa. Media pembelajaran ini akan dilengkapi dengan gambar, audio dan teks.

Tabel 1. Konversi Tingkat Capaian dengan Skala 4

Deskripsi	Skor	Keterangan
Kurang Baik	0%-25%	Tidak Layak
Cukup Baik	26%-50%	Tidak Layak
Baik	51%-75%	Layak
Sangat Baik	76%-100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari tahap analisis berdasarkan wawancara guru dan observasi diperoleh bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang tidak memerlukan kuota yang cukup banyak, dapat memberikan penjelasan kepada siswa, dapat digunakan berulang kali. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran inovatif berupa Powerpoint interaktif. Setelah mengetahui pemecahan masalah kemudian melakukan tahap pengembangan pada tahap pengembangan media yang telah dirancang kemudian direalisasikan. Sebelum media diuji coba ke siswa, media pengembangan ini

dilakukan uji validitas terlebih dahulu oleh validator.

1. Hasil

Model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan penelitian, yaitu yaitu Analysis, design, development, implementation dan evaluation.

1. Analisis

Secara umum, kami menganalisis masalah dasar dari proses pembelajaran di sekolah yaitu pemahaman konsep matematika siswa dalam materi statistika dalam kaitannya dengan media pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara guru kelas VIII. Berdasarkan hasilnya Siswa tidak terlalu aktif

belajar di kelas. Siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran dikarenakan saat proses pembelajaran media yang digunakan kurang menarik sehingga tidak dapat membantu meningkat minat belajar siswa

2. Design

Tahap desain adalah merancang konsep produk yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan ini ialah membuat storyboard, flowchart yang merupakan garis besar dari konsep isi produk yang akan dirancang. Kegiatan perancangan dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian media pembelajaran dan kebutuhan belajar yang dapat dilihat dari kompetensi dasar dan indikator.





Gambar 1. Tampilan Powerpointt Interaktif Materi IPS

3. Development.

Tahap Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Microsoft Powerpoint interaktif yang telah direvisi berdasarkan saran serta masukan.

Berikut ini rekapitulasi dari penilaian oleh ketiga ahli terhadap produk pengembangan media pembelajaran Powerpoint interaktif:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi

No	Responden	Nilai Rata-Rata %
1	Ahli Media	87,5%
2	Ahli Materi	100%
3	Ahli Bahasa	90.6%
Total		92,7 %

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji ahli melibatkan tiga ahli yaitu, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa maka didapatkanlah rata-rata penilaian ahli terhadap media pembelajaran berbasis PPT interaktif adalah sebesar 92,7%. Dari data kuantitatif tersebut kemudian ditafsirkan menjadi data kualitatif, maka didapatkan hasil bahwa produk media pembelajaran berbasis Microsoft Powerpoint interaktif materi sistem pencernaan manusia memperoleh kriteria sangat baik. Pada saat melakukan expert review, para ahli memberikan saran/masukan kepada peneliti yang dijadikan acuan untuk perbaikan media agar menjadi lebih baik lagi dan layak untuk digunakan.

Setelah media pengembangan telah dinyatakan layak oleh tiga ahli tersebut, kemudian peneliti melakukan uji coba. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan siswa, Tingkat pemahaman konsep Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji ahli melibatkan tiga ahli yaitu, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa maka didapatkanlah rata-rata penilaian ahli terhadap media pembelajaran berbasis PPT interaktif adalah sebesar 92,7%. Dari data kuantitatif tersebut kemudian ditafsirkan menjadi data kualitatif, maka didapatkan hasil bahwa produk media pembelajaran berbasis Microsoft Powerpoint interaktif materi sistem pencernaan manusia memperoleh kriteria sangat baik. Pada saat melakukan expert review, para ahli memberikan saran/masukan kepada peneliti yang dijadikan acuan untuk perbaikan media agar menjadi lebih baik lagi dan layak untuk digunakan. Setelah media pengembangan telah dinyatakan layak oleh tiga ahli tersebut,

kemudian peneliti melakukan uji coba kepada 6 orang responden. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan siswa, Tingkat pemahaman konsep siswa dan kelayakan media pengembangan.

3. Implementasi

Pada tahap implementasi ini bertujuan untuk melakukan respon siswa uji coba 6

Responden. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Powerpoint interaktif yang dikembangkan dengan mengisi kuesioner berskala 1-4 dengan aspek dari segi media pembelajaran dan materi pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Responden

Aspek	Nomor Kuesioner	Responden						Total	%		Ket
		AB	AC	AD	AE	AF	AG		Nilai	Pers	
Media Mudah digunakan	1	3	4	4	3	4	4	22	0,917	91%	Sangat Layak
Bahasa yang digunakan mudah dipahami	2	4	4	4	4	4	3	23	0,953	95%	Sangat Layak
Kesesuaian Gambar	3	4	3	4	3	3	4	21	0,875	87,5%	Sangat Layak
Ketertarikan	4	4	4	4	4	4	4	24	1	100%	Sangat Layak
Memahi Konsep dengan Baik	5	3	4	4	4	4	3	22	0,967	91%	Sangat Layak
Total		18	19	20	18	19	18			92,9 %	

Dalam kegiatan uji coba one to one terdapat 5 aspek dinilai dengan penilaian yang diperoleh adalah sebesar 92,9% bila dideskripsikan maka termasuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan.

4. Evaluation

Tahap evaluasi ialah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Data-data hasil evaluasi diperoleh dari hasil uji validasi ahli media, hasil uji validasi ahli materi. Hasil validasi dosen ahli media mendapatkan 87,50% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata poersentasi sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”. Hasil respon siswa pada uji coba kelompok besar memperoleh persentase 90,6% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, respon siswa menyatakan bahwa media pembelajaran Powerpoint interaktif materi IPS sangat Layak.

2. PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan sarana penyalur informasi. Media pembelajaran dirancang semenarik mungkin dan dibuat sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan berpengaruh pada minat belajar siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah menerima materi yang sedang dipelajari dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Media Program Microsoft Microsoft Powerpoint adalah program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini.

Tampilan slide dari Microsoft Powerpoint ini tersedia dengan berbagai desain template di dalamnya yang berguna untuk menampilkan data atau dokumen. Microsoft Powerpointt berfungsi pula sebagai sarana presentasi dengan tampilan yang menarik para audiens, Microsoft Microsoft Powerpoint menyediakan berbagai macam

pilihan mulai dari tema, desain, animasi atau tata letak yang beragam. Dan fitur template atau desain akan semakin mempercantik tampilan dari suatu presentasi Microsoft Powerpoint.

Penggunaan Powerpointt interaktif dapat meningkatkan minat siswa dalam materi IPS dengan menampilkan berbagai template pilihan yang menarik sehingga siswa memiliki ketertarikan untuk belajar, lebih meningkatkan kefokusan dan perhatian. Menggunakan tambahan fitur seperti gambar, video audio serta teks yang sangat memotivasi minat belajar siswa. Pada tahap development dengan menggunakan 3 ahli diperoleh hasil ahli media mendapatkan 87,50% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”. Hasil respon siswa pada uji coba kelompok besar memperoleh 90,6% dengan kategori “sangat layak. Selanjutnya pada tahap Implementasi diperoleh Beberapa aspek antara lain ; 1) Media mudah digunakan sebanyak 6 responden menjawab dengan total nilai 22 dan persentase 91% dengan kategori Sangat Layak, 2) Bahasa yang digunakan mudah dipahami sebanyak 6 responden menjawab dengan total nilai 23 dan persentase 95% dengan kategori Sangat Layak, 3) Kesesuaian Gambar sebanyak 6 responden menjawab dengan total nilai 21 dan persentase 87,50% dengan kategori Sangat Layak, 4) Ketertarikan Kesesuaian Gambar sebanyak 6 responden menjawab dengan total nilai 24 dan persentasi 100% dengan kategori Sangat Layak, dan 5) Memahami Konsep dengan Baik sebanyak 6 responden menjawab dengan total nilai 22 dan persentase 91% dengan kategori Sangat Layak. Total keseluruhan Rata-rata sebanyak 92,9 % dengan kategori sangat layak

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasisi Microsoft Powerpoint interaktif sangat layak untuk

digunakan hal ini berdasarkan hasil penilaian akumulasi rata-rata uji ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang termasuk kedalam kategori Sangat Baik (SB). Media pembelajaran berbasis Microsoft Powerpoint interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian one to one dengan nilai 92,9% yang termasuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Berdasarkan kedua penilaian tersebut maka media pembelajaran berbasis Microsoft Powerpoint interaktif yang peneliti kembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat siswa pada kelas VIII Materi IPS SMP 06 Kempo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penghormatan terdalam di dedikasikan kepada kedua orang tua, keluarga tercinta yang selalu mendukung saya untuk menuju keberhasilan, orang-orang tersayang yang selalu mendo'akan dengan tulus. Terimakasih yang tak terhingga. Ucapan terimakasih juga saya ucapkan untuk kampus tercinta dan dosen-dosen yang membantu hingga terselesaikan tugas akhir ini

DAFTAR PUSTAKA

- Febrian Syah, M. N., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, W. D., & Susanti, N. A. (2023). Pengaruh Media Microsoft Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Jmel*, 9(1), 1–7. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jmel/article/view/40441>
- Indriani, N. M. P. S., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpointt Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 516–520. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.548>
- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas Iv Sdn Jleper 01.

- Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3).
<https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366>
- Kustandi, C., Yatimah, D., & Rugaiyah, R. (2023). *Virtual Reality-Based Instructional Media through Enriched Virtual Classroom in Microteaching*. 7(5), 5983–5992.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5212>
- Moto, M. M. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. 3(1), 20–28.
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., Ode, W., & Kurnawati, I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal on Education*, 05(03), 10646–10653.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 206–216.
<https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1027>
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206.
<https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Rosyiddin, A. A. Z., Fiqih, A., Nugraha, H., Hadiapurwa, A., & Komara, D. A. (2023). The Effect of Interactive Microsoft Powerpoint Media Design on Student Learning Interests. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 8(1), 12–23.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2023). Development of interactive Microsoft Powerpoint learning media based on information and communication technologies to improve student learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 75–86.
- Sukmahidayanti, T. (2015). The utilization of instructional media in teaching english to young learners (a case study of an Elementary School Teacher in Bandung). *Journal of English and Education*, 3(2), 90–100.
- Trisanti, S., & Nafiah, N. (2020). Penggunaan Media Microsoft Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sdn Losari Jombang. *In National Conference for Ummah (NCU)*, 1(1), 623–630.
- Wardana, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Interaktif Pada Tema Tanah Airku Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(2), 159–168.
- Wulandari, P. N., Farika, N., Afni, L. N., Sumakha, Z. A., & Maryani, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpointt Pada Materi Tekanan Hidrostatik. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 338–347.
- Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., Tanjungpura, U., & Artikel, I. (2023). *Memahami media untuk efektifitas pembelajaran*. 4, 111–123.