

PENGUNAAN MEDIA SALINDIA INTERAKTIF UNTUK MENARIK MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN DARING

Metha E. Br. Simamora^{a*)}, Wiputra Cendana^{a)}

^{a)}Universitas Pelita Harapan, Kota Tangerang Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi : methaeva011998@gmail.com

Riwayat Artikel : diterima: 28 Januari 2021; direvisi: 16 Februari 2021; disetujui: 25 Februari 2021

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan media pembelajaran salindia untuk menarik minat belajar siswa sekolah dasar khususnya pada pembelajaran daring. Metode Penelitian yang digunakan oleh penulis adalah deskriptif kualitatif dengan instrument penelitian berupa umpan balik guru mentor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media salindia interaktif dapat dengan efektif menarik minat belajar siswa sekolah dasar karena terdapat banyak fitur seperti menambahkan gambar, video, serta fitur hyperlink yang memungkinkan presentasi nonlinear. Fitur hyperlink tersebut membuat guru dapat mendesain quiz interaktif yang membuat siswa terlibat dan menyenangkan pembelajaran yang berlangsung secara daring. Media salindia juga sangat efektif karena dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media salindia efektif digunakan untuk menarik minat belajar siswa sekolah dasar. Keefektifan media salindia berupa, fitur-fitur yang menarik dan mendukung siswa dalam belajar secara mandiri. Penulis menyarankan kiranya media salindia dapat divaliditas oleh ahli sehingga dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar pada pembelajaran daring.

Kata Kunci: minat belajar; media pembelajaran; salindia

THE USE OF INTERACTIVE POWERPOINT TO INCREASING ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS LEARNING INTEREST IN ONLINE LEARNING

Abstract. The purpose of this research is to describe the effectiveness of PowerPoint to engage primary students especially in the online learning setting. Method that have been using for this research was qualitative descriptive with the instruments are lesson plan, observation log, and teacher's mentor feedback. The result show that the use of PowerPoint was effective to engage students in learning because there are many features that support teacher to teach. The features is use to add pictures, video, and particularly hyperlink features that help user to made nonlinear presentation, so the teacher can design an interactive quizzes. PowerPoint also support students to learn individually at home in this kind of online learning setting. It can be conclude that PowerPoint is effective to engage primary student in online learning. Therefore the researcher suggest that the PowerPoint can be validated by the expert so that it can use for teaching primary students in online learning around Indonesia.

Keywords: interest in learning; learning media; PowerPoint

I. PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 telah menggeser paradigma pendidikan di Indonesia yang semula dilakukan di kelas menjadi daring (dalam jaringan). Guru terus mengupayakan pembelajaran yang efektif guna mempertahankan kualitas pendidikan, agar siswa dapat terus belajar dengan baik. Pembelajaran daring sendiri merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dengan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran [1]. Interaksi menjadi aspek yang penting dalam pembelajaran daring karena guru dan siswa tidak bertemu secara fisik melainkan secara virtual melalui platform digital seperti microsoft teams.

Proses belajar mengajar yang terbilang baru membawa tantangan tersendiri bagi guru maupun siswa. Minimnya interaksi secara fisik membuat siswa dilanda kobosanan saat pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah saja. Penjelasan secara verbal saja oleh guru kurang efektif karena siswa pada umumnya hanya mendengarkan dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Kurangnya

keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat menurunkan minat belajar siswa sehingga membuat proses penyerapan materi ajar kurang optimal.

Minat belajar merupakan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang membuatnya fokus dan terlibat aktif saat proses belajar berlangsung [2]. Sedangkan Fuad & Zuraini [3] menyebutkan bahwa minat belajar merupakan keinginan dan kemauan yang mendorong seseorang melakukan aktivitas dengan sukarela tanpa ada paksaan dari luar dirinya serta membuatnya senang. Berdasarkan teori yang disebutkan minat belajar siswa merupakan rasa suka yang membuat siswa terlibat secara sukarela dalam aktivitas pembelajaran. Keterlibatan siswa dapat berupa memberikan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat maupun menyuarakan perasaan selama proses belajar. Hal tersebut timbul karena siswa meminati pembelajaran dan dapat terhubung dengan materi yang dipelajari lalu mulai dapat menyusun strategi yang tepat dalam belajar sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi [4].

Rendahnya minat belajar siswa tentu akan mempengaruhi kemauan belajarnya. Siswa dengan minat

belajar rendah cenderung tidak kreatif mengerjakan tugas yang diberikan, rasa juang yang rendah, siswa akan mengerjakan tugas apa adanya dan mudah putus asa [5]. Pembelajaran yang efektif akan terjadi jika minat belajar siswa terus ditumbuhkan. Minat belajar juga mempengaruhi hasil belajar siswa, pembelajaran yang menarik minat siswa dapat lebih mudah dipahami [6]. Padmavathi [7] menyatakan bahwa guru memang perlu terus menambah pengetahuannya dalam berbagai hal untuk melakukan diskusi yang bermakna dengan siswa namun, guru juga perlu mempersiapkan diri dalam menggunakan teknologi pada pembelajarannya. Khususnya saat pembelajaran daring seperti sekarang ini guru dituntut mempelajari penggunaan teknologi dengan cepat. Penggunaan teknologi sendiri menjadi keharusan dalam proses belajar mengajar.

Pada kenyataannya perubahan pembelajaran secara daring menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu: (1) faktor internal yang berasal dari diri siswa berupa motivasi diri dan kecakapan dasar atau bakat. (2) Faktor eksternal berupa kecakapan mengajar guru, bahan ajar, metode belajar yang guru pakai, suasana belajar yang interaktif serta peran orang tua dalam mendukung siswa [8]. Peran guru untuk menarik minat belajar siswa sangat besar. Sebagai faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar siswa selama proses belajar guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sama halnya dengan yang disampaikan oleh Arikpo & Grace [9] bahwa guru memiliki kendali untuk memodifikasi pembelajaran sehingga lebih menarik untuk memengaruhi keterlibatan siswa dan selanjutnya meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut diharapkan dapat mendorong minat belajar internal sehingga siswa dapat termotivasi memperoleh pengetahuan.

Beberapa guru merasa kesulitan menggunakan teknologi sehingga cenderung menggunakan metode ceramah saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal tersebut membuat suasana belajar menjadi sangat monoton, banyak siswa yang kurang terlibat aktif dan suasana belajar kurang menyenangkan. Padahal seyogyanya pembelajaran pada jenjang SD seharusnya dilakukan dengan cara yang menyenangkan sehingga membuat siswa tertarik dan dapat dengan cepat memahami hal-hal yang dipelajari [10]. Hal tersebut juga merupakan suatu upaya agar siswa memiliki keinginan untuk terus belajar. Oleh sebab itu penting bagi guru untuk terus memperlengkapi diri dalam penggunaan teknologi.

Dalam hal ini guru dapat memperlengkapi diri melalui pelatihan secara mandiri (otodidak) ataupun dengan mengikuti berbagai pelatihan yang dibuat oleh pemerintah atau lembaga terkait [11]. Hal ini semata-mata agar guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih baik dan bermutu melalui pemanfaatan teknologi. Guru dapat mendesain media pembelajaran yang efektif digunakan saat pembelajaran daring berlangsung. Media pembelajaran adalah alat yang guru gunakan untuk mengoptimalkan penyampaian informasi antara guru dan siswa. National Education Association (NEA) memberikan batasan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam

bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya [12]. Media yang tepat adalah media yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Selain itu, media juga haruslah mencakup fungsi utama pembelajaran yaitu membuat gairah untuk belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri dengan memaksimalkan gaya belajar yang dimiliki siswa, serta menyamakan persepsi terkait dengan content materi [13]. Sugiyanti [7] menyatakan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat mengakomodir pembelajaran bagi siswa dengan minat belajar yang rendah maupun tinggi.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring adalah media interaktif. Media Interaktif merupakan media yang dibuat melalui pemanfaatan teknologi [14]. Nurseto [15] menyatakan bahwa perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk tidak hanya menggunakan metode ceramah saat mengajar namun, media lain yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan dapat dengan efektif digunakan menyampaikan informasi. Melalui media interaktif berbasis komputer siswa termotivasi untuk memperoleh pengetahuan dan menyenangkan pembelajaran. Walaupun demikian media interaktif harus dipilih dan dipersiapkan dengan baik. Guru perlu memerhatikan beberapa aspek penting guna mendesain media yang tepat. Beberapa aspek tersebut antara lain tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, materi pembelajaran, gaya belajar siswa, serta ketersediaan fasilitas sekolah. Media interaktif menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk guru gunakan.

Media interaktif sangat tepat digunakan saat pembelajaran daring karena dapat mendukung siswa belajar secara mandiri dan dapat dikembangkan dengan menambahkan video, games, maupun quiz interaktif [16]. Salindia menjadi salah satu media interaktif yang dapat guru gunakan. Selain mudah untuk dioperasikan, salindia juga merupakan aplikasi pada komputer yang relatif minim biaya. Software ini pada umumnya sudah terpasang pada perangkat komputer pengguna windows dan dapat langsung digunakan untuk membuat presentasi yang menarik. Fitur-fitur yang ada pada salindia juga dapat menarik minat belajar siswa serta membuat siswa fokus kepada materi yang dipelajari [17]. Selain itu penggunaan salindia membuat guru tidak lagi perlu menggunakan metode ceramah karena media salindia dapat menghadirkan ilustrasi yang jelas tentang materi yang sedang dipelajari [18].

Terdapat pula fitur hyperlink yang memungkinkan presentasi nonlinear sehingga guru dapat membuat quiz interaktif. Penggunaan media pembelajaran sendiri tidak menggantikan peran guru sebagai pengarah. Guru tetap memegang andil yang besar dalam membimbing dan memberikan pengajaran kepada siswa. Media pembelajaran sendiri menjadi alat yang membantu guru memberikan pembelajaran yang efektif. Oleh sebab itu dalam penelitian ini guru kiranya mendapatkan gambaran tentang keefektifan penggunaan media salindia saat pembelajaran daring berlangsung. Melalui penggunaan media salindia kiranya guru dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan

membuat siswa menikmati proses belajar walaupun dilakukan secara daring.

Terdapat pula 5 pedoman sebagai langkah-langkah guru menggunakan media pembelajaran yaitu: (1) preview merupakan proses menyeleksi materi yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. (2) Prepare the material, yaitu mengumpulkan bahan ajar dan mengurutkan alur penyampaian. (3) Prepare the environment, yaitu mempersiapkan lingkungan belajar yang kondusif. (4) Prepare the learners, yaitu mempersiapkan siswa dengan terlebih dahulu menyampaikan tinjauan isi pelajaran, relevansi pembelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari serta pemberian motivasi bagi siswa. Terakhir, (5) provide the learning experience, yaitu guru mengimplementasikan media belajar untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa [19]. Langkah-langkah tersebut dapat guru jadikan pedoman untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif yang telah didesain. Khususnya dalam pembelajaran aring langkah-langkah tersebut dapat guru sesuaikan dengan konteks siswa dan sekolah masing-masing.

Berdasarkan latar belakang tersebut tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan keefektifan penggunaan media salindia interaktif untuk menarik minat belajar siswa sekolah dasar khususnya pada pembelajaran daring. Diharapkan melalui pemaparan fakta yang penulis berikan guru dapat menggunakan salindia sebagai salah satu alternative media pembelajaran yang efektif saat pembelajaran dilakukan secara daring.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan gabungan dari penelitian kualitatif dan deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan bahwa kenyataan berdimensi jamak, interaktif dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang diintepretasikan oleh individu-individu [20]. Pada penelitian ini tujuannya adalah memahami fenomena sosial dari sudut pandang partisipan sehingga data penelitian diperoleh melalui observasi kelas, membuat rencana pembelajaran, serta umpan balik guru mentor pada kelas yang diteliti. Analisis data dilakukan dengan mendeskripsikan data yang diperoleh dengan dukungan teori-teori yang relevan terkait topik yang diteliti. Peneliti juga membandingkan hasil penelitian terdahulu untuk memverifikasi data yang diperoleh. Setelah menganalisis data, tahapan terakhir adalah peneliti menarik kesimpulan dari seluruh proses penelitian hal ini dilakukan untuk mencari makna dari data penelitian yang telah dianalisis

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media salindia pada pembelajaran daring terbukti efektif menarik minat belajar siswa. Media salindia interaktif didesai dengan menggunakan fitur *hyperlink* yang memungkinkan presentasi nonlinear. Melalui fitur tersebut

guru membuat presentasi materi lebih menarik dengan berbagai gambar, video dan juga *quiz*. Tamami [21] dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berupa salindia dapat menarik minat belajar siswa karena fitur *hyperlink*, animasi serta audio membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran. Dalam implementasinya peneliti mengimplementasikan media salindia interaktif dengan fitur *hyperlink* sebanyak 4 kali pada 3 mata pelajaran yang berbeda yaitu matematika, sains, dan bahasa Inggris untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Pada ketiga proses belajar mengajar yang telah dilakukan diperoleh umpan baik mentor sebagai berikut: (1) pada pembelajaran Bahasa Inggris guru mentor menyampaikan bahwa "*secara keseluruhan pngajaran Ms. Metha sudah baik dengan memberikan contoh dan latihan langsung tentang sebab akibat saat pengajaran membuat siswa lebih antusias dalam menyimak penjelasan dan interaktif*" (2) pada pembelajaran matematika "*Pada kesempatan kedua mengajar di pelajaran Math terlihat Ms.Metha sudah lebih baik dari sebelumnya. Ms.Metha menggunakan media pembelajaran melalui PPT yang menarik dengan diselipi video clip dan permainan tebak-tebakan dengan kesulitan yang berjenjang (Easy, medium, and hard). Hal ini membuat siswa tertarik untuk berpikir kritis atas pelajaran yang baru saja disampaikan*" (3) pada pembelajaran sains "*permainan dibuat dalam bentuk PPT yang menarik sudah sanagt baik, sehingga menarik perhatian siswa*".

Quiz yang terdapat dalam salindia telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran, salindia dinavigasi oleh guru dan *quiz* dijawab oleh siswa. Seluruh siswa diminta untuk *unmute* sehingga mereka dapat terlibat aktif untuk menjawab pertanyaan *quiz* tersebut. *Quiz* bertujuan untuk mempertajam pemahaman siswa terkait konsep materi yang dipelajari. Penggunaan media ini sangat efektif karena dapat membuat siswa antusias dalam pembelajaran. Saat menjawab pertanyaan juga terjadi proses pembentukan pengetahuan baru sesuai dengan pengetahuan awal yang dimiliki siswa. Pada proses ini terjadi juga evaluasi pribadi bagi siswa tentang seberapa jauh mereka memahami

konsep yang telah dipelajari sebab ada diskusi bersama guru. Keuntungan penggunaan media pembelajaran daring adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan ingatan, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan bertanya kepada guru terkait materi yang dipelajari [22].

Peneliti juga membandingkan penemuan hasil penelitian terdahulu untuk memperoleh perbandingan keefektifan penggunaan media salindia untuk menarik minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Tamami [21] menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berupa salindia dapat menarik minat belajar siswa karena fitur *hyperlink*, animasi serta suara membuat siswa antusias dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang berisikan point-point utama pembelajaran juga membuat 11 pembelajaran lebih menarik. Khususnya pada pembelajaran sejarah siswa meminati

pembelajaran karena media interaktif berupa salindia membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran Fitriyani, Tontowi, & Basri, [23]. Pembuatan media pembelajaran interaktif merupakan suatu inovasi yang dapat guru lakukan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif serta bermutu karena materi dapat diperkaya lewat visualisasi gambar dan video Shalikhah et al., [14]. Melalui media interaktif berbasis komputer siswa termotivasi untuk memperoleh pengetahuan dan menyenangkan pembelajaran dan membuat siswa terlibat dalam pembelajaran. Melalui perbandingan beberapa hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berdampak bagi minat belajar siswa. Dampak yang dihasilkan sangat positif dan menunjang proses belajar yang efektif. Dampak penggunaannya antara lain dapat membuat siswa menyenangkan pembelajaran, siswa termotivasi untuk memperoleh pengetahuan, siswa mendapatkan evaluasi secara langsung, siswa terfokus pada materi, dan membuat siswa antusias saat proses belajar berlangsung. Hal-hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif menarik minat belajar siswa.

Salindia juga dapat diakses dan dinavigasikan secara pribadi oleh siswa pada laptop masing-masing, sehingga media tersebut mengakomodir pembelajaran daring dengan ciri pertemuan langsung dalam jaringan (*synchronous*) dan pertemuan tertunda, luar jaringan (*asynchronous*). Salindia juga dapat efektif digunakan pada siswa dengan berbagai gaya belajar seperti visual, audio, dan kinestetik. *Quiz* yang ingin dibuat dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa yang diajar dan kompleksitas materi yang dipelajari. Guru kiranya dapat terus mengeksplor fitur-fitur pada salindia sehingga dapat digunakan lebih optimal saat pembelajaran daring.

IV. SIMPULAN

Melalui deskripsi penulis dapat disimpulkan bahwa penggunaan media salindia interaktif efektif untuk menarik minat belajar siswa. Keefektifannya berupa fitur hyperlink yang memungkinkan presentasi non linear serta kemudahan akses oleh siswa untuk belajar secara mandiri. Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru dapat terus mengembangkan kemampuannya dalam menggunakan teknologi sehingga dapat terus menghadirkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa bahkan saat pembelajaran daring. Guru dapat menggunakan beragam media pembelajaran lain dengan metode belajar yang bervariasi sehingga siswa dapat terus termotivasi untuk belajar serta meningkatkan hasil belajarnya.

REFERENSI

[1] Sadikin, A., & Hamidah, A. 2020. *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Vol.6, No.2.

- [2] Simbolon, N. 2013. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik*. Elementary School Journal PGSD Vol.1, No.2, 14–19.
- [3] Fuad, Z. Al, & Zuraini. (2016). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Penang*. Jurnal Tunas Bangsa Vol.3, No.2, 42–54.
- [4] Laine, E., Veermans, M., Gegenfurtner, A., & Veermans, K. (2020). *Individual interest and learning in secondary school STEM education*. Fortline Learning Research Vol.8, No.2, 90–108.
- [5] Sugiyati. 2016. *Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Penelitian Dan Penilaian Pendidikan Vol.1, No.2, 227–241.
- [6] Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin. 2019. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Ke-SD-An Vol.3, No.2, 372–380.
- [7] Padmavathi, M. 2017. *Preparing Teacher for Technology Based Teaching-Learning Using TPACK*. I-Manager's Journal on School Educational Technology Vol.12, No.3, 1–9.
- [8] Marleni, L. 2016. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang*. Jurnal Pendidikan Matematika Vol.1, No.1, 149–159.
- [9] Arikpo, O. U., & Grace, D. 2015. *Pupils learning preferences and interest development in learning*. Journal of Educational Practice Vol.6, No.21, 31–38.
- [10] Prasetyo, A. M. 2018. *Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas V Menggunakan Permainan Ular Tangga*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol.7, No.42, 4.191-4.201.
- [11] Surachman, E. 2016. *Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Efektifitas Pembelajaran serta Profesionalitas Pendidikan di SMP negeri 19 Jakarta*. Jurnal Sarwahita Vol.13, No.2, 111–119.
- [12] Susilana, R., & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- [13] Sumiharsono, R., & Hasanah, H. 2017. *Media pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- [14] Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. 2017. *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. WARTA LPM Vol.20, No.1, 9–16.
- [15] Nurseto, T. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan Vol.8, No.1, 19–35.
- [16] Arda, Saehana, S., & Darsikin. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII*. E-Journal Mitra Sains Vol.3, No.1, 69–77.
- [17] Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. 2018. *Penggunaan PowerPoint Sebagai*

- Media Pembelajaran: Efektifkah?* Jurnal Wahana Pendidikan Fisika Vol.3, No.1, 43–48.
- [18] Yuliansah. 2018. *Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar*. Jurnal Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi Vol.XV, No.2, 24–32.
- [19] Miftah, M. 2014. *Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan Vol.2, No.1, 1–11.
- [20] Siyoto, S. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Karanganyar: Literasi Media Publishing.
- [21] Tamami, R. 2014. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Powerpoint Untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus*. Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education Vol.1, No.1.
- [22] Arnesi, N., & K, A. H. 2015. *Penggunaan Media Pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris*. Jurnal Teknoloi Informasi && Komunikasi Dalam Pendidikan Vol.2, No.1.
- [23] Fitriyani, D., Tontowi, & Basri, M. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa*. Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah Vol.5, No.8.