

## PENGARUH MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI SEKOLAH DASAR

Farah Putri Salsabila<sup>1\*</sup>, Khavisa Pranata<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia

<sup>1</sup>farput.fp123@gmail.com

### Abstract

Since the Covid-19 pandemic, online learning teaching activity makes students' learning outcomes decline. Hence, many teachers make changes and start to innovate to find the right and suitable learning media to be applied within the teaching-learning system. By adjusting to current circumstances these days. The research objective is to determine the influence of interactive PowerPoint learning media Google classroom-based application on the Natural Science learning outcome of grade V students at Bambu Apus 04 State Elementary School. This research uses a quantitative method by applying True Experiment to determine the sample at random using Pretest-Posttest Control Group Design technique. It utilizes two samples of class in this research e.g., experiment and control class as a comparison. The population in this research were grade V students at Bambu Apus 04 State Elementary School as many as sample 32 students in the experiment class and 32 students in the control class. The research implemented instruments such as evaluation worksheets to measure and observe students' learning outcomes who use Interactive power point learning media Google classroom-based application. Afterward, the study conducted measurement using the data normality test, data homogeneity test, and independent sample t-test. This research proves the success of implementing Interactive power point learning media Google classroom-based application on Natural Science learning outcome of the V grader students.

**Keywords:** google classroom; interactive power point; learning media; learning outcome

### Abstrak

Semenjak masa pandemi Covid-19, aktivitas belajar mengajar secara daring membuat hasil belajar peserta didik menurun. Sehingga para guru banyak yang mengubah dan mulai berinovasi mencari media pembelajaran yang tepat dan cocok untuk diterapkan didalam sistem belajar mengajar dengan menyesuaikan keadaan saat ini. Tujuan penelitian ini yakni guna mengetahui adanya pengaruh dari media pembelajaran *Power Point* Interaktif berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN Bambu Apus 04. Pada penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *True Eksperimen* (Eksperimen Murni) untuk menentukan sampel secara *random* dengan menggunakan teknik *Pretest-Posttest Control Group Design* memanfaatkan dua sampel kelas untuk penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas control sebagai pembandingan. Populasi pada penelitian ini yakni peserta didik kelas V SDN Bambu Apus 04 dengan jumlah sampel 32 peserta didik di kelas eksperimen serta 32 peserta didik di kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa soal evaluasi untuk mengukur dan melihat hasil belajar peserta didik yang memakai media pembelajaran *Power Point* Interaktif berbasis aplikasi *Google Classroom*, kemudian diukur dengan menggunakan uji normalitas data, uji homogenitas data, uji *independent sampel t test*. Penelitian ini membuktikan adanya keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Power Point* Interaktif berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V.

**Kata Kunci:** hasil belajar; media pembelajaran; *google classroom*; *power point interaktif*

Received : 2022-07-15  
Revised : 2022-09-28

Approved : 2022-10-10  
Published : 2022-10-30



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## Pendahuluan

Kemajuan saat ini banyak dirasa memberikan dampak positif bagi semua penggunaannya. Para guru memanfaatkan teknologi agar membantu pada proses pembelajaran secara daring maupun luring. Pada sistem pembelajaran media pembelajaran merupakan suatu faktor keberhasilan belajar peserta didik. Pembelajaran yang menarik salah satunya bisa diraih melalui penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif yaitu *Power Point* (Putri & Rezkita, 2019). Perkembangan dan penggunaan media pembelajaran saat ini berdampak besar pada bagaimana peserta didik menyerap materi (Sumilat et al., 2022). Karena dalam pembelajaran saat ini, kegiatan modernisasi menggunakan teknologi canggih dengan harapan peserta didik mampu mengolah materi pelajaran secara bermutu, efektif, interaktif, kreatif, mengasyikkan, serta produktif (Thahir, 2021). *Microsoft PowerPoint* adalah suatu perangkat aplikasi yang dibuat oleh *Microsoft Office* yang berfungsi sebagai wadah untuk menyalurkan materi dalam bentuk *slide show*, karena penggunaannya yang mudah, sederhana, dan menarik membuat banyak orang yang memanfaatkan aplikasi ini untuk kebutuhan kerja, media pembelajaran, kegiatan pemasaran jual-beli dan lain sebagainya (Suparmiasih, 2021).

Media *Power Point* interaktif yakni suatu perlengkapan yang sudah dipersediakan oleh guru dalam bentuk uraian penjelasan melalui tayangan *slide* yang terdiri atas materi ilmu pendidikan serta soal-soal, dimana para peserta didik diwajibkan untuk menjawab soal tersebut yang sesuai dengan kerangka subjek ilmu pendidikan, melalui pengaplikasian media *Power Point* interaktif kedalam suatu pembelajaran diharapkan peserta didik mampu dengan mudah sanggup memperoleh ilmu pendidikan berdasarkan kerangka subjek ilmu pendidikan (Mardianto, 2020).

Media ini dapat digunakan untuk setiap pendidikan yang mana didalamnya disediakan bahan ajar. Memungkinkan peserta didik untuk berpikir, merasakan, mengamati, dan mendengarkan dengan begitu mereka dapat terinspirasi untuk lebih teliti dalam proses pembelajaran. *Power Point* dapat dimodifikasi oleh penggunaannya agar lebih memikat para penontonnya dengan penampilan, warna dan suara (Susanti et al., 2020). Oleh karena salah satu upaya guru dalam membangkitkan semangat peserta didik didalam proses belajar mengajar adalah mengkreasikan media pembelajaran *Power Point* Interaktif.

Persoalan Covid-19 sangatlah mempengaruhi peserta didik, karena pelajaran yang umumnya berlangsung dalam ruang kelas dengan banyak teman kini cenderung berbanding terbalik terhadap situasi peserta didik yang harus belajar dari rumah. Pembelajaran daring kini sangat membuat peserta didik jenuh sekaligus lelah karena harus berdiam di rumah memperhatikan guru mengajar melalui *Handphone*, komputer, dan laptop sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi membosankan. Sebagian guru hanya memakai aplikasi grup WhatsApp serta tidak memakai model pembelajaran online secara inovatif. Pandemi ini juga menjadikan guru tidak melihat efektivitas penggunaan waktu dalam melakukan pembelajaran online (Chrismawati et al., 2021).

Sistem pembelajaran secara daring ini membuat hilangnya konsentrasi atau fokus peserta didik saat proses belajar mengajar yang sedang berlangsung sehingga membuat pengumpulan tugas yang tidak tepat waktu, kurang menguasai materi pelajaran, membuat menurunnya hasil belajar peserta didik terutama di mata pelajaran IPA (Pande Made Wesyartha et al., 2022). Mengamati perbedaan daya serap serta kemampuan para peserta didik, tentunya terdapat perbedaan yang besar. Hal tersebut secara otomatis akan berpengaruh terhadap prestasi akademik serta motivasi peserta didik (Sari, Ria Puspita et al., 2021).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar dijadikan sebagai landasan awal guna mengembangkan peserta didik dengan wawasan, keahlian, dan sikap ilmiah (Putu & Lestari, 2018). Menurut Wahyana Ilmu Pengatahuan Alam adalah kumpulan pengetahuan yang tersusun dengan rapih yang memfokuskan dengan gejala-gejala alam yang ada. Dalam perkembangannya IPA bukannya hanya didasari oleh fakta-fakta saja di dalamnya melainkan dengan adanya metode-metode ilmiah dan sikap ilmiah yang didasari oleh kemampuan untuk memperhatikan gejala-gejala alam (Sappe et al., 2018).

Masa pandemi ini juga mengharuskan guru supaya lebih berinovasi lagi memilih media pembelajaran secara cocok sekaligus tepat yang sesuai berdasarkan keadaan terkini, media pembelajaran merupakan benda (berbentuk informasi, instrumen atau suasana) yang dipakai menjadi suatu teknik yang dimanfaatkan sebagai penghubung sebuah interaksi dalam aktivitas belajar mengajar. Berdasarkan pengertian tersebut dapat digaris bawahi ada tiga prinsip yaitu prinsip hubungan, prinsip metode, dan prinsip pendidikan (Dila Rukmi Octaviana et al., 2022).

Penerapan media pembelajaran IPA berbasis Power Point bisa memotivasi sekaligus menarik perhatian peserta didik ketika menerima pelajaran yang diajarkan guru daripada tidak menerapkan media. Penerapan media berbasis pembelajaran Power Point membuat peserta didik dapat melihat langsung bagaimana guru mentransfer bahan pelajaran sehingga mampu memudahkan peserta didik ketika memahami materi belajar (Putu & Lestari, 2018).

Melalui Power Point interaktif membuat suatu pembelajaran lebih berkesan menyenangkan dan mengasyikan dengan menambahkan gambar animasi-animasi yang dapat bergerak membuat peserta didik peserta didik terpikat untuk melihat dan membacanya, penggunaan aplikasi *Google Classroom* sangat dirasa efektif dan praktis dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran (Fauzan & Arifin, 2019), karena *Google Classroom* ini bekerja untuk menyederhanakan pekerjaan guru seperti mengantarkan ilmu pendidikan, menyiapkan soal latihan maupun ujian dalam wujud bacaan, ilustrasi ataupun film (Bunyamin Arifin Rahmanto, 2020). Seluruh berkas yang ditransferkan kepada peserta didik maupun semua orang yang tergabung dalam kelas yang terbuat di *Google Classroom* tersebut, seluruh file akan tersimpan didalam perangkat *Google Drive* hal ini akan memperkecil ruang pengarsipan di komputer, laptop, ataupun HandPhone (Misesani, 2021). Aplikasi ini juga memiliki fungsi tambahan untuk membangun koneksi percakapan antara pendidik dan peserta didik (Rozak & Albantani, 2018).

Media ini membawa pengaruh positif kepada para peserta didik yang mencoba dan berlatih mengoperasikan komputer atau laptop sehingga mereka dapat dengan mahir mengoperasikan komputer maupun laptop. Dengan begitu mereka tidak lagi kesulitan untuk mengikuti kemajuan zaman (Siregar & Rosmaini, 2021). Aktivitas belajar mata pelajaran IPA akan lebih berkesan ketika peserta didik berpartisipasi belajar secara aktif (Fauziah et al., 2022).

Sebelumnya penelitian ini sudah dilaksanakan dari kalangan peneliti terdahulu, penelitian ini dilakukan oleh (Saida et al., 2019) hasil dari penelitian ini membuktikan adanya pengaruh dari penggunaan media interaktif berbasis aplikasi *Power Point* mengenai ambisi belajar, kemampuan belajar dan sikap ilmiah. Penelitian selanjutnya milik (Fitri Rahmawati, 2020) mengatakan bahwasannya media *Power Point* interaktif sangat efektif untuk diimplementasikan didalam proses belajar. Kemudian penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Pramitha Putri, 2021) mengemukakan bahwasannya dengan menerapkan media pembelajaran *Power Point* interaktif pada proses pembelajaran bisa meningkatkan minat belajar peserta didik dan menghasilkan tingkat minat, fokus, dan keterlibatan aktif yang tinggi pada pembelajaran yang diinginkan, maka dari itu berdampak pada hasil belajar yang meningkat.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada penelitian ini peneliti merangkai sendiri *slide* demi *slide* isi materi, soal, maupun video praktikum yang ada di dalam

*Power Point* tersebut sehingga tidak terjadi kesamaan dengan *Power Point* Interaktif lainnya, penelitian ini juga memiliki kelebihan yakni media *Power Point* Interaktif ini sudah di unggah ke dalam aplikasi *Google Classroom* sehingga memudahkan para peserta didik untuk membacanya saat kapanpun. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini yakni guna membuktikan keberhasilan dari pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V di SDN Bambu Apus 04.

### Metode Penelitian

Diterapkan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *True Eksperimen* (Eksperimen Murni) dengan desain ini suatu eksperimen akan memberikan efektivitas jika peneliti bisa meninjau semua variable luar (Hermawan, 2019, p. 35). Teknik penelitian ini menerapkan *Prettest-Posttest Control Group Design* yaitu melakukan pembuktian secara dua kali dalam mengkaji dua kelas sebagai penelitian ini (Ismail, 2018, p. 56) yakni kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebagai pembanding terhadap kelas eksperimen yang diberlakukan pembelajaran berbentuk media pembelajaran *Power Point* interaktif berbasis aplikasi *Google Classroom*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan metode ceramah.

Penelitian ini dilakukan di kelas tinggi, pada bulan Juni semester genap tahun ajaran 2021/2022. Tempat penelitian berlokasi di SDN Bambu Apus 04 dengan populasi yakni semua peserta didik kelas V sebanyak 128 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yakni menerapkan teknik *Simple Random Sampling*, yakni sebuah metode untuk memperoleh sebuah sampel yang dapat ditemukan secara langsung dikerjakan pada komponen contoh (Payadnya, 2018) jumlah sampel di penelitian ini yakni sebanyak 62 peserta didik yang mencakup kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dengan rincian di kelas eksperimen sejumlah 32 peserta didik dengan pada kelas kontrol sejumlah 32 peserta didik. Ditemukan dua tahapan yakni tahap pertama melakukan uji validitas, pada tahap kedua melaksanakan pengambilan data, memberikan soal prettest sebelum memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan kelas kontrol, kemudian memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen mengajar dengan memakai media pembelajaran *Power Point* interaktif, sedangkan untuk kelas control memberikan perlakuan mengajar dengan menggunakan metode ceramah, setelah melakukan perlakuan kepada kedua kelas tersebut memberikan soal *post-test* bagi kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Instrumen soal yang dipakai di penelitian ini berbentuk pilihan ganda guna mengukur hasil belajar peserta didik. Adapun untuk menentukan valid atau tidaknya soal, dengan cara melakukan perbandingan antara nilai koefisien korelasi point biserial dengan nilai  $r$  korelasi point biserial dengan total  $n = 30$  dalam taraf signifikan 5% yakni 0,361. Pada keterangan setiap butir soal yang dihitung untuk bisa valid yakni  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dari tabel tersebut, mampu disimpulkan bahwasannya dari 30 butir soal yang diujikan, dijumpai 20 butir soal yang dapat dianggap valid serta 10 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Sehingga menggunakan 20 butir soal dari soal valid sebagai instrumen penelitian.

**Tabel 1.** Uji Validasi

Klasifikasi	Jumlah Soal	Item Soal
Valid	20	1, 5, 6, 8, 10, 11, 12, 13, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30
Tidak Valid	10	2, 3, 4, 7, 9, 14, 15, 17, 19, 28

Uji reliabilitas dilaksanakan setelah mengetahui bahwa soal tersebut dinyatakan valid. Reliabilitas instrumen dari 30 peserta didik didapatkan rhitung sebesar 0,8 daripada rtabel sebesar 0,361 maka rhitung > rtabel dan bisa diartikan bahwasannya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen penilaian.

**Tabel 2.** Uji Reliabilitas

Nilai rhitung	Nilai rtabel
0,800435	$\alpha = 0,05$
Dibulatkan 0,8	0,361

### Hasil dan Pembahasan

Data kuantitatif penelitian ini bersumber dari melalui *pre-test* dan *post-test* guna mengetahui hasil belajar IPA peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum menganalisis hasil belajar IPA data *pre-test* serta *post-test* dalam uji normalitas dengan menerapkan uji Liliefors dengan uji homogenitas yang memakai uji Fisher, sebagaimana data yang dihasilkan uji normalitas serta uji homogenitas.

**Tabel 3.** Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Kelas	N	L0	Ltabel
Pre-Test	32	0,132	0,157
Post-Test	32	0,137	0,157

Uji normalitas yang dilaksanakan yakni uji Liliefors, dengan uji Liliefors dapat dikatakan populasi tersebut normal apabila  $L_0 < L_{tabel}$ . Setelah melakukan penelitian mendapatkan bahwasannya nilai terbesar dalam *Pre-Test* kelas eksperimen yaitu  $L_0 = 0,132$  dan nilai *Post-Test* kelas eksperimen yakni  $L_0 = 0,137$ . Maka bisa disimpulkan sampel data *Pre-test* kelas eksperimen serta *Post-test* kelas eksperimen yang digunakan dari populasi berdistribusi secara normal.

**Tabel 4.** Uji Normalitas Kelas Kontrol

Kelas	N	L0	Ltabel
Pre-Test	32	0,08	0,157
Post-Test	32	0,133	0,157

Uji normalitas yang dilaksanakan yakni uji Liliefors, dengan uji Liliefors dapat dikatakan populasi tersebut normal apabila  $L_0 < L_{tabel}$ . Setelah melakukan perhitungan

penelitian mendapatkan bahwasannya nilai terbesar untuk *Prettest* yaitu  $L0 = 0,08$  dan nilai *Posttest* kelas kontrol yaitu  $L0 = 0,133$ . Maka bisa disimpulkan sampel data yang digunakan bersumber dari populasi berdistribusi normal.

Sesudah melaksanakan uji normalitas, maka peneliti menghitung kembali dengan uji berikutnya yaitu uji homogenitas. Nilai homogenitas diperoleh dengan melaksanakan uji *Fisher*. Di sampel tersebut dianggap homogen bila  $F0 < Ftabel$ . Hasil uji homogenitas dari kedua kelompok sampel penelitian mampu diamati di tabel 5:

**Tabel 5.** Uji Homogenitas

Kelas	Varians	Fhitung	Ftabel	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	88,0796	1,2166	1,8221	$F0 < Ftabel$	Homogen
Kontrol	107,157				

Berdasarkan tabel 5, diperoleh nilai *Fhitung*  $1,2166 < Ftabel$   $1,8221$ , sehingga bisa dikatakan bahwasannya varian data *posttest* eksperimen serta *posttest* kontrol yakni sama maupun homogen. Maka uji hipotesis yang diterapkan di penelitian ini yakni uji parametik statistik, yaitu *Independent Sample-Test*.

Uji *Independent Sample-Test*, yakni uji variabel dalam penelitian yang dilaksanakan guna mengamati ada maupun tidaknya perbedaan dalam hasil *posttest* peserta didik kelas eksperimen dengan *posttest* peserta didik dari kelas control (Norfai, 2021, p. 35). Dari uji-t diperoleh nilai *thitung* sebesar  $4,594$  dalam taraf signifikan  $\alpha$   $0,05$  dengan derajat kebebasan (df)  $62$  seharga  $1,669$ . Disebabkan *thitung*  $>$  *ttabel* ( $4,594 > 1,669$ ) yang mampu disimpulkan bahwasannya  $H_0$  ditolak serta  $H_1$  diterima yang membuktikan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara hasil *pos-ttest* eksperimen dengan *posttest* kontrol yang artinya ditemukan pengaruh penggunaan media pembelajara *Power Point* Interaktif berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar IPA kelas V tingkat SD.

Temuan penelitian ini selaras terhadap penelitian milik (Pramesti et al., 2021) mengemukakan bahwasannya media pembelajaran *online* berbasis aplikasi *Power Point* interaktif dengan fitur hyperlink bisa membangkitkan minat sekaligus motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran *online* dilakukan secara efektif, efisien, dan logis serta akan mempengaruhi tingkat prestasi akademik peserta didik guna meraih tujuan belajar peserta didik. Temuan penelitian ini juga selaras terhadap penelitian milik (Parnabhakti et al., 2020) yang mengatakan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan mengaplikasikan media pembelajaran *Power Point* melalui aplikasi *Google Classroom* terhadap mata pelajaran matematika. Serupa dengan penelitian milik (Yuliana et al., 2019) mengatakan bahwa media *Power Point* termasuk multimedia interaktif yang membuktikan adanya pengaruh yang nyata bagi keberhasilan pembelajaran.

Keberhasilan penelitian ini memberikan dampak kepada peserta didik yang lebih bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar, peserta didik lebih mandiri dalam melakukan diskusi maupun melakukan praktikum, tidak hanya itu penelitian ini juga memotivasi guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang terbaru sesuai tuntutan zaman.

## Kesimpulan

Berdasarkan data penelitian, maka bisa disimpulkan bahwasannya ditemukan perbedaan yang sangat baik ketika peserta didik menggunakan media pembelajaran *Power Point* Interaktif, pembelajaran lebih menyenangkan, peserta didik tidak lagi bergantung kepada guru

lebih bisa mandiri dalam proses pembelajaran dengan membaca dan mengunduh *Power Point* Interaktif yang sudah disiapkan oleh guru didalam aplikasi *Google Classroom*, dengan kemandirian peserta didik kini pembelajaran berpusat kepada peserta didik sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif didalam proses pembelajaran. Penelitian ini dapat mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran sangatlah berpengaruh kepada prestasi hasil belajar peserta didik, hal tersebut bisa terjadi sebab penyampaian materi pelajaran dari media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan mudah diterima bagi peserta didik dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah yang sifatnya monoton dan membosankan.

### Daftar Pustaka

- Bunyamin Arifin Rahmanto, M. (2020). Efektivitas media pembelajaran daring melalui google classroom. *Jurnal pendidikan islam*, 11(November), 119–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.22236/jpi.v11i2.5974>
- Chriasmawati, M., Septiana, I., & Purbiyanti, E. D. (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Flipped Classroom Berbantuan Media Power Point dan Audio Visual di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 1928–1934. <https://doi.org/hasil belajar, flipped classroom, power point, audio visual>.
- Dila Rukmi Octaviana, Moh Sutomo, & Moh Sahlan. (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. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>
- Fauzan, F., & Arifin, F. (2019). The Effectiveness of Google Classroom Media on the Students' Learning Outcomes of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Department. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 271. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.5149>
- Fauziah, R. S. A. S. I. K. N. A. H. (2022). Pengaruh metode eksperimen berbantuan media kit ipa terhadap kemampuan literasi sains dan karakter rasa ingin tahu siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8. No. 2, 457–467. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2283>
- Fitri Rahmawati, B. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Methode*. Hidayatul Quran Kuningan.
- Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial (Pertama)*. PRENADAMEDIA GROUP.
- Mardianto, M. F. F. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Powerpoint Interaktif Dinas Pendidikan Kabupaten Kediri , SMPN 1 Mojo , Kediri , Indonesia Departemen Matematika , Fakultas Sains dan Teknologi , Universitas Airlangga. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(2), 171–181. <https://doi.org/http://doi.org/10.30651/must.v5i2.6119>

- Misesani, D. (2021). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online. *JMM (Jurnal Masyarakat Madani)*, 5(4), 1640–1652. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v5i4.5078>
- Norfai. (2021). *ANALISIS DATA PENELITIAN (Analisis Univariat, Bivariat, Multivariat)*. Penerbit Qiara Media.
- Pande Made Wesyartha, Aswasulasikin, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Office 365 Terhadap Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA SD Kelas V. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 196–205. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1302>
- Parnabhakti, L., Puspaningtyas, N. D., & Indonesia, U. T. (2020). Pengaruh media power point dalam google classroom. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 1(2), 8–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.459>
- Payadnya, I. P. A. A. I. G. A. N. T. J. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. PENERBIT DEEPUBLISH.
- Pramesti, P. D., Dibia, I. K., & Ujjanti, P. R. (2021). *Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point Dengan Fungsi Hyperlink*. 4(2), 258–267. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.36524>
- Pramitha Putri, H. & N. (2021). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Ekasakti*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.98>
- Putri, F. A. B., & Rezkita, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6122>
- Putu, N., & Lestari, C. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurusan PGSD, FIP Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(4), 318–325. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jear.v2i4.16331>
- Rozak, A., & Albantani, A. M. (2018). Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Arabiyât. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 5(1), 83–102. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15408/a.v5i1.7481>
- Saida, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar , Kebiasaan Belajar , dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Iiformasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8695–8705.
- Sari, Ria PuspitaNabila Bunnanditya Tusyantari, M. S. (2021). Dampak Pembelajaran Daringbagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan, Volume 2–N*, 9–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.732>
- Siregar, Y. R., & Rosmaini. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP. *KODE: Jurnal Bahasa*, 11(3), 44–55. <https://doi.org/https://ilmubersama.com/wp-content/uploads/2019/12/BG->

INFOTEKJAR.jpg

- Sumilat, J. M., Tuerah, R. M. S., & Setiawan, B. (2022). *The Utilization of Online Media in Calculation Operations Mathematics Learning in Elementary School Students*. 90–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.36941/jesr-2022-0069>
- Suparmiasih. (2021). Upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas ivb sdn jajartunggal i/450 surabaya dalam pembelajaran daring melalui pemanfaatan media power point pada kelas teams microsoft 365 tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 5(10), 757–770. <https://doi.org/https://doi.org/10.52160/e-jmp.v5i10.875>
- Susanti, E. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4 Nomor1, 179–192. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>
- Thahir, R. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1936–1944. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1123>
- Yuliana, I. dkk. (2019). Metode Praktikum Dengan Media Powerpoint Interaktif Improving Cognitive Ability of Students Through. *Didakti Biologi :Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 3(1), 19–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.32502/dikbio.v3i1.1966>