

Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar

¹Mutiara Dwi Nawangwulan; ²Ratna Niken Anggraeni; ³Khoridatul Bahiyyah; ⁴Ani Nur Aeni

^{1, 2, 3, 4}Universitas Pendidikan Indonesia

Email : ¹mutiaradwinawawulan12@upi.edu; ²ratnanikenanggraeni2003415@upi.edu; ³khoridatulbahdiyyah@upi.edu; ⁴aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan media interaktif berbasis Powerpoint Spin Game, sehingga media ini bisa digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah. Data yang diperoleh didapat dari angket yang diberikan kepada guru bidang studi agama Islam dan 16 siswa sekolah dasar SDN 4 Wates Yogyakarta. Angket yang diperoleh dijadikan sebagai bahan analisis, metode yang digunakan ialah deskriptif kualitatif. Menurut guru bidang studi, media ini sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran, namun diperlukannya lagi revisi sedikit pada kedalaman materi. Berdasarkan hasil uji coba kepada 16 siswa yang dilakukan secara daring ini dianggap sudah menarik perhatian, minat, motivasi dan membantu siswa dalam memahami materi.

Kata Kunci. Pengembangan; Media Interaktif; Spin Game

Abstract

The purpose of this research is to develop interactive media based on Powerpoint Spin Game, so that this media can be used in learning Islamic religious education in schools. The data obtained was obtained from questionnaires given to teachers in the field of Islamic religious studies and 16 elementary school students of SDN 4 Wates Yogyakarta. The questionnaire obtained is used as an analysis material, the method used is qualitative descriptive. According to the teacher of the field of study, this media is already feasible for use in learning, but a little revision is needed on the depth of the material. Based on the results of the trial to 16 students conducted online, it is considered to have attracted attention, interest, motivation and helped students in understanding the material.

Keywords. Development;, Interactive Media; Spin Games

PENDAHULUAN

Hasil belajar siswa tidak jarang dikaitkan dengan permasalahan bagaimana siswa belajar dalam memahami materi. Kaitan tersebut memunculkan kemungkinan adanya faktor yang berpengaruh, seperti pembelajaran yang kurang efektif ataupun siswa belum memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada kualitas siswa dalam memahami materi. Biasanya pembelajaran yang kurang menarik menjadi hal yang wajar dirasakan oleh guru, tidak pahamnya karakteristik siswa maupun apa yang dibutuhkan oleh siswa. Maka sangatlah dibutuhkan sosok guru akan mengemban ilmu dalam memilih, menentukan, dan melaksanakan pembelajaran yang efektif, efisien dan kreatif bagi peserta didik.

Proses pembelajaran adalah transformasi pengetahuan, informasi maupun materi dari guru kepada siswa dengan bantuan alat ataupun media. Dalam penyampaian nya, tidak bisa

dipungkiri dari yang namanya kegagalan. Oleh sebab itu, sangatlah penting peran media dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Seperti yang telah dikemukakan oleh Kurniawan dan Trisharsiwi (2016), bahwa media pembelajaran, menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias pada proses pembelajaran berlangsung juga mampu mengantarkan hasil belajar sampai dengan maksimal. Sejalan juga dengan pendapat yang telah dikemukakan oleh Pratiwi (2018:36) bahwa media pembelajaran menjafi faktor yang dapat memotivasi siswa dalam melakukan pembelajaran dan dapat mendorong siswa guna mencapai hasil belajar yang maksimal.

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran. Namun, secara umum permasalahan yang sering ditemukan di lapangan dalam proses pembelajaran ialah saat penyampaian materi. Masih banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional dan jarang menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang belajar. Metode konvensional yang dimaksud, seperti ceramah, penugasan ataupun diskusi. Metode-metode seperti itulah yang cenderung informasinya dilakukan pasif dan hanya satu arah atau biasa dikenal dengan *teacher center*, di mana partisipasi siswa pada proses pembelajaran lebih sedikit daripada guru, hal itu berdampak pada rendahnya motivasi siswa. Sekarang ini, sesuai dengan perkembangan zaman yang diiringi oleh kemajuan teknologi, proses pembelajaran mempunyai berbagai tuntutan, diantaranya bagaimana siswa dapat aktif dan interaktif, maka salah satu solusinya bisa digunakannya adalah teknologi atau komputer yang dijadikan sebagai media untuk menunjang serta membantu kegiatan belajar mengajar melalui media berbasis powerpoint spin game.

Seperti halnya menurut beberapa ahli salah satunya, menurut Komariyah (2010) bahwa pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan akan memberikan dua aspek yang bersifat positif, yaitu aspek mendidik dan aspek kemenarikan. Dengan kehadiran permainan dalam proses pembelajaran tentunya akan menarik perhatian siswa dalam berlatih dan focus dalam kegiatan pembelajaran.

Jika dilihat berdasarkan pendekatan teknologi pendidikan, saat ini media pengajaran menjadi daya tarik bagi dunia pendidikan, ia tidak hanya notabennya sebagai alat bantu, akan tetapi juga sebagai alat penyalur pesan - pesan pendidikan. Banyak orang percaya dengan menggunakan teknologi, semuanya akan menjadi mudah, efektif, praktis, dan cepat. Hal tersebut menjadi salah satu alasan mengapa kelompok kami memanfaatkan media pembelajaran power point. Selain waktu yang tepat di masa pandemi, teknologi pendidikan akan tetap terpakai dalam keadaan apapun.

Media pembelajaran spin game ini adalah suatu permainan yang berisikan sekumpulan pertanyaan yang dikemas dalam bentuk roda berputar. Pengembangan media ini dilakukan guna meningkatkan antusias, minat dan motivasi peserta didik. Dengan kehadiran permainan seperti ini, membuat peserta didik tidak lagi hanya mendengarkan ataupun memperhatikan penjelasan dari guru yang ada di depan saja, melainkan terlibat juga dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan yang dilakukan peserta didik dalam permainan ini ialah keaktifan dalam menjawab soal, berdiskusi berkompetisi dan memantapkan pemahaman terkait materi yang telah dipelajari.

Mengacu pada hal tersebut, kiranya penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan pengembangan media, mendeskripsikan nilai kelayakan dan mengetahui pengaruh media interaktif berbasis Powerpoint spin game terhadap meningkatkan pemahaman politik dalam Islam bagi siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode D&D (Design and Development). Menurut Richey dan Klein (2007) ia mengemukakan bahwa metode D&D adalah sebuah studi yang sistematis terhadap desain, pengembangan sampai evaluasi dalam rangka untuk dasar

empiris dalam menciptakan produk, alat non-instruksional dan instruksional serta model yang disempurnakan.

Model D&D dalam penelitian tidak hanya digunakan untuk mengembangkan suatu alat atau pembelajaran semata saja. Menurut menurut Ellis & Levy (2007) bahwa perlu dibedakan antara D&D dan Product Development karena keduanya berbeda meski sama-sama membuat produk untuk kepentingan tertentu. Selain itu Desain dan pengembangan dalam D&D sebagai model penelitian tidak hanya fokus kepada hasil akhir produk, tetapi juga pada hasil temuan dari penelitian terhadap produk yang telah dikembangkan.

Secara umum penelitian model D&D mencakup pada beberapa hal diantaranya: (1) menangani masalah yang ditemukan, (2) menganalisis berdasarkan literatur yang ada, serta (3) memberikan kontribusi kepada pengetahuan. Lalu menurut Richey dan Klein terdapat dua kategori dalam model D&D yaitu yakni (1) product and tool research, dan (2) model research. Penelitian ini termasuk kategori product and tool research, artinya pada bagian proses dan perancangan dan pengembangan dilakukan dengan dijelaskan, dianalisis, dan dilakukan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat.

Dalam metode D&D, umumnya digunakan pendekatan mixed methods research yang dikolaborasikan dengan pendekatan kualitatif maupun kuantitatif. Namun, Sceptor dkk mengungkapkan bahwasannya model D&D pada penelitian lebih banyak menggunakan pendekatan kualitatif dibandingkan dengan kuantitatif, terdapat 11 penelitian yang diamati dalam menggunakan pendekatan kualitatif

Maka, penilaian pada penelitian yang kami lakukan ini berdasarkan dari hasil voting pada mentimeter yang diberikan kepada satu guru dan 15 siswa SDN 4 Wates Yogyakarta. Karena penelitian dilakukan secara daring (melalui zoom) maka pengambilan data dilakukan secara voting kepada guru dan siswa dengan menggunakan mentimeter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari penelitian pengembangan media interaktif spin game ini, diperoleh dari hasil voting menggunakan mentimeter kepada guru dan 15 siswa SDN 4 Wates Yogyakarta. Adapun hasil datanya sebagai berikut:



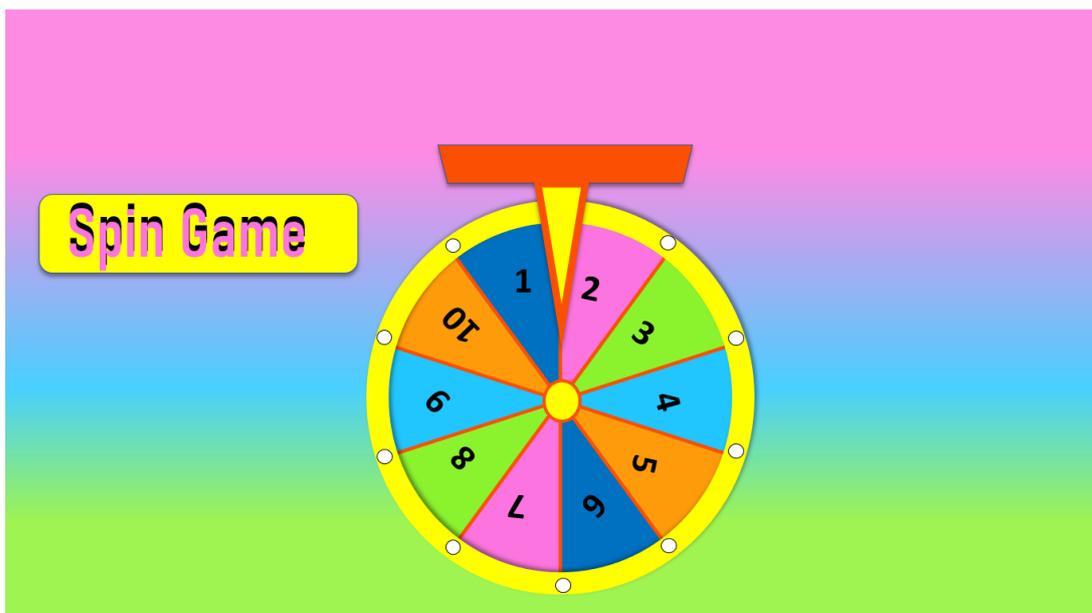
Gambar 1. Hasil Voting Mentimeter

Dari beberapa nilai yang kami tampilkan antara 1, 2, 3, dan 4 para siswa dan guru memilih angka 4. Responden pada penelitian terdiri dari 15 siswa dan 1 guru. Maksud dari penilaian tersebut ialah ingin menanyakan kepada siswa apakah pelajaran menggunakan produk tersebut menyenangkan atau tidak. Karena yang diharapkan dari produk yang dibuat tidak hanya berguna untuk pembelajaran tetapi menanyakan kepada siswa apakah mereka

senang menggunakan media tersebut saat pembelajaran. Tidak hanya kepada siswa produk ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Adapun tampilan produknya adalah sebagai berikut :



Gambar.2 Tampilan Awal Media Pembelajaran Spin Game



Gambar 3. Media Spin Game

Karena Apabila dibandingkan pendidikan konvensional, dalam prosesnya e-learning sebagai media distance learning menciptakan paradigma baru, yakni peran guru yang lebih bersifat “fasilitator” dan siswa sebagai “peserta aktif” dalam proses belajar-mengajar. Karena itu, guru dituntut untuk menciptakan teknik mengajar yang baik, menyajikan bahan ajar yang menarik, sementara siswa dituntut untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar

Terlebih lagi materi yang kami sampaikan pada produk kami berkaitan dengan pendidikan karakter yaitu meneladani sikap kepemimpinan Rasulullah SAW. Yaitu Siddiq(bersikap jujur), Amanah(dapat dipercaya), Tabligh(menyampaikan kebenaran), dan Fathanah(cerdas). Berfokus pada pendidikan karakter ini karena nampaknya hal tersebut sangat penting bagi anak sekolah dasar. Seperti yang tercantum pada UU No 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa:Pendidikan

nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari tujuan pendidikan tersebut jelas tercantum bahwa karakteristik mausia Indonesia ingin diwujudkan melalui proses pendidikan. Maka target dari produk kami ialah anak-anak sekolah dasar.

Selain itu dalam produk kami, media pembelajaran yang digunakan berupa power point. Media Pembelajaran sendiri memiliki pengertian yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Lebih lanjut, Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013:4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Dari kedua pengertian tersebut, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Alat yang dimaksud ini dapat berupa alat grafik, visual, elektronik dan audio yang digunakan untuk mempermudah informasi yang disampaikan kepada siswa. Dalam hal ini tentu saja power point termasuk ke dalam media pembelajaran tersebut. Power Point sebagai aplikasi multimedia dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi. Microsoft Office PowerPoint banyak digunakan oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa dan trainer karena memiliki beberapa keuntungan seperti pengoperasionalan yang mudah, sederhananya tampilan ikon-ikon dan tidak harus mempelajari bahasa program komputer.

Berikut beberapa manfaat power point :

- Memberikan kemudahan penggunaannya untuk menyisipkan video, gambar dan audio dalam bahan presentasi
- Materi dapat menjadi lebih mudah dipahami oleh audiens (meskipun tergantung terhadap cara pembuatan dan penyampaiannya)
- Materi yang akan disampaikan dalam presentasi menjadi lebih jelas dengan adanya gambar, video atau audio

Supaya guru pun dapat belajar menggunakan media pembelajaran ini. Power point yang kami kembangkan juga meliputi audio-visual dan spin game didalamnya. Sehingga guru tidak perlu lagi menjelaskan panjang lebar kepada siswa karena sudah mempersiapkan media ajar sebelum mengajar.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya metode penelitian yang kami lakukan tidak hanya menggunakan voting namun mempresentasikannya kepada siswa sekolah dasar SDN 4 WATES Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan secara daring (melalui zoom) namun guru sekolah dasar tersebut tetap mendampingi penelitian kami dan mengatakan bahwa produk ini sudah layak jika digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar. Terutama pada saat pandemi seperti ini, guru dapat menggunakan media pembelajaran tersebut agar kegiatan pembelajaran tidak monoton saat melakukan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Dalam meng-analisis, data-data yang diperoleh melalui penelitian harus akurat artinya data yang dihasilkan harus memenuhi kriteria: valid, reliabel dan obyektif. Valid artinya ketepatan/kecermatan pengukuran, artinya ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada obyek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Dalam analisis juga seringkali digunakan pembagian data/variabel menjadi dua kelompok yaitu; kualitatif dan kuantitatif. Untuk penelitian ini kami menggunakan analisis data kualitatif yaitu data hasil pengklasifikasian/penggolongan suatu data. Cirinya: isinya berupa kata-kata.

Menurut (Sitorus, 1998), Data kualitatif adalah tangkapan atas perkataan subyek penelitian dalam bahasanya sendiri. Pengalaman orang diterangkan secara mendalam, menurut makna kehidupan, pengalaman, dan interaksi sosial dari subyek penelitian sendiri. Dengan demikian peneliti dapat memahami masyarakat menurut pengertian mereka sendiri.

Hal ini berbeda dari penelitian kuantitatif, yang membakukan pengalaman responden ke dalam kategorikategori baku peneliti sendiri.

Dari data yang sudah ditampilkan, dijelaskan bahwa nilai yang ditampilkan pada mentimeter tersebut antara lain 1, 2, 3, dan 4. Arti dari data tersebut angka 1 berada di posisi paling rendah dan angka 4 berada di posisi paling tinggi. Adapun keterangan angka-angka tersebut yaitu: (1) Tidak Menyenangkan, (2) Cukup Menyenangkan, (3) Menyenangkan, dan (4) Sangat Menyenangkan. Pada produk pengembangan media pembelajaran ini kami menggunakan analisis 'menyenangkan atau tidak'. Dari hasil responden siswa sekolah dasar tersebut memilih angka 4, dan alasan kami menanyakan apakah mereka senang atau tidak ialah karena hal penting dalam suatu pembelajaran ialah bagaimana siswa dapat merasa senang saat belajar. Disaat siswa merasa senang saat belajar maka secara tidak langsung mereka dapat memahami apa yang ia pelajari

Kegiatan uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan kegiatan zoom bersama para siswa dan guru dari SDN 4 Wates Yogyakarta pada tanggal 19 Maret 2022. Selama proses uji coba produk, kami menemukan beberapa hal yang harus diperbaiki yaitu dengan menambahkan beberapa gambar atau animasi yang lebih menarik di setiap materi yang ditampilkan. Jika saat uji coba produk saat itu kami hanya menggunakan beberapa gambar, mungkin kedepannya dapat menggunakan animasi bergerak agar lebih mendorong siswa untuk semangat belajar.

Selain itu berkaitan dengan materi pada media interaktif spin game yang kami buat. Para siswa tidak hanya bermain spin game yang ada pada media tersebut, tetapi juga harus menjawab beberapa pertanyaan yang sudah disediakan. Sehingga anak tidak hanya bermain-main menggunakan media tersebut tetapi juga dapat belajar dari soal-soal yang sudah disediakan. Soal tersebut juga nantinya dapat disesuaikan sesuai dengan tingkatan kelas di sekolah dasar. Jika targetnya adalah kelas 6 SD maka ada baiknya guru memberikan soal yang sedikit rumit agar mereka terlatih mengerjakan soal rumit lainnya pada jenjang berikutnya.

SIMPULAN

Pendidik dan pendidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 2 ayat 4). Dalam pembahasan dan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis e-learning bisa dijadikan inovasi dalam media pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan yang ada saat dilakukan penelitian secara daring (zoom) tentang penggunaan power point interaktif di SDN 4 Wates Yogyakarta khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tidak ada kendala yang berarti. Peserta didik merasa pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint spin game ini menyenangkan dan merasa lebih meningkatkan motivasi belajarnya.

Penggunaan powerpoint interaktif spin game ini mengacu pada guru sebagai pusat pembelajaran, namun peserta didik juga dapat merekonstruksi pengetahuannya sendiri dengan belajar secara mandiri. Penggunaan teknologi dan informasi untuk media pembelajaran yang tepat guna menjadikan peserta didik aktif, kreatif, dan termotivasi untuk lebih semangat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Satriawan, N. (2022, - -). *Pengertian Penelitian Pengembangan Menurut Para Ahli, Tujuan Dan Ciri-Cirinya*. Retrieved From Ranahresearch: <https://Ranahresearch.Com/Pengertian-Penelitian-Pengembangan-Menurut-Ahli/>
- Saufi, I. A. M. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 55-59
- Hariyati, E. W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Question Pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Porong. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (Jupe)*, 310-315

- Irfan, I. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpoint Dii Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of Primary*, 16-27
- Zuhro, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Materi Perilaku Terpuji Di Mi Miftahul Hidayah Glundengan, *Wuluhan, Jember. Pesat*, 26–42
- Sugiyarto, U. S. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 118-123.
- Anyan, A. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *Journal Education And Technology* , 1(1), 14-20
- Prayitno, P. &. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Powerpoint Interaktif. *Must: Journal Of Mathematics Education, Science And Technology*, 171-181
- Surahmi, Y. D. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar Dalam Mengelola Pembelajaran Terpadu Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 135-146
- Dewi, W. P (2022). Efektifitas Pelaksanaan Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19 Berdasarkan Perspektif Guru. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 82 - 93
- Khasanah, F. N. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada Sman 14 Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (Jucosco)*, 42-52
- Wahyuni, S. R. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 597-602
- Suherawati, N. M. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 2 Ambulu. *Journal Of Education Technology And Inovation*, 40-50
- Wahyujati, B. (2021). Peningkatan Kemampuan Guru Sekiolah Dasar Melalui Pelatihan Pembuatan Media Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ms Power Point. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2). 94-99
- Anggraini, P. &. (2018). Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. *Paud Teratai*, 1–6.
- Hamzah, H. U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 77-81
- Ulya, A. I. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera*. Diambil Kembali Dari Lib.Unnes.Ac.Id: [Http://Lib.Unnes.Ac.Id/33339/1/1102414114_Optimized.Pdf](http://Lib.Unnes.Ac.Id/33339/1/1102414114_Optimized.Pdf)
- M. A, I. (2017 September 26). Bab Iii Metode Penelitian. Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Mata Pelajaran Ips Pada Pokok Bahasan Keragaman Etnik Dan Budaya. Diambil Kembali Dari Repository.Upi.Edu : [Http://Repository.Upi.Edu/32053](http://Repository.Upi.Edu/32053)
- Muthoharoh, M. (2019). Media Powerpoint Dalam Pembelajaran. Diambil Kembali Dari Tasyri' Jurnal Tarbiyah-Syariah Islamiyah, .
- Pendidikan, L. (2021 Juni 17). Pengertian Media Pembelajaran, Contoh Dan Manfaatnya Untuk Sekolah. Diambil Kembali Dari Pintek.Id : [Https://Pintek.Id/Blog/Media-Pembelajaran/](https://Pintek.Id/Blog/Media-Pembelajaran/)
- Warkintin, W. &. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cd Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 82-92. Diambil Kembali Dari Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan.
- D17mustapa149. (2019 Oktober 14). Manfaat Power Point | Bagi Pendidikan, Layanan Umum Dan Perusahaan. Diambil Kembali Dari Mustblog.Com : [Https://D17mustafa149.Blogspot.Com/2019/10/Manfaat-Powerpoint.Html](https://D17mustafa149.Blogspot.Com/2019/10/Manfaat-Powerpoint.Html)