

Harumi Siregar¹
Kiki Tristiawanti
Simbolon²
Halima Tussa'diyah³
Lenni Marlina
Harahap⁴
Sri Ramayani⁵

PENGGUNAAN MICROSOFT POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan materi pembelajaran PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi pada siswa kelas tiga di Sekolah Dasar Swasta Islam Terpadu GHAFA. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari pertemuan 60 menit. Studi ini melibatkan tiga puluh empat siswa. Survei motivasi dan penilaian hasil belajar digunakan untuk mengumpulkan data. Antusiasme siswa untuk belajar meningkat dari 48% (kategori rendah) di awal menjadi 70% (kategori sedang) pada siklus 1 dan 90% (kategori tinggi) pada siklus 2. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 64 pada tahap awal menjadi 71 pada siklus 1 dan 86 pada siklus 2. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat. Dari 52,94% pada kondisi awal menjadi 76,47% pada siklus 1 dan 91,17% pada siklus 2 persentase ketuntasan belajar meningkat. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan materi PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas (Ptk), Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Media Powerpoint.

Abstract

The purpose of this study was to determine how the use of PowerPoint learning materials can improve learning outcomes and motivation in third grade students at GHAFA Private Islamic Elementary School. Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles, each consisting of 60-minute meetings. This study involved thirty-four students. Motivation surveys and learning outcome assessments were used to collect data. Students' enthusiasm for learning increased from 48% (low category) at the beginning to 70% (medium category) in cycle 1 and 90% (high category) in cycle 2. The average student learning outcomes increased from 64 in the early stages to 71 in cycle 1 and 86 in cycle 2. The average student learning outcomes increased. From 52.94% in the initial conditions to 76.47% in cycle 1 and 91.17% in cycle 2 the percentage of learning completeness increased. The findings of the study indicate that the use of PowerPoint materials can improve student learning outcomes and motivation.

Keywords: Classroom Action Research (CAR), Learning Motivation, Learning Outcomes, Powerpoint Media

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah agar siswa mampu tumbuh dalam masyarakat, meningkatkan mutu hidup mereka, dan berkontribusi dalam meningkatkan taraf hidup bangsa dan masyarakat. Ketika metode pembelajaran, khususnya media konvensional, disesuaikan dengan teknologi dan sistem informasi, maka terjadilah inovasi dan perubahan. Hal ini dikenal sebagai "dampak teknologi terhadap pembelajaran." Integrasi teknologi di dalam kelas sangat penting bagi para pendidik. Selain sebagai sumber ilmu, guru juga berperan sebagai mentor bagi anak-anak. Oleh

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Pangiran Antasari

email: harumisrg02@gmail.com, kikitristiawanti20@gmail.com, htussadiyah1915@gmail.com, lenniharahap920@gmail.com, ramayanisri042@gmail.com

karena itu, guru harus menggunakan teknik, model, taktik, media, dan/atau instrumen pembelajaran lainnya dengan kreatif dan inovatif. (Amalida, Lusi 2023)

Untuk mencapai capaian pembelajaran yang diharapkan di kelas, guru harus mampu menyusun pembelajaran. Agar pembelajaran tetap relevan, pendidik dan lembaga harus melakukan inovasi dan adaptasi. Proses pembelajaran di satuan pendidikan harus memaksimalkan potensi, bakat, minat, kesiapan kerja, pengembangan kemandirian, dan penguasaan keterampilan hidup, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan 16 Tahun 2022. (Permendikbudristek 2022)

Guru harus memahami situasi dan kebutuhan siswanya untuk membangkitkan minat mereka dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran mereka. Salah satu inisiatif guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran harus berbasis kebutuhan, kreatif, efektif, inovatif, dan menarik, serta berbasis ICT, untuk membantu instruktur dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil siswa.(N., & Hidayat 2023)

Miller (2020) ICT adalah segala bentuk teknologi yang memungkinkan penangkapan, penyimpanan, pemrosesan, dan penyebaran informasi secara digital. Ini termasuk perangkat keras, perangkat lunak, dan infrastruktur jaringan yang mendukung proses tersebut. Hutchinson et al., (2020) ICT mencakup semua teknologi untuk mengelola dan memproses informasi, serta teknologi yang memungkinkan komunikasi melalui Internet, media sosial, dan komunikasi digital lainnya. Sangra et al., (2020) ICT merupakan integrasi berbagai teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan individu, organisasi, dan masyarakat mengakses, memproses, dan menyebarkan informasi secara efisien, baik dalam bentuk teks, audio, maupun gambar.

Kurangnya pemahaman dan pemanfaatan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) di kalangan guru dapat menimbulkan beberapa dampak negatif terhadap proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa poin yang menunjukkan kurangnya TIK di kalangan guru:

- Kurangnya keterampilan digital: Banyak guru yang belum memiliki keterampilan yang memadai untuk menggunakan perangkat teknologi, perangkat lunak, atau platform pembelajaran online. Hal ini dapat memengaruhi kemampuan Anda dalam menggunakan teknologi di kelas.
- Kurangnya pelatihan dan dukungan: Tanpa pelatihan dan dukungan yang tepat dari lembaga pendidikan, guru mungkin akan kesulitan menerapkan TIK ke dalam pengajaran mereka secara efektif.
- Tantangan Pengelolaan Kelas Digital: Penggunaan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh atau hibrid memerlukan beragam keterampilan pengelolaan kelas. Guru mungkin merasa kesulitan untuk mempertahankan fokus siswa dan mengelola dinamika kelas secara virtual.
- Keterbatasan sumber daya: Beberapa sekolah mungkin tidak memiliki sumber daya yang cukup untuk menyediakan peralatan TIK yang diperlukan bagi semua siswa, seperti komputer dan perangkat seluler.
- Kualitas konten digital: Tidak semua konten digital yang tersedia berkualitas tinggi. Guru harus mampu mengevaluasi dan memilih sumber daya yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.
- Kendala Waktu: Guru sering kali memiliki beban kerja yang berat sehingga sulit meluangkan waktu untuk mempelajari dan menerapkan teknologi baru di kelas. (Huda 2020)

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada suatu topik tertentu sangat bergantung pada keinginan masing-masing siswa untuk belajar sepanjang suatu kegiatan. Hasil belajar kemungkinan besar akan meningkat bagi siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi. Guru dan tenaga pengajar mempunyai tanggung jawab untuk mewujudkan lingkungan pendidikan yang relevan, menarik, inovatif, dinamis, dan interaktif, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2. (Afandi dalam Tarigan B et al.,2021) Motivasi adalah dorongan yang datang dari dalam diri seseorang atau sekelompok orang untuk menggerakkannya, mendorongnya melakukan sesuatu dengan jujur, gembira, dan berintegritas, serta memastikan bahwa tindakan yang dilakukannya mempunyai hasil yang bermanfaat. (Muhammad Busro et al.,2021: 389), motivasi menggambarkan

intensitas, arah, ketekunan seseorang dalam mencapai tujuan, dan kemauan mengerahkan upaya yang tinggi menuju tujuan organisasi. Kurniawan (2022) menjelaskan bahwa kekuatan yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan disebut motivasi. Fakta bahwa siswa lebih banyak diam saat proses pembelajaran dan kurang memperhatikan guru saat menjelaskan sesuatu menunjukkan bahwa peran aktif dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia mengenai pantun masih tergolong rendah. (Rizky Ayudhityasari 2021)

M. Ramlan (2023) mengartikan bahasa sebagai suatu sistem simbol terorganisir yang digunakan untuk berkomunikasi. Dalam konteks ini, bahasa Indonesia dipandang sebagai sistem yang terus berkembang dan beradaptasi terhadap perubahan zaman dan kebutuhan penggunaanya. H. B. J. S. Soemarsono (2023) menegaskan bahwa bahasa Indonesia merupakan bahasa yang dinamis dan terus berkembang. Ia mencatat bahwa pengaruh teknologi dan media sosial telah menyebabkan perubahan dalam penggunaan bahasa, baik dari segi kosa kata maupun metode komunikasi. W.S. Rendra (2023) memandang bahasa sebagai sarana ekspresi seni dan budaya. Dalam konteks ini, bahasa Indonesia mempunyai kekayaan sastra yang perlu dilestarikan dan dikembangkan agar dapat mencerminkan keindahan dan kedalaman kebudayaan Indonesia.

Siti Nurjanah (2024) menekankan bahwa pantun mempunyai struktur khusus, pantun a-b-a-b, sehingga memberikan ritme dan keindahan tersendiri. Pantun juga sering memuat metafora untuk menggambarkan alam dan kehidupan sehari-hari. H.A.R. Tanjung (2024) menunjukkan bahwa pantun berfungsi sebagai media komunikasi yang efektif di masyarakat. Melalui Pantun, Anda dapat menyampaikan pesan Anda dengan cara yang menarik dan berkesan. Rina Sari (2024) menambahkan Pantun juga berfungsi sebagai sarana pendidikan yang dapat mengajarkan nilai-nilai moral dan etika melalui teks yang sederhana namun bermakna.

Hasil observasi dan wawancara bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia rendah dalam materi pantun maka penting untuk meningkatkan pemahaman dan pemanfaatan pantun di kalangan generasi muda agar warisan budaya ini tetap hidup dan bermakna. Menghidupkan kembali Pantun dalam komunikasi sehari-hari memerlukan upaya bersama dari berbagai pemangku kepentingan. Ketidakmampuan guru dalam mengkondisikan kelas saat proses belajar mengajar menjadi akar persoalan ini. Dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru terutama menggunakan media tradisional, seperti buku tematik yang didokumentasikan melalui foto, dan biasanya hanya menawarkan link video yang sudah ada di YouTube. Kurangnya komunikasi dua arah membuat siswa tidak tertarik dan frustrasi.

(Zaenatun et al., 2021) Hasil belajar yang dikelompokkan menjadi kognitif (pemahaman konsep), emosional, dan psikomotorik (proses pemahaman), merupakan modifikasi keterampilan dan kemampuan, kebiasaan, sikap, pemahaman, pengetahuan, dan nilai-nilai yang ditimbulkan oleh kegiatan belajar. Yusuf (2021) juga mengatakan Hasil belajar dari sudut pandang pembelajaran berbasis kompetensi. Hasil belajar diukur dari kemampuan peserta didik dalam menguasai kompetensi tertentu, baik itu dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan yang relevan dengan tuntutan masyarakat dan dunia kerja. Prastowo (2022), dan juga mengatakan Hasil belajar dapat berbentuk kapasitas kognitif (pengetahuan), psikomotor (keterampilan), atau afektif (sikap). Dia menekankan perlunya penilaian berbasis kompetensi, yang mengukur kemampuan siswa untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam keadaan dunia nyata.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru, persentase kurang lebih 50% siswa kelas IV SD Swasta Islam Terpadu GHAFA mempunyai hasil belajar yang masih dibawah KKM, termasuk sebagian siswa yang masih tergolong rendah. Selain itu, masih banyak guru sekolah dasar yang jarang menggunakan media interaktif yang melibatkan anak dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut akan berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa jika dibiarkan terus-menerus, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai secara memadai.

Menggunakan PowerPoint interaktif sebagai alat pembelajaran adalah salah satu teknik untuk mengatasi masalah ini dalam proses pendidikan. Siswa dapat memperoleh informasi atau Penggunaan media interaktif dalam materi pembelajaran meningkatkan efektivitas dan efisiensinya. Materi pembelajaran harus dikemas berbasis teknologi, khususnya PowerPoint interaktif, agar dapat digunakan dalam lingkungan pembelajaran online dan offline. Salah satu

alat yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran online dan offline adalah PowerPoint interaktif ini.(Budianti, Yudi, Rima Rikmasari 2023)

Pengajaran PowerPoint yang interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan daripada membosankan dan membuat siswa merasa lebih nyaman saat terlibat dalam kegiatan belajar. (Dwiqi et al., 2020).

Pendekatan kontekstual dapat digunakan bersamaan dengan materi PowerPoint interaktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kontekstual meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan memberikan mereka pengalaman dunia nyata atau langsung dalam kehidupan sehari-hari. (dalam Nurmawani 2019) Sinaga et al., 2020. Kualitas dan kuantitas hasil dan prosedur pendidikan dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan teknologi di dalam kelas. PowerPoint adalah salah satu bentuk media berbasis TI yang lebih inventif dan menarik. PowerPoint adalah jenis alat presentasi yang dibuat menggunakan perangkat lunak komputer. Presentasi PowerPoint bekerja dengan sangat baik di kelas. (Dewi dkk, 2021). Microsoft Powerpoint adalah program yang memfasilitasi pengorganisasian konten presentasi secara efisien dan sederhana. Karena Microsoft PowerPoint sangat mudah digunakan, sering digunakan untuk mendidik, membuat animasi, dan memberikan presentasi. Seperti yang diungkapkan Pambudi dkk. (2021). Peneliti tertarik menggunakan presentasi PowerPoint interaktif yang mencakup sumber belajar, film pembelajaran, dan kuis yang disajikan dengan menarik.

Mengingat temuan di atas, para peneliti bersemangat untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Powerpoint untuk meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar” sebagai bahan penulisan jurnal.

METODE

Bentuk penelitian ini merupakan komponen penelitian tindakan kelas, yang juga dikenal sebagai PTK (Studi Tindakan Kelas), dan jika dilakukan dengan benar, penelitian ini dapat memberikan dampak yang signifikan dan strategis pada pembelajaran kolaboratif. Bentuk penelitian ini dikenal sebagai Studi Tindakan Kelas, atau PTK. Jika dilakukan dengan benar, penelitian ini dapat memberikan pengaruh yang substansial pada peningkatan pembelajaran kelompok.(Melvi Natalia 2022)

Menurut Ridwan Abdullah Sani (2020:9), “PTK adalah penelitian berguna yang melihat permasalahan yang dihadapi instruktur di kelas dan mengambil tindakan untuk mengatasinya. Menurut studi tindakan kelas penulis, guru dapat meningkatkan metode pengajaran mereka untuk meningkatkan efektivitasnya. Sifat reflektif dari tugas tersebut dapat membantu siswa menjadi lebih stabil, meningkatkan pemahaman mereka, dan meningkatkan kinerja mereka pada siklus berikutnya. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas menjadi topik utama penelitian ini. Lokasi: Penelitian ini melibatkan 34 anak kelas III SD Swasta Islam Terpadu GHAFA, 20 orang diantaranya perempuan dan 14 orang laki-laki. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang motivasi belajar siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran.(Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal 2023) Di akhir setiap siklus, siswa menerima berbagai bentuk kuesioner. Skala Likert digunakan untuk mengevaluasi sikap siswa. Skor skala Likert dilaporkan sebagai berikut:

Tabel.1 ketentuan Skor

Pilihan jawaban	Pernyataan positif	Pernyataan Negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

Dilihat dari grafik di atas, yang meliputi pertanyaan dari siswa yang menjawab positif, siswa yang sangatsetuju mendapat skor 4, siswa yang setuju mendapat skor 3, siswa yang kurang setuju mendapat skor 2, dan siswa yang sangat tidak setuju. mendapat skor 1. Temuan Nilai rata-rata kemudian ditentukan dengan mengolah tes yang diperoleh pada akhir setiap

siklus. Setelah nilai rata-rata telah ditentukan, maka dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar asli siswa baik sebelum maupun sesudah kegiatan kelas.(Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari 2020) Tujuannya untuk memastikan apakah hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Rumus Menghitung rata rata kelas :

$$\text{Rata- rata kelas} = \frac{\text{nilai kelas}}{\text{Banyak siswa}}$$

Rumus menghitung persentasi kelas :

Dengan KKM ≥ 75

$$\text{Persentase kelas} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Banyak siswa}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada dua tahap dalam proyek penelitian tindakan kelas ini. Hanya ada satu pertemuan setiap siklus. Pertemuan berlangsung selama enam puluh menit. Penulis berkonsentrasi pada topik yang berkaitan dengan bahasa Indonesia. Di akhir setiap siklus, siswa menyelesaikan ujian evaluasi dengan presentasi PowerPoint untuk menilai peningkatan motivasi dan hasil belajar mereka.(Maesaroh, Siti 2020) Hasil penilaian kuesioner kumulatif menunjukkan bahwa motivasi siswa telah meningkat. Motivasi rata-rata siswa awal adalah 48%, yang termasuk dalam level terendah. Siswa siklus 1 memiliki motivasi belajar rata-rata 70%, yang menempatkan mereka dalam kategori menengah. Kategori tinggi mengalami peningkatan 90% pada siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih bersemangat belajar ketika mereka memanfaatkan sumber daya PowerPoint.(Puspitaningsih, F., & Diana 2020) Hasil motivasi siswa pada siklus 1 dan 2 disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel.2 Rata-rata motivasi belajar siswa

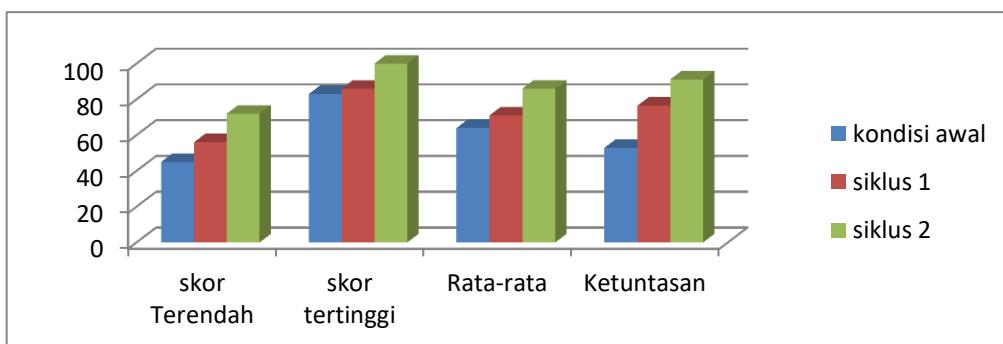
Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
48	70	90
Rendah	Sedang	Tinggi

Temuan yang dikumpulkan dari tabel di atas menunjukkan bahwa media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi. Menurut penelitian motivasi, penggunaan media PowerPoint dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan motivasi siswa. Tabel hasil belajar siswa disajikan dibawah ini.

Tabel.3 Hasil belajar siswa

Skor	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
Terendah	45	56	72
Tertinggi	83	86	100
Rata rata	64	71	86
Ketuntasan	52,94% 18 siswa	76,47% 26 siswa	91,17% 31 siswa

Tabel 3 menunjukkan bahwa setidaknya 18 siswa telah mencapai penyelesaian. Pada siklus satu jumlah siswa 26 siswa, pada siklus dua meningkat menjadi 31 siswa. Berikut adalah grafik hasil belajar siswa.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa

Gambaran di atas menggambarkan rata-rata hasil belajar pada kondisi awal sebesar 64, meningkat menjadi 71 pada siklus 1 dan 86 pada siklus 2. Persentase ketuntasan belajar pada kondisi awal sebesar 52,94%; meningkat menjadi 76,47% pada siklus 1 dan 91,17% pada siklus 2. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dan faktor motivasi mengalami peningkatan. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan yang ada, Metodologi penelitian tindakan kelas ini adalah dua siklus. Untuk siswa kelas III SD Swasta Islam Terpadu GHAFA, Setiap siklus mencakup satu pertemuan, dan hasilnya menunjukkan peningkatan hasil belajar dan motivasi. Para peneliti menemukan bahwa penggunaan PowerPoint untuk menyampaikan kegiatan belajar meningkatkan hasil belajar dan motivasi. Metode pengumpulan data meliputi kuesioner motivasi dan evaluasi hasil belajar. Dari 48% (kategori rendah) pada keadaan awal menjadi 70% (kategori sedang) pada siklus 1 dan 90% (kategori tinggi) pada siklus 2, motivasi belajar siswa meningkat. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 64 pada keadaan awal menjadi 71 pada siklus 1 dan 86 pada siklus 2 rata-rata hasil belajar siswa meningkat. Dari 52,94% pada kondisi awal menjadi 76,47% pada siklus 1 dan 91,17% pada siklus 2 mengalami peningkatan persentase ketuntasan pembelajaran.(Suryana 2021).

DAFTAR PUSTAKA

- Amalida, Lusi, and Leli Halimah. 2023. "Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal* 4 (1): 54–60. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1.2082>.
- Budianti, Yudi, Rima Rikmasari, and Dita Aditya Oktaviani. 2023. "Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7 (1): 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>.
- Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. 2023. "Mewujudkan Kemandirian Belajar: Merdeka Belajar Sebagai Kunci Sukses Mahasiswa Jarak Jauh." BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS, 1–215.
- Huda, Irkham Abdaul. 2020. "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Disekolah Dasar." *JPDK* 2 (1): 121–25.
- Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. 2020. "Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sd." *Indonesian Journal Of Elementary Education (Ijoe)* 2 (1).
- Maesaroh, Siti, and Ahmad Mulyadiprana. 2020. "Rancangan Multimedia Interaktif Tentang Pantun Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7 (3): 133–42. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i3.25338>.
- Melvi Natalia, Wiyun Philipus Tangkin. 2022. "Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan." *Jurnal Educatio* 8 (3): 1017–25.
- N., & Hidayat, F. D. 2023. "Training Children's Character Education Through Technology-Based Learning Media." *International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities* 1 (1): 35–44.

- Permendikbudristek. 2022. "Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan Menengah." Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah 1 (69): 5–24.
- Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. 2020. "Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar 1 (1): 49–54.
- Rizky Ayudhityasari. 2021. "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Powerpoint Interaktif Di Sekolah Dasar." Educatif Journal of Education Research 4 (2): 73–80. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i2.107>.
- Suryana, I Gede Putu Eka. 2021. "Pengenalan Aplikasi Microsoft Office Anak SD Di Lingkungan Banjar Malkangin Kelurahan Dajan Peken Tabanan." Sains Penmas 1 (1).