



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah

**^{1*}Toto Hermawan, ²Dian Khairiani, ³Muthaminnah, ⁴Iman Saifullah,
⁵Hasan Bisri**

¹⁻³ Universitas Cokroaminoto Yogyakarta Indonesia, ⁴Universitas Garut
Indonesia, ⁵Institut Pendidikan Indonesia Garut Indonesia

Penulis Koresponden, totohermawanfkipucy@gmail.com

disubmisi: 29-12-2023

disetujui: 31-03-2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap minat belajar matematika siswa. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah. Dari 3 kelas yang ada, diambil 2 kelas dengan teknik *Random Sampling* sebagai sampel, dengan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Pemberian perlakuan di kelas eksperimen adalah dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan media pembelajaran buku paket dan LKS. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh minat belajar matematika pada siswa yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif di kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi minat belajar sebesar 81,60 %. Statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh nilai t_{hitung} dengan nilai 13.30 lebih besar dari t_{tabel} dengan nilai 1.99 pada taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternative diterima.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif, Minat, Matematika

Abstract

This research aims to determine the effect of using interactive PowerPoint learning media on students' interest in learning mathematics. The population of this study was class VII students of Madrasah Tsanawiyah. Of the 3 existing classes, 2 classes were taken using the Random Sampling technique as samples, with one class as the experimental class and one class as the control class. This research uses the Quasi Experiment method with Nonequivalent Control Group Design. Treatment in the experimental class was given using interactive PowerPoint learning media, while in the control class learning was carried out conventionally using textbooks and LKS learning media. The results of the research show that there is an influence on interest in learning mathematics on students who use interactive PowerPoint learning media in experimental classes. This is proven by the results of observations of interest in learning of 81.60%.

Inferential statistics using the t-test formula, obtained a tcount value of 13.30 which is greater than ttable with a value of 1.99 at a significance level of 5%. This shows that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted

Keywords: Learning Media, Interactive Powerpoint, Interest, Mathematics

Pendahuluan

Pemahaman terhadap bagi penyelesaian permasalahan kehidupan semakin jelas dewasa ini. Perkembangan teknologi digital semakin memperjelas bahwa matematika bisa membantu *problem solving* di berbagai ruang kemasyarakatan (Muthmainnah et al., 2019). Seiring dengan perubahan tersebut, kebutuhan pembelajaran matematika yang sesuai dengan perkembangan masyarakat dan bisa dirasakan manfaatnya oleh Siswa semakin tak terelakkan (Fitriyani et al., 2023; Yulis, 2023).

Pembelajaran akhirnya tidak sebatas interaksi fisik guru dan Siswa. Keduanya memerlukan jaringan yang menghubungkan agar materi dapat tersampaikan sampai tujuan belajar tercapai. Fungsinya untuk penyampaian pesan belajar dari guru kepada siswa. Maka kebutuhan media pembelajaran akan mendukung proses komunikasi mengajar (Setyawati dkk, 2020).

Kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media pembelajaran. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. dan juga media dapat mewakili kekurangan guru mengucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu bahkan keabstrakan materi dapat dikonkritkan dengan kehadiran media pembelajaran. Pada dasarnya media telah memberikan kemudahan dalam penyampaian Materi pembelajaran (Idris et al., 2023; Numan et al., 2022).

Dari Hasil penelitian dapat ditunjukkan manfaat dari media pembelajaran, khususnya MS PowerPoint. “(1) lebih menarik untuk siswa sehingga memberikan dampak positif yang dirasakan yaitu tumbuhnya motivasi semangat siswa dalam belajar menjadi meningkat, (2) bahan pembelajaran lebih jelas bermakna sehingga siswa dapat menguasai materinya dengan baik, (3) metode pembelajaran akan bervariasi, (4) Guru menampilkan microsoft power point berisi materi dengan tambahan animasi - animasi yang didegradasi warna warni membuat siswa menjadi lebih semangat dalam proses belajar, (5) siswa akan lebih banyak belajar dengan cara mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan pengetahuan yang didapatkan saat proses pembelajaran” (Nurfadilla et al., 2021). Selanjutnya, Sadiman, dkk. Dalam Setyawati et al. (2020) menguraikan fungsi media secara umum; “1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, misal objek yang terlalu besar dapat diganti dengan gambar, slide dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa

ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai, 3) meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya dan mengatasi sikap pasif siswa dan 4) memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran". Makanya, Scram (Nurfadilla et al., 2021) telah menegaskan, "Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran".

Bentuk Media belajar itu bisa dibedakan dalam perangkat lunak (*software*) dan keras (*hardware*) (Anggorowati, 2023; Bastian et al., 2023; Hidayat, 2018). Misal bentuk pertama ialah internet, atau powerpoint, dan segala isi dari komputer dan teknologi internet yang maju dewasa ini. Sedang media *hardware* yakni majalah, buku, modul, LKPD, dan benda yang dapat dilihat, diraba, ataupun didengar oleh panca indera (Amalia, 2016; Islami et al., 2024; Santoso et al., 2023).

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat membantu proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun sesuai dengan kebutuhannya di lapangan. Media pembelajaran yang dapat digunakan ada berbagai macam. Mulai dari media konvensional sederhana konvensional sampai media pembelajaran yang modern. Para pendidik menggunakan media yang dirasa cocok untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media powerpoint menjadi salah satu media terpopuler saat ini di kalangan pendidik. Powerpoint adalah sebuah software aplikasi dari Microsoft Office (MS Office) yang berguna sebagai penyedia layanan media presentasi (Dewi & Manuaba, 2021; Rukiah, 2023).

MS PowerPoint adalah satu jenis MS Office. Aplikasi ini punya banyak fitur yang bisa menarik perhatian penggunaannya. Seperti; kemampuan pengolah teks, penyisipan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur sesuai selera penggunaannya. Siswa penggunaannya akan tertarik pada apa yang ditampilkan Melalui media MS Powerpoint (Purwanti et al., 2020). Selain itu, pembelajaran menggunakan media itu lebih mudah diakses dan praktis karena tidak memerlukan koneksi internet ketika dimanfaatkan serta ukuran *file* yang kecil sehingga tidak memerlukan banyak ruang penyimpanan (Srimaya, 2017; Supriyanto, 2022).

Salah satu program berbasis multimedia yang disediakan bagi penggunaannya. Software ini menyediakan, "fasilitas dalam bentuk *slide-slide* yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah sehingga memudahkan para guru guna media pembelajaran" (Azhar, 2017). Dalam rujukan yang lain, Maryatun (2015) menyatakan bahwa "Salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam MS Office yang digunakan untuk presentasi dan merupakan program berbasis multimedia".

Matematika merupakan ilmu dasar yang menjadi tolok ukur bagi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Hikmah

& Maskar, 2020). Tujuan pembelajaran matematika pada pendidikan dasar sampai menengah yaitu untuk mempersiapkan peserta didik dapat selalu berkembang secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien dan efektif dalam dunia pendidikan.

Menurut Ruseffendi (2006) banyak peserta didik yang setelah belajar matematika, tidak mampu memahami bahkan pada bagian yang paling sederhana sekalipun, banyak konsep yang dipahami secara keliru sehingga matematika dianggap sebagai ilmu yang sukar, ruwet dan sulit. Terlebih lagi pada materi berkekhususan, karena siswa dituntut untuk mampu membaca gambar letak titik koordinat dengan tepat. Untuk mempelajari materi tentang sistem koordinat, terlebih dahulu siswa harus menguasai konsep satuan dan pengukuran, urutan pada bilangan bulat, dan menggambar garis bilangan baik secara horizontal (datar) maupun vertikal (tegak) (Khaeroni, 2018).

Penggunaan Powerpoint dalam pembelajaran matematika telah semakin meningkat pasca pelaksanaan pembelajaran daring akibat kebijakan pembatasan hubungan langsung antar individu pada masa pandemi COVID-19 di Indonesia (Amalia, 2016; Fatimatuzzahro et al., 2024; Putra & Malini, 2022). Pembelajaran secara daring telah mendorong para guru mengurangi tatap muka dengan mengedepankan pemanfaatan media belajar media pembelajaran yang lebih inovatif berbasis teknologi yang setara pencapaian tujuan dan materi ajar terealisasi secara efektif (Kalifah & Prastowo, 2021).

Piana et al., (2022) menelitinya secara eksperimen dalam kaitan Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 hingga kurikulum merdeka belajar. Capaian kemampuan ini, tidak berbanding lurus dengan fakta di tahun pelajaran 2022/2023. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika kelas VIII MTs Negeri 2 Bandar Lampung disinyalir karena oleh penggunaan media pembelajaran yang belum memenuhi kebutuhan belajar siswa. media pembelajaran Power Point yang menjadi obyek dikombinasikan dengan pemanfaatan *Audio Effect*. Putri et al., (2023) meneliti dengan tujuan yang sama dengan pendahulunya tetapi dengan cara mengkomparasikannya dengan media pembelajran konvensional. Pada Hasilnya ditemukan bahwa terdapat pengaruh media presentasi PowerPoint terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika pada kelas VIII dimana rata-rata kemampuan mereka lebih tinggi dari siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Sementara Mawarinda et al., (2022) telah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran matematika powerpoint interaktif berbasis *Realistic Mathematic Education (RME)* disertai *game* dalam model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model tersebut juga digunakan oleh Yuliani et al. (2023). Penelitiannya mengembangkan media pembelajaran *Visual Basic Application (VBA)* MS PowerPoint pada materi himpunan. Latar

belakangnya bersumber dari beberapa kesulitan siswa saat belajar materi himpunan, antara lain pemahaman konsep, pembuatan diagram Venn, hingga pengoperasiannya termasuk, hambatan teknis.

Di salah satu pulau lain di Luar Jawa, penelitian manfaat Powerpoint dalam peningkatan pemahaman matematika tingkat SMP juga telah dilakukan dengan hasil positif. Penelitian Yani et.al. (2023) menggunakan kuasi eksperimen dengan *post-test only control group* design di salah satu SMPN Kota Bima. Signifikansinya adalah hasil belajar dari kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

Dari berbagai penelitian tersebut ada catatan yang harus digarisbawahi. Sesuai dengan temuan Pulungan & Rakhmawati (2022), media pembelajaran sekarang ini telah mengalami perubahan yang dinamis mengarah pada penghargaan yang lebih tinggi pada teknologi digital seperti komputer, internet, *e-learning*, media sosial, simulasi, mobile, aplikasi game, dunia virtual dan *augmented*. Dalam Penggunaan media telah disadari oleh banyak guru/dosen bahwa media pembelajaran sangat membantu kegiatan dalam proses pembelajaran baik *outdoor* maupun *indoor*. Keberhasilan siswa dalam memahami matematika tergantung pada penyajian materi, maupun media pembelajaran dan metode mengajar yang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar. Oleh karena itu metode pembelajaran yang dibawakan guru harus sesuai dengan kemajuan teknologi dan perubahan zaman.

Kebutuhan terhadap media pembelajaran secara nyata juga dirasakan oleh para guru. Menurut hasil wawancara pada tanggal 31 Maret 2022 dengan Ibu Yanti, S.Pd., Guru Mata Pelajaran Matematika Kelas VII yang menyatakan bahwa di Madrasah Tsanawiyah pembelajaran hanya terbatas menggunakan LKS/ Media Buku. Media pembelajaran kurang bervariasi sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran dan tidak memperhatikan guru. Siswa juga merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan. Menurut Ibu Yanti, S.Pd. minat belajar rendah karena selama proses pembelajaran siswa terlihat kurang antusias dan kurang aktif. Tidak banyak siswa yang mau bertanya kepada guru, dan pada saat mengerjakan tugas kelompok LKS banyak siswa yang bermain sendiri, ketika melakukan presentasi LKS hanya beberapa siswa saja mampu melaporkan hasil LKS dengan jelas dan baik serta bisa menyimpulkan dengan benar.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen karena di dalamnya terdapat pencarian hubungan atau pengaruh dari variabel-variabel yang diteliti (Ayu et al., 2021). Pada penelitian eksperimen terdapat pembagian kelas menjadi dua kelompok. Yakni kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang dijadikan objek penelitian sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang terkontrol secara natural untuk berjalan seperti biasanya tanpa diberikan

perlakikan khusus sebagai objek penelitian (Sugiyono, 2016). Adapaun jenis metode yang diterapkan pada penelitian ini yakni quasi experimental design atau penelitian semu. Bentuk desain *quasi experiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

Tabel 1
Nonequivalent Control Group Design

Sampel	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

O₁ = *Pre-test* Minat dan Hasil Belajar kelas eksperimen

O₂ = *Post-test* Minat dan Hasil Belajar kelas eksperimen

O₃ = *Pre-test* Minat dan Hasil Belajar kelas kontrol

O₄ = *Post-test* Minat dan Hasil Belajar kelas control

X = Perlakuan kelas eksperimen

Objek penelitian atau yang biasa disebut dengan populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang ada di kelas Madrasah Tsanawiyah. Kemudian Pemilihan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan sampel dilakukan secara acak atau disebut juga *Random Sampling*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil uji normalitas bisa didapat dengan berbagai cara. Dalam Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Chi Square*. Uraianya ada di bagian berikut ini.

Tabel 2
Hasil Uji Normalitas Angket *Pretest* Minat Belajar siswa

No	Kelas	X ² _{hitung}	X ² _{tabel}	Kreteria	Keterangan
1.	Eksperimen	10.523	11.070	X ² _{hitung} ≤ X ² _{tabel}	normal
2.	Kontrol	4.432	11.070		

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas Angket *Post-test* Minat Belajar

No	Kelas	X ² _{hitung}	X ² _{tabel}	Kreteria	Keterangan
1.	Eksperimen	8.886	11.070	X ² _{hitung} ≤ X ² _{tabel}	normal
2.	Kontrol	6.136	11.070		

Pada tabel 1 dan 2 diatas, uji normalitas dilakukan mempergunakan uji normalitas *Chi Square*. Hasil perhitungan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan X²_{hitung} ≤ X²_{tabel} pada taraf signifikansi α = 0,05 n = 32 kelompok eksperimen dan 32 kelompok

kontrol sehingga disimpulkan bahwa data hasil belajar pada penelitian ini berdistribusi normal

Tabel 3
Hasil Uji Homogenitas Angket *Pretest* Minat Belajar

No	Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kreteria	Keterangan
1.	Eksperimen	0.941	1.822	$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	homogen
2.	Kontrol	0.833	1.822		

Tabel 5
Hasil Uji Homogenitas Angket *Posttest* Minat Belajar

No	Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Kreteria	Keterangan
1.	Eksperimen	1.630	1.822	$F_{hitung} \leq F_{tabel}$	homogen
2.	Kontrol	0.991	1.822		

Pada tabel 3 dan 4 diatas dilakukan uji homogen menggunakan rumus uji Fisher. Harga F tabel dengan dk pembilang = $n-1 = 32 - 1 = 31$ (untuk varian terbesar) dan dk penyebut = $n - 1 = 32-1 = 31$ (untuk varian terkecil). Taraf signifikansi = 0.05, maka dicari pada Tabel F didapat $F_{tabel} = 1.822$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Maka dikarenakan $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ kesimpulan data tersebut bersifat homogen

Setelah dilakukan penghitungan uji normalitas dan uji homogen dapat disimpulkan data tersebut normal dan homogen, selanjutnya data dapat diuji hipotesis menggunakan rumus uji-t. dengan perhitungan berbantu *microsoft excel* didapatkan $t_{hitung} = 13.308$ dan $t_{tabel} 1.999$. sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($13.308 > 1.999$) dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap minat belajar matematika

Berdasarkan penelitian diatas, diketahui bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif ini tepat digunakan dan dapat dijadikan solusi permasalahan penelitian ini dikarenakan rendahnya minat belajar, kurang fokus dan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Adanya perbedaan pada kedua kelompok yang akan diteliti, untuk kelompok eksperimen akan mendapatkan perlakuan dengan diterapkannya media pembelajaran PowerPoint Interaktif dimana pada saat pembelajaran sebelumnya belum pernah diterapkan oleh guru sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dan memiliki minat, fokus serta terlibat aktif yang tinggi dalam pembelajaran sesuai dengan harapan yang peneliti inginkan yaitu adanya pengaruh terhadap minat belajar matematika dengan penerapan media pembelajaran PowerPoint interaktif ini, tetapi adanya perbedaan proses pembelajaran pada kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan yang sama dengan kelompok eksperimen. Lalu diakhir pembelajaran, guru memberikan soal *Post-test*. Hasil ini menunjukkan kesesuaian dengan temuan dari Piana et al. (2022) Dan Yani et al. (2023) yang senada terhadap manfaat positif MS Powerpoint bagi pembelajaran matematika.

Berdasarkan pemaparan diatas, semoga menjadi bahan pertimbangan untuk terus meningkatkan penguasaan teknologi agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan perlunya memperhatikan perangkat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kreatif dan inovatif sehingga menjadi daya tarik siswa selama kegiatan belajar dalam pemanfaatan perangkat pembelajaran. Optimalisasi itu juga memerlukan pemahaman teknis yang mendalam tentang program MS Powerpoint sehingga penguasaan lebih jauh diperlukan oleh guru seperti yang disarankan oleh Yuliani et al. (2023). Mawarinda et al. (2022) juga menyarankan hal yang sama mengingat Powerpoint sangat fleksibel sehingga bisa dikombinasikan dengan bentuk lainnya seperti permainan

Penutup

Kesimpulan hasil penelitian pada penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap minat belajar matematika siswa Madrasah Tsanawiyah. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil hipotesis yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} 13.308 > t_{tabel} 1.999$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif memberikan warna positif sehingga dapat dijadikan solusi untuk guru agar menciptakan pembelajaran yang lebih baik sehingga siswa antusias terhadap kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung menggunakan media pembelajaran Power Point interaktif memperoleh beberapa faktor yaitu meningkatkan minat, fokus dan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung sehingga tidak mudah bosan atau jenuh. Selain itu, Untuk lebih mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa, sebaiknya guru terus dilakukan pengembangan terhadap penggunaan model pembelajaran berbasis media pembelajaran yang dipadukan dengan jenis metode dan model pembelajaran lainnya. saran demikian memerlukan penelitian lanjutan yang bisa meluaskan kajian dari keterbatasan penelitian ini.

Penggunaan Powerpoint bisa memenuhi kebutuhan seperti yang telah diutarakan oleh *Computer Technology Research (CTR)* (Setyawati et al., 2020) tentang kondisi anak saat belajar dewasa ini. orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Berdasarkan dari hal tersebut maka dengan penggunaan media interaktif animasi siswa dapat mengingat materi 80%, karena siswa mampu mendapatkan informasi atau materi pembelajaran dari media tersebut dengan melihat, mendengar, dan kedua hal tersebut sekaligus. Selain itu siswa juga akan dapat mengoperasikannya langsung sehingga siswa menjadi lebih interaktif dan pada media ini terdapat animasi yang merupakan bentuk

visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami.

Daftar Pustaka

- Amalia, I. A. (2016). Power Point Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Kini. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v3i2.376>
- Anggorowati, Y. D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 2(1), 69–82. <https://doi.org/10.47200/AWTJHPSA.V2I1.1376>
- Ayu, N., Zamroni, A., Rahman, A. S., & Hermawan, T. (2021). Regresi Linear Berganda Dalam Uji Pengaruh Sikap Dan Perilaku Terhadap Keinginan Menabung Santri Pada Bank Syariah. *Intersections*, 6(2), 1–10. <https://doi.org/10.47200/INTERSECTIONS.V6I2.686>
- Bastian, A. B. F. M., Imroatun, Muafiqoh, M., Zahra, S. H., & Sajid, D. I. B. (2023). Sikap Orang Tua dan Guru tentang Teknologi Digital Berbasis Media Aplication terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.25078/pw.v8i2.3116>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>
- Fatimatuzzahro, F., Lestari, M. A., Amirah, F. S., Wahyuningsi, W., & Hermawan, T. (2024). Pendidikan Karakter Bangsa dalam Pandangan HOS Tjokroaminoto. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v3i1.1817>
- Fitriyani, F., Houtman, H., Suroyo, S., & Saabighoot, Y. A. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.47200/JNAJPM.V8I1.1349>
- Hidayat, W. D. (2018). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah, Studi Kasus Di MIN Jejeran. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 8(1), 35–48. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v8i1.172>
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.215>
- Idris, M., Suroyo, S., Saabighoot, Y. A., & Houtman, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.47200/JNAJPM.V8I1.1351>

- Islami, A., Imroatun, I., Nurlaeli, N., Sajid, D. I. B., Samael, P., & Arifin, Z. (2024). Manajemen Pembelajaran Ilmu Tajwid Melalui Nadhom Di Pesantren. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v3i1.2051>
- Kalifah, D. R. N., & Prastowo, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV MI/SD. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.36835/modeling.v8i1.700>
- Mawarinda, I., Andayani, S., & Rahmawati, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Powerpoint Interaktif Berbasis Realistic Mathematic Education (Rme) Disertai Game Di SMP Negeri 5 Metro. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.24127/emteka.v3i2.1325>
- Muthmainnah, M., Arifin, Z., Hermawan, T., Barid, B., & Muhaini, A. (2019). Analisis Implementasi Program Gerakan Arah Kiblat 1000 Masjid/ Mushola di Kabupaten Sleman. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 4(2), 91–104. <https://doi.org/10.47200/jnajpm.v4i2.557>
- Numan, A. Z., Rosyid, A. M., Kustowo, A., Hakiman, H., Suluri, S., & Alwiyah, N. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Materi Jual Beli Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.47200/jnajpm.v7i2.2321>
- Nurfadilla, S., Ramadhanty, S., Ajzahro, S., Yuniar, W., & Hilmiyah, Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point di SDN Sarakan II Tangerang. *Pandawa*, 3(2), 368–385.
- Piana, O., Saryantono, B., & Noviyana, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Power Point With Audio Effect Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Viii Semester Ganjil MTs Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika (JMPPM)*, 4(2), Article 2.
- Pulungan, A. R., & Rakhmawati, F. (2022). Tren Media Pembelajaran Matematika dalam Jurnal Pendidikan Matematika di Seluruh Indonesia. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1776>
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 157. <https://doi.org/10.21043/jobee.v3i2.8446>
- Putra, A. P., & Malini, H. (2022). Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Saat Dan Pasca Pandemi Covid-19. *Intersections*, 7(1), 39–47. <https://doi.org/10.47200/INTERSECTIONS.V7I1.1138>

- Putri, S. K., Saryantono, B., & Pratama, E. Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Powerpoint Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 09 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika (JMPM)*, 5(1), Article 1.
- Rukiah, S. (2023). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Gambar Di SDN Rawa Badak Utara 07 Pagi. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 13(1), 41–50. <https://doi.org/10.47200/ULUMUDDIN.V13I1.1419>
- Santoso, F. S., Sembodo, C., Subari, Amin, M. N. K. A., Daman, S., & Saemasae, A. H. (2023). The Future Of Islamic Law Studies At Indonesia Islamic Higher Education. *Proceeding of Annual International Conference on Islamic Education and Language (AICIEL)*, 622–628.
- Setyawati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Intersections*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>
- Srimaya, S. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Biotek*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.24252/jb.v5i1.3446>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyanto, S. (2022). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui Kegiatan In House Training. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 1(2), 107–120. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v1i2.1144>
- Yani, V. P., Azmi, S., Wahidaturrahmi, & Turmuzi, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bima Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal of Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), Article SpecialIssue. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4289>
- Yuliani, A., Aripin, U., Rosmiati, T., Gunawan, G., & Fauzi, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran VBA Powerpoint Pada Materi Himpunan. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6812>
- Yulis, R. (2023). Peningkatan Kemandirian Belajar Matematika Materi Konsep Segi Empat Dan Segitiga Dengan Metode RBL Pada Siswa SMPN 91. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 13(1), 31–40. <https://doi.org/10.47200/ULUMUDDIN.V13I1.1418>

