

## Analisis Pengaruh Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Power Point Interaktif Terhadap Minat dan Pemahaman Materi Siswa di SMP Pahlawan Nasional Medan

Erni Susilawati Purba<sup>1</sup> Harry Jaya Pramana<sup>2</sup> Jelita Maria Christine Samosir<sup>3</sup> Kristin Margaretha Simarmata<sup>4</sup> Haryadi<sup>5</sup>

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email: [purbaerny61@gmail.com](mailto:purbaerny61@gmail.com)<sup>1</sup> [harryjayapramana@gmail.com](mailto:harryjayapramana@gmail.com)<sup>2</sup> [jelitamaria432@gmail.com](mailto:jelitamaria432@gmail.com)<sup>3</sup> [kristinmargaretha2@gmail.com](mailto:kristinmargaretha2@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif Terhadap Minat dan Pemahaman Materi Siswa di SMP Pahlawan Nasional Medan. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode dengan sumber data, Data primer, yaitu data yang utama dalam penelitian ini observasi langsung ke SMP Nasional Pahlawan. Dan Data sekunder, yaitu data yang mendukung terhadap data primer menggunakan beberapa literatur untuk kajian yang relevan dengan penelitian ini. Dan dengan teknik pengumpulan data wawancara dan dalam artikel ini bersumber dari literatur, artikel, jurnal, serta situs internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan. Hasil dari observasi kami PowerPoint itu salah satu alat bantu yang sangat penting dalam proses pembelajaran di SMP Pahlawan Medan. Penggunaan PowerPoint dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Penting bagi sekolah untuk mengatasi kendala yang ada agar dapat memanfaatkan teknologi ini secara optimal, demi meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Minat, Pemahaman Materi

### Abstract

*This research was conducted with the aim of analyzing the influence of the importance of interactive PowerPoint-based learning media on students' interest and understanding of material at the Medan National Hero Middle School. This research was carried out using a method with a data source, primary data, namely the main data in this research was direct observation at the Pahlawan National Middle School. And secondary data, namely data that supports primary data using several literature for studies that are relevant to this research. And with interview data collection techniques and in this article it is sourced from literature, articles, journals and internet sites related to the research carried out. The results of our observations, PowerPoint is one of the most important tools in the learning process at Pahlawan Medan Middle School. The use of PowerPoint in teaching and learning activities not only increases students' interest, but also deepens their understanding of the material being taught. It is important for schools to overcome existing obstacles in order to make optimal use of this technology, in order to improve the quality of learning and students' understanding.*

**Keywords:** Learning Media, Interests, Understanding of Material.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan saat ini, salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana cara membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Peserta didik, terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), seringkali merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya minat belajar dan pemahaman materi pelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi sangat penting.

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam proses pembelajaran hendaknya ada dan digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan kebutuhan belajar siswa. Media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran seharusnya mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Kesesuaian antara materi pelajaran dengan jenis media pembelajaran yang digunakan tentu saja harus diupayakan oleh guru agar pesan atau informasi yang hendak disampaikan tepat sasaran. Media pembelajaran interaktif berbasis Power Point sebagai salah satu jenis media pembelajaran yang sederhana dan mudah digunakan oleh guru bisa menjadi pilihan tepat bagi guru untuk mendukung berbagai gaya belajar siswa, termasuk dalam proses pembelajaran.

Menurut Cucum dkk (2018) dalam Sakiah (2021) ada banyak program komputer (software) yang dapat digunakan sebagai media belajar, salah satu prosedur termudah dan mungkin tampaknya penggunaan yang paling umum untuk menyajikan materi adalah program Power Point. Microsoft Power Point adalah program komputer yang biasa digunakan untuk presentasi. Program Power Point adalah perangkat lunak yang dirancang untuk tampilan multimedia yang menarik, mudah dalam merancang dan menggunakannya, serta relatif murah karena tidak memerlukan bahan baku selain alat penyimpan data. Penelitian ini penting dilaksanakan untuk menganalisis Pengaruh Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif Terhadap Minat dan Pemahaman Materi Siswa di SMP Pahlawan Nasional Medan dan Hasil dari analisis tersebut nantinya menjadi evaluasi bagi sekolah, terutama guru untuk melakukan perbaikan dan peningkatan efektivitas dan efisiensi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Power Point pada mata pelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Power Point pada proses belajar mengajar.

## **Kajian Teori**

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Dari definisi yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sehingga interaksi edukatif yang dibangun dalam media pembelajaran adalah pesan pendidikan terhadap akhlak sebagai langkah untuk lebih menanamkan nilai-nilai moral, akhlak dan aktualisasinya. Oleh karena itu amat penting peran guru dalam pengembangan media pembelajaran, hal ini akan berkesinambungan terhadap perkembangan murid kedepannya. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana atau berbagai alat fisik yang digunakan untuk memperlancar komunikasi antara guru dengan sekelompok siswa pada situasi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan rangsangan dan memperjelas/ mempermudah proses penerimaan serta pemahaman materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian, melalui media pembelajaran interaktif dapat membantu dan mempermudah siswa untuk mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga merangsang mereka untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, menurut Suartama dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, dibutuhkan upaya yang dapat mencapai peningkatan hasil belajar. Pada prinsipnya, hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa factor, diantaranya penerapan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran (dalam Nursit, 2016). Selanjutnya, memasuki zaman teknologi saat ini pun proses digitalisasi menjadi kebutuhan

penting dalam dunia pendidikan. Selain itu, masa pandemi pun menjadi penguat kepentingan penguasaan teknologi oleh para guru di Abad 21. Proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas mutu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Senada dengan kebutuhan abad 21, Wijayanti, Maharta, & Suana menyatakan selain tuntutan kemampuan guru, peserta didik pun dituntut terlibat dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memanfaatkan fasilitas internet untuk mencari informasi atau sumber belajar. Lain dari itu, yang paling berpengaruh adalah peserta didik pun terlibat dalam pembelajaran secara daring sehingga media yang disajikan dalam pembelajaran daring pun harus menyesuaikan kondisi tersebut (dalam Sohibun & Ade, 2017).

Media yang digunakan dalam pembelajaran terdiri dari berbagai macam, Diantaranya sebagai berikut. (1) media visual yang berupa gambar; (2) media audio, (3) media audio visual, berupa video pada PC/Komputer, dan televisi, dan (4) multimedia, yaitu gabungan dari berbagai media. (Muladi, 2012). Sehubungan dengan multimedia, sebagai macam media yang populer dalam pembelajaran daring. Heinich menjelaskan bahwa multimedia adalah kombinasi dari berbagai media yang tergabung dalam suatu bentuk program pembelajaran. Pembelajaran dengan media interaktif berbasis web atau aplikasi pembelajaran daring merupakan bentuk penggunaan multimedia. Hal ini dianggap akan lebih efektif karena terjadinya komunikasi dan interaksi dua arah, yaitu guru dapat memberikan materi dan siswa dapat memberikan respon (dalam Cahyono, 2013). Sehubungan dengan penerapan media interaktif ini, Gagne menyatakan bahwa guru bukan saja berperan dalam menyampaikan materi, tetapi juga menerima umpan balik dari siswa serta memberikan penguatan dari hasil belajar yang telah dilakukan (dalam Cahyono, 2013). Dengan demikian, Edgar Dale menyatakan bahwa pemanfaatan media menjadi sangat penting dalam pendidikan. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran dapat memperoleh hasil yang lebih optimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Jadi, sangat diperlukan kontribusi pengajar dalam meningkatkan kompetensi diri untuk dapat memanfaatkan media secara optimal (dalam Cahyono, 2013). Dalam perkembangannya, perkembangan teknologi telah memposisikan media pembelajaran sebagai hal penting yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang membutuhkan peran media, ialah pembelajaran daring atau yang juga dikenal dengan istilah e-learning. Pembelajaran daring memanfaatkan teknologi berbasis internet, TV, video tape, serta media lain yang berbasis komputer. Oleh karena itu, media merupakan hal penting yang harus digunakan secara optimal. Media pembelajaran idealnya ialah media yang dapat menghubungkan guru dan siswa secara efektif sehingga pesan atau informasi dari guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Jadi, media interaktif dan humanis menjadi penting dan sangat dibutuhkan sehubungan dengan hal tersebut, menurut Hamalik media pembelajaran mempunyai beberapa kegunaan dan manfaat antara lain memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, mengatasi sifat pasif pada siswa karena media pembelajaran berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya (Hamalik, 1999).

### **Power Point Sebagai Media Pembelajaran**

Proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari. Sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Soekisno mengemukakan visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering dilakukan dalam pembelajaran. Pada era teknologi informatika seperti sekarang ini, visualisasi banyak berkembang dalam bentuk sajian

audiovisual yang sekarang lebih dikenal dengan sebutan multimedia. Visualisasi dalam bentuk multimedia banyak disajikan dengan cara dipresentasikan melalui program komputer. Banyak media komputer yang mengusung konsep multimedia dengan penyajian presentasi. Visualisasi tersebut memiliki konsep tampilan berbasis multimedia dan disajikan melalui program aplikasi presentasi. Rusman mengemukakan program aplikasi presentasi merupakan paket dari program komputer. Program yang digunakan untuk membantu penggunaanya dalam mengolah bahan presentasi. Program aplikasi ini memiliki kemampuan untuk mengelola bahan presentasi tersebut yang dikenal dengan nama slide show. Fasilitas yang disediakan pada program ini bermacam-macam yang berhubungan dengan bahan presentasi tersebut. Fasilitas tersebut diantaranya penyusunan bahan, pengolahan teks, grafis, dan multimedia. Salah satu program aplikasi presentasi yang terkenal adalah program Microsoft Office PowerPoint atau lazim disebut dengan PowerPoint.

Pemanfaatan media PowerPoint dengan bantuan LCD dapat mencakup jangkauan pancar yang cukup besar, sehingga dapat mengakomodasi jumlah audience yang cukup banyak. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian. Media PowerPoint juga dapat mengakomodasi semua gaya belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki gaya belajar, visual, auditif maupun kinestetik sekaligus. Berikut gambar konsep multimedia PowerPoint. Siswa sebagai sasaran dalam penggunaan media PowerPoint perlu mendapatkan perhatian yang khusus oleh guru. Agar media yang hendak digunakan dapat berperan secara maksimal dalam membantu pemahaman siswa. Guru harus melihat karakter media dan karakter siswa. Guru harus mampu menyajikan materi dengan program PowerPoint yang dapat mengakomodasi seluruh perbedaan dari gaya belajar siswa. Dengan begitu Media PowerPoint akan berperan dengan baik.

### **Minat Belajar**

Terdapat hal yang mendorong siswa untuk mempunyai kemauan belajar pada saat proses pembelajaran. Salah satu hal yang mendorong siswa dalam belajar adalah minat. Minat belajar sangat penting karena merupakan salah satu unsur kepribadian yang memegang peranan penting dalam proses belajar. Dahyono (2005 : 56) mengatakan bahwa minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai/memperoleh benda atau tujuan yang diminati. Hal ini didasari oleh kenyataan bahwa prestasi siswa akan lebih baik apabila memiliki minat yang besar terhadap pelajaran yang di ajarkan. Jika pendidikan menghadapi persoalan rendahnya minat belajar siswa maka kondisi ini akan menghambat tercapainya tujuan belajar yaitu untuk mencapai perubahan kognitif, afektif dan psikomotor pada dirinya. Minat belajar dapat diketahui dari kecenderungan terikat atau tertarik terhadap pembelajaran dan mengamalkannya untuk maksud-maksud baik. Rusyan (2013, 254) "Minat adalah suatu keadaan mental yang menghasilkan proses terarah pada suatu situasi atau objek tertentu yang menyenangkan dan memberi keputusan kepadanya. Minat merupakan suatu kesukaan, kegemaran, atau kesenangan akan sesuatu." Dengan adanya minat belajar yang kuat, diharapkan siswa lebih mudah mempelajari materi yang diajarkan. Usman (200:27) "Minat merupakan kondisi relatif menetap pada diri seseorang." Minat belajar sangat dibutuhkan ada pada siswa agar bisa menunjang proses pembelajaran. Jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, tentu proses pembelajaran akan semakin lancar dan pemahaman siswa akan meningkat. Nursalam (2003: 56) kriteria minat seseorang dapat digolongkan menjadi tiga yaitu sebagai berikut: Tinggi, jika seseorang sangat menginginkan objek minat dalam waktu tertentu. Sedang, jika seseorang menginginkan objek akan tetapi tidak dalam waktu segera. Rendah, jika seseorang tidak menginginkan objek minat. Slameto (2009: 43), faktor-faktor yang

mempengaruhi timbulnya minat adalah sebagai berikut: Dorongan dari dalam diri individu; Motif sosial, dapat menjadi faktor yang membangkitkan minat untuk melakukan suatu aktifitas tertentu. Faktor emosional, minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi. Bila seseorang mendapatkan kesuksesan pada aktivitas maka akan timbul perasaan senang, dan akan memperkuat minat terhadap aktivitas tersebut. Begitu juga sebaliknya, apabila seseorang mendapatkan kegagalan pada aktivitasnya maka akan timbul perasaan tidak senang, dan akan menghilangkan minat terhadap aktivitas tersebut. Pemahaman materi adalah kemampuan individu untuk memahami dan menerapkan informasi yang telah dipelajari. Menurut berbagai sumber, pemahaman mencakup kemampuan untuk mendefinisikan, memahami, dan menghubungkan konsep-konsep yang berbeda-beda. Bloom (1956) mengidentifikasi enam tingkat kognisi, termasuk pemahaman sebagai kemampuan menjelaskan materi dengan bahasa bahasa sendiri. Pemahaman juga dibagi menjadi tiga kategori: terjemahan, penafsiran, dan ekstrapolasi, yang menunjukkan kedalaman pemahaman individu terhadap suatu materi proses ini sangat penting dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan aplikasi pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

## **METODE PENELITIAN**

### **Sumber Data**

1. Data primer, yaitu data yang utama dalam penelitian ini observasi langsung ke SMP Nasional Pahlawan. Morris (1973: 906) mendefinisikan observasi sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain.
2. Data sekunder, yaitu data yang mendukung terhadap data primer menggunakan beberapa literatur untuk kajian yang relevan dengan penelitian ini. Menurut Sugiyono (2018:456) data sekunder yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumenData sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh atau dicatat pihak lain) dan sifatnya saling melengkapi. Data sekunder berupa sumber pustaka yang dapat mendukung penulisan penelitian serta diperoleh dari literatur yang relevan dari permasalahan, sebagai dasar pemahaman terhadap objek penelitian dan untuk menganalisisnya secara tepat.

### **Teknik Pengumpulan Data**

1. Teknik Wawancara, menurut Saroso (2017:47) wawancara adalah salah satu alat yang paling banyak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian kualitatif.
2. Pengumpulan data dalam artikel ini bersumber dari literatur, artikel, jurnal, serta situs internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan. Analisis data sekunder menggunakan atau memanfaatkan data sekunder, yaitu data yang sudah ada.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Observasi ini dilakukan di SMP Pahlawan Nasional Medan yang beralamat di Jl. Durung No.205, Sidorejo Hilir, Kec. Medan Tembung, Kota Medan, Sumatera Utara 20222. Berfokus pada Pengaruh Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif Terhadap Minat dan Pemahaman Materi Siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Pahlawan Nasional Medan ditemukan bahwa di sekolah tersebut masih belum menggunakan media pembelajaran PowerPoint dalam proses belajar mengajar. Hal ini disebabkan beberapa faktor yaitu: Kurangnya fasilitas sekolah seperti proyektor, yang mana alat ini merupakan kunci penting dalam penampilan PowerPoint. Guru masih belum terbiasa dengan teknologi, masih

banyak guru yang terbiasa mengajar dengan menggunakan metode ceramah, bagi sebagian guru dirasa lebih nyaman dan efisien, karena tidak perlu repot menyiapkan media apapun. Namun, bagi siswa hal itu mungkin membosankan, karena terus menerus harus menyimak guru berbicara. Guru juga masih belum terampil dalam membuat media pembelajaran menggunakan PowerPoint. Darmawan juga mengemukakan banyak sekali kendala yang menyebabkan teknologi informasi dan komunikasi belum digunakan seoptimal mungkin di Indonesia. Beberapa kendala tersebut adalah: Kurangnya ketersediaan sumber daya manusia. Proses transformasi teknologi. Infrastruktur telekomunikasi, dan perangkat lunak yang mengaturnya. Infrastruktur yang melandasi operasional pendidikan di Indonesia belum cukup memadai untuk menampung perkembangan baru yang berupa penerapan teknologi. Hal lain yang juga turut mempengaruhi adalah masih kekurangan pada pengadaan infrastruktur teknologi telekomunikasi, multimedia, dan informasi. Hal tersebut merupakan prasyarat terselenggaranya teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan.

Menurut hasil dari observasi kami PowerPoint itu salah satu alat bantu yang sangat penting dalam proses pembelajaran di SMP Pahlawan Medan. Penggunaan PowerPoint dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Salah satu alasan utama mengapa PowerPoint begitu efektif adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi secara visual. Siswa di SMP Pahlawan Medan, yang berada pada usia remaja, cenderung lebih responsif dan antusias terhadap informasi yang disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan gambar, grafik, dan animasi, PowerPoint mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam pelajaran. Hal ini sangat penting, mengingat bahwa perhatian siswa sering kali mudah teralihkan. Ketika materi disajikan dengan cara yang menarik, siswa lebih mungkin untuk fokus dan aktif berpartisipasi dalam diskusi.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil dan pembahasan observasi di SMP Pahlawan Nasional Medan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Meskipun saat ini sekolah tersebut belum memanfaatkan PowerPoint dalam proses belajar mengajar, terdapat beberapa faktor penghambat seperti kurangnya fasilitas, ketidakbiasaan guru dengan teknologi, dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran. PowerPoint dapat menyajikan informasi secara visual yang lebih menarik bagi siswa, terutama di usia remaja, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Dengan menggunakan elemen visual seperti gambar, grafik, dan animasi, siswa lebih mudah terfokus dan aktif dalam diskusi. Selain itu, PowerPoint memberikan fleksibilitas kepada guru untuk menyesuaikan penyampaian materi sesuai dengan kebutuhan siswa, memungkinkan pembelajaran yang lebih responsif. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk mengatasi kendala yang ada agar dapat memanfaatkan teknologi ini secara optimal, demi meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa.

## **Saran**

Sekolah perlu melengkapi perangkat pendukung seperti proyektor dan komputer untuk memfasilitasi penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran. Disarankan mengadakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi, khususnya dalam merancang media pembelajaran berbasis PowerPoint. Guru didorong untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif secara konsisten guna meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Sekolah sebaiknya mengevaluasi pendekatan

pembelajaran yang ada, sehingga teknologi dapat diintegrasikan sesuai kebutuhan siswa. Implementasi media pembelajaran interaktif perlu dipantau secara berkala untuk memastikan manfaat optimal bagi siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, F. A., Tambunan, N., & Rahayu, N. A. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran PAI Di MAS Amaliyah Sunggal. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2136-2146.
- Deni Darmawan, Teknologi Pembelajaran, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012)
- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis pemahaman konsep dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari minat belajar siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1).
- Morris, W., *The American Heritage Dictionary of English Language*, Boston: Houghton Mifflin, 1973.
- Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32.
- Saroso, S. (2017). *Penelitian Kualitatif; Dasar- Dasar (2nd Ed.)*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118-123.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: PT Alfabeta. 2018
- Supit, D., Frans, N., & Onsu, N. N. N. (2022). Minat Belajar dalam Penggunaan Media Pembelajaran Power-point. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10891- 10897.