

EFEKTIVITAS MEDIA POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP HOTS PADA ERA SOCIETY 5.0 DI SEKOLAH DASAR

Rahmi Yulia¹, Desyandri²

^{1,2}Program Pascasarjana, Universitas Negeri Padang
¹rahmiyulia2302@gmail.com, ²desyandri@fip.unp.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to test the effectiveness of interactive powerpoint media on higher order thinking skills in learning in the era of society 5.0. This research is a quasy experiment design. The design form of this study is Nonequivalent Control Group Design. The population in this study was all class V students of SDN 11 Puduk which amounted to 56 people. The sampling technique in this study used purposive sampling technique. The sample was 28 VA class learners as an experimental class and 28 VB class learners as a control class. The type of instrument that will be used in this study is in the form of an essay test of 5 questions. Hypothesis testing in this study used t-test assisted application program SPSS 20.0 for Windows. The results showed that interactive powerpoint media applied in experimental classes were very effective against higher order thinking skills. The hypothesis test results with a sig value of 0.003 smaller than the significance level of 0.05 can then be made a decision that H_0 is rejected and H_1 is accepted where there is a significant difference between the higher order thinking skill of the control class and the experimental class.

Keywords: interactive powerpoint, HOTS, era society 5.0, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media powerpoint interaktif terhadap *higher order thinking skill* dalam pembelajaran di era *society 5.0*. Penelitian ini berjenis desain *quasy experiment* (eksperimen semu). Bentuk desain penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 11 Puduk yang berjumlah 56 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling purposive. Sampel adalah peserta didik kelas VA yang berjumlah 28 orang sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas VB yang berjumlah 28 orang sebagai kelas kontrol. Jenis instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes esai sejumlah 5 soal. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan t-test berbantu aplikasi program *SPSS 20.0 for Windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media powerpoint interaktif yang diterapkan di kelas eksperimen sangat efektif terhadap *higher order thinking skill*. Hasil uji hipotesis dengan nilai sig 0,003 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dimana terdapat perbedaan

yang signifikan antara *higher order thinking skill* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kata Kunci: powerpoint interaktif, HOTS, era *society* 5.0, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi berdampak pada seluruh bidang kehidupan, terutama pada bidang pendidikan. Pendidikan pada era digital saat ini tidak terlepas dari penggunaan teknologi. (Ellitan, 2020). Teknologi yang digunakan merupakan keterbaruan dari teknologi sebelumnya yang telah ada. Pendidik harus mampu beradaptasi terhadap perubahan dan menyuguhkan informasi pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tuntutan zaman (Novitasari & Fauziddin, 2022).

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menghadapi tantangan di era *society* 5.0 dimana pendidik sangat dituntut agar dapat memanfaatkan teknologi demi mewujudkan pembelajaran dan sumber daya manusia yang unggul. Cara pandang pendidik mengenai pendidikan harus berubah baik itu dari segit penggunaan metode, model maupun media pembelajaran sesuai dengan tuntutan di era *society* 5.0. (Zulfikar, Rifa Hanifa Mardiyah,

Sekar Nuru Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, 2021) (Soesana, et al., 2022). Peserta didik juga dituntut agar dapat memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan era *society* 5.0.

Di era *society* 5.0, peserta didik tidak hanya dibekali dalam ilmu pengetahuan saja, namun harus dibekali dengan cara berpikir. Cara berpikir harus mulai dibiasakan sejak anak-anak agar nantinya dapat terbiasa dengan cara berpikir yang kreatif, kritis serta analitis. Penalaran atau logika serta keterampilan dapat ditumbuhkan dengan pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis (Wahyu Ariyani & Prasetyo, 2021; Wijaya, 2022).

Dalam mempersiapkan dan menghadapi era *society* 5.0. peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif dan memiliki kemampuan memecahkan masalah yang baik (Alam, 2019; Sulistiani & Masrukan, 2016). Semua keterampilan tersebut terkandung di dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi. Keterampilan berpikir tingkat

tinggi sangat diperlukan di era *society* 5.0. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi harus dimiliki oleh setiap kalangan masyarakat dan terutama pada peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan sekolah untuk memperbaiki cara belajar siswa adalah dengan mengupayakan proses pembelajaran menjadi lebih terintegrasi dan tematik, dengan pendekatan saintifik dan akrab. Ini akan membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) (Fanani, A., & Kusmaharti, 2018). Pembelajaran berbasis HOTS di sekolah dasar diharapkan dapat membantu peserta didik menjadi pemikir yang lebih kritis, kreatif, dan pemecah masalah. HOTS bermaksud membekali siswa dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk menghadapi tantangan di dunia luar.

Media pembelajaran di Indonesia berperan penting dalam membantu guru dan memfasilitasi peserta didik belajar lebih baik, membantu memperjelas materi pembelajaran, memfasilitasi interaksi guru dan peserta didik, dan memberikan kesempatan kepada

peserta didik untuk mempraktekkan apa yang mereka pelajari (Fanani, A., & Kusmaharti, 2018). Media pembelajaran saat ini memiliki dampak yang besar terhadap cara peserta didik belajar (Sumilat et al., 2022). Harapannya, kegiatan modernisasi dengan menggunakan teknologi canggih akan membantu siswa mampu mengolah materi pelajaran secara berkualitas, efektif, interaktif, kreatif, dan produktif (Thahir, 2021).

Media PowerPoint adalah aplikasi yang dibuat oleh *Microsoft Office* yang membantu orang untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka secara visual. Karena mudah digunakan, sederhana, dan menarik, banyak orang menggunakan aplikasi ini untuk bekerja, kebutuhan media, dan kegiatan belajar (Prasetyo, 2018; Suparmiasih, 2021). Media PowerPoint interaktif adalah alat yang telah disediakan oleh guru berupa uraian penjelasan melalui slide show yang terdiri dari materi pembelajaran serta pembahasan soal dimana siswa dituntut untuk menjawab pertanyaan tersebut sesuai dengan kerangka mata pelajaran pendidikan, melalui aplikasi presentasi Power Point (Mardianto & Prayitno, 2020; Nuraini,

Anwardani Evi, Nuraini, Anwardani, 2020).

Media PowerPoint interaktif ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan, termasuk bahan ajar. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpikir, merasakan, mengamati, dan mendengarkan dengan cara yang dapat menginspirasi mereka untuk lebih teliti dalam proses pembelajaran mereka. PowerPoint dapat dimodifikasi oleh pengguna agar lebih menarik bagi pengguna, terutama dengan tampilan, warna, dan suaranya (Susanti et al., 2020). Penggunaan media powerpoint interaktif di sekolah dasar dapat menumbuhkan minat, motivasi, ketertarikan serta semangat belajar peserta didik sehingga nantinya berdampak pada pemahaman materi peserta didik yang muaranya adalah terciptanya peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti ingin mengetahui lebih lanjut tentang “Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap HOTS di Era *Society* 5.0 di Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk efektivitas media powerpoint

interaktif terhadap HOTS di era *society* 5.0 di sekolah dasar?

B. Metode Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian eksperimen ini adalah untuk menguji hipotesis tentang efektif tidaknya media *Powerpoint interaktif* terhadap *High Order Thinking Skill*. Peneliti menggunakan jenis desain *quasy experiment* (eksperimen semu), karena menggunakan kelompok subjek secara utuh dalam eksperimen yang secara alami sudah terbentuk dalam kelas dan tidak mengontrol semua variabel yang ada. Bentuk desain penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 11 Pudung yang berjumlah 57 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*. Sampel adalah peserta didik kelas VA yang berjumlah 28 orang sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas VB yang berjumlah 28 orang sebagai kelas kontrol. Jenis instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes esai sejumlah 5 soal. Tes diberikan untuk mengetahui perubahan kemampuan *High Order*

Thinking Skill (HOTS). Tes ini diberikan pada awal pembelajaran (*pretest*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan skor kemampuan *High Order Thinking Skill* (HOTS) awal peserta didik terhadap mata pelajaran IPS di kelas V SD. Setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan tes akhir (*posttest*). Dan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

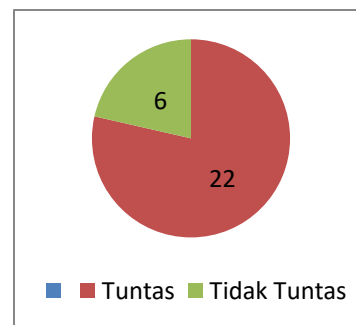
1. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini Tes awal (*pre test*) dan Tes akhir (*post test*) berupa tes kemampuan *High Order Thinking Skill* (HOTS).
2. Merekam aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif dengan memberikan tanda ceklis.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *t-test*. Adapun tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 5%. Penghitungan

analisis data menggunakan program *SPSS 20.0 for Windows*.

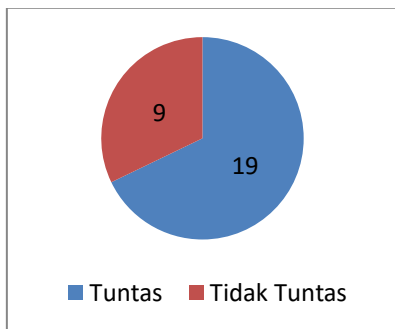
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Persentase media powerpoint interaktif kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas pada saat pemberian tes. Dari 28 siswa kelas VA, sebanyak 22 siswa tuntas dan 6 siswa tidak tuntas. Untuk persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas, dilihat pada Gambar 1, dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Kelas Eksperimen

Sedangkan persentase slide powerpoint pada kelas kontrol lebih rendah dari kelas eksperimen, hal ini terlihat dari rendahnya jumlah siswa yang tuntas saat pemberian tes yaitu dari 28 siswa pada kelas VB, sebanyak 19 siswa yang tuntas dan 9 siswa tidak tuntas. Untuk persentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kelas Kontrol

Berdasarkan data *higher order thinking skill* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan uji hipotesis dengan uji independent sample t-test. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok. Berikut tabel hasil uji *independent sample t-test* dengan SPSS 20.0.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	α	Sig.
Kelas Eksperimen	28	0,05	0,003
Kelas Kontrol	28		

Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut diperoleh sig sebesar 0,003 yang mana lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Maka dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *higher order thinking skill* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil post tes di kelas

eksperimen dan kelas kontrol yang artinya ada pengaruh signifikan media powerpoint interaktif terhadap *higher order thinking skill*.

Berdasarkan analisis data diketahui bahwa media powerpoint interaktif efektif untuk meningkatkan *higher order thinking* peserta didik dalam pembelajaran di era *society 5.0*. Media powerpoint interaktif dapat digunakan untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan terlibat dalam pembelajarannya. Selain itu media ini dapat mengatasi sikap pasif peserta didik dalam pembelajaran (Anshori, 2017).

Fasilitas media pembelajaran digital yang bermutu dapat meningkatkan kualitas belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran (Muhasim, 2017). Media powerpoint interaktif berisi materi yang disediakan dalam bentuk slide, video pendek, bahan bacaan dan soal evaluasi (Mustakim, 2020).

Media powerpoint interaktif dapat membantu peserta didik berpikir tingkat tinggi, terutama dalam hal berpikir kritis. Hal ini senada dengan pendapat (Hastuti & Indarini, 2022), yang menyatakan bahwa media powerpoint interaktif bisa sangat merangsang peserta didik,

menyebabkan tingkat motivasi yang tinggi untuk belajar dan mengerjakan tugas sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Dilihat dari jawaban benar peserta didik setelah diberikannya *post-test*, ketertarikan peserta didik mengalami peningkatan. Selama diberikan perlakuan peserta didik sangat antusias dalam belajar menggunakan media powerpoint interaktif. Peserta didik menerima materi dengan serius dan mempraktikkan semua petunjuk yang diberikan dalam proses pembelajaran. Tingkat minat peserta didik meningkat pada pertemuan berikutnya, peserta didik mulai menjawab dan mengungkapkan kemampuannya dalam memprediksi, mengklarifikasi, bertanya, menganalisis dan menyimpulkan. Pada pertemuan terakhir peserta didik menikmati pembelajaran, peserta didik sangat aktif dalam menjawab pertanyaan dan aktif dalam kelompoknya. Hal itu juga menunjukkan bahwa motivasi dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik selama pembelajaran (Hasnan et al., 2020).

Media pembelajaran menjadi perantara bagi guru untuk

menyampaikan materi dengan cara yang berbeda dan menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Hasil yang diperoleh dari *post-test* meningkat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media powerpoint interaktif dapat melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lasut et al., 2022) Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar dapat meningkatkan hasil belajar dan meotivasi siwa agar dapat berprestasi dalam pembelajaran dan mengasah kemampuan *higher order thinking* peserta didik.

Media PowerPoint interaktif memiliki beberapa keunggulan, antara lain: (1) slide yang dapat dihubungkan dengan hyperlink, (2) ada berbagai pilihan bentuk untuk icon atau tools, (3) itu bisa termasuk gambar dan gambar bergerak (video atau animasi), dan (4) mudah dibuat dan digunakan oleh pemrogram pemula maupun peserta didik di sekolah (Darmawan, 2013).

Pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif berbasis HOTS sebagai berikut. (1) guru melakukan orientasi, dalam kegiatan ini merupakan cara untuk membuat peserta didik memikirkan dan menganalisis masalah yang berkembang dalam kehidupan saat ini. Masalah-masalah tersebut didiskusikan bersama, dan pada tahap ini kemampuan menganalisis dikembangkan. (2) merumuskan masalah, pada tahap ini peserta didik ditugaskan untuk memilih satu masalah untuk dikerjakan. Masalah yang dipilih didasarkan pada masalah yang dibahas sebelumnya. Masalah tersebut kemudian dikembangkan dalam bentuk rumusan dan tujuan penelitian. Terakhir, kemampuan mengevaluasi juga dikembangkan. (3) merumuskan hipotesis, pada tahap ini, peserta didik dibimbing untuk merumuskan hipotesis dan menjawab pertanyaan. (4) setelah merumuskan hipotesis, peserta didik diajak untuk mengumpulkan data. Data dapat dikumpulkan di lapangan dengan cara wawancara, menganalisis atau mengevaluasi dokumentasi yang berkaitan dengan masalah, dan hal-hal lain. Selain itu, data juga dapat dikumpulkan dengan

melakukan kajian literatur. Pada tahap ini dikembangkan keterampilan untuk menganalisis dan mengevaluasi data. (5) setelah mengumpulkan data, peserta didik ditugaskan untuk melakukan pengujian hipotesis. Hal ini dapat dilakukan dengan menganalisis dan menilai data yang diperoleh dari pengumpulan data sebelumnya. Pada tahap ini, peserta didik juga ditugaskan untuk membuat diskusi berdasarkan data yang telah dianalisis. (6) pada tahap ini, peserta didik diminta menilai dan mengevaluasi diskusi yang berlangsung (Dinna Ririn Agustina, 2019).

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *powerpoint* yang diterapkan di kelas eksperimen sangat efektif terhadap *higher order thinking skill*. nilai t hitung $3.132 > t$ tabel 2.507 maka dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai signifikansi (2-tailed) menunjukkan angka $0,003 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *higher order thinking skill* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. (2019). Higher Order Thinking Skills (HOTS): Kemampuan Memecahkan Masalah, Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Pendidikan Seni untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0 pada Era Society 5.0 | Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS). *Pascasarjana UNNES*, 2(1), 790–797.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/372>
- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran di sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 1(1).
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran Bandung*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dinna Ririn Agustina, R. P. W. (2019). Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia. *EQUILIBRIUM: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Pembelajarannya*, 7(2), 137.
<https://doi.org/10.25273/equilibriumm.v7i2.4779>
- Ellitan, L. (2020). Competing in the Era of Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, Dan Entrepreneurship*, 10(1), 1.
<https://doi.org/10.30588/jmp.v10i1.657>
- Fanani, A., & Kusmaharti, D. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(9), 1–11.
- Hasnan, S. M., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 239–249.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.318>
- Hastuti, D., & Indarini, E. (2022). *Pengembangan Media POVIDTIF (Power Point Video Interaktif) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Pendahuluan*. 12(2), 637–649.
- Lasut, M. S., Sumampouw, Z. F., Mangangantung, J. M., & Pangkey, R. D. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5001–5009.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2915>
- Mardianto, M. F. F., & Prayitno, P. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Powerpoint Interaktif. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(2), 171.
<https://doi.org/10.30651/must.v5i2.6119>
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa*, 5(2), 53–77.
<https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>
- Mustakim, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online

- Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Nuraini, Anwardani Evi, Nuraini, Anwardani, S. (2020). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Audio Visual di Sekolah Dasar Negeri 5 Bengkulu Tengah. *Jurnal BIOEDUSCIENTIFIC*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.36085/bioeducscientific.v1i2.1047>
- Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Artikel Ilmiah*, 1–20. <https://repository.unja.ac.id/4582/>
- Soesana, A., Widyastuti, A., Subakti, H., Susanti, S. S., Brata, D. P., Meirista, D. S., . . . Simarmata, J. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sulistiani, E., & Masrukan. (2016). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Tantangan MEA. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Semarang*, 605–612.
- Sumilat, J. M., Tuerah, R. M. S., & Setiawan, B. (2022). The Utilization of Online Media in Calculation Operations Mathematics Learning in Elementary School Students. *Journal of Educational and Social Research*, 12(3), 90–97. <https://doi.org/10.36941/jesr-2022-0069>
- Suparmiasih. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB SDN Jajartunggal 1/450 Surabaya Dalam Pembelajaran Daring Melalui Pemanfaatan Media Power Point Pada Kelas Teams Microsoft 365 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 5(10), 757–770.
- Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>
- Thahir, R. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1936–1944. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1123>
- Wahyu Ariyani, O., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1149–1160. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.892>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal*

Ilmu Pendidikan, 2(1), 23–27.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Wijaya, W. M. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian IPA Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Snhrp*, April, 843–849.

Zulfikar, Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nuru Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 187–193.