
Peningkatan Wawasan Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Menggunakan Ronix di Asih Budi Jakarta

Saruni Dwiasnati^{1*}, Popy Yularty², Ifan Prihandi³

¹ Teknik Informatika, Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia

² Teknik Industri, Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia

³ Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia

E-mail: Saruni.dwiasnati@mercubuana.ac.id

Riwayat Artikel:

Dikirim : 08 Mei 2024

Direvisi : 20 Juni 2024

Diterima : 23 Juni 2024

Abstrak: Dari segi sarana dan prasarana, Yayasan Asih Budi di Jakarta sudah memiliki sarana-prasarana yang memadai, di beberapa kelas fasilitas Internet juga telah tersedia, namun dalam penggunaannya belum optimal. Pembuatan media pembelajaran PowerPoint merupakan bagian integral dari pengalaman belajar modern. Di Asih Budi Jakarta, Ronix digunakan untuk meningkatkan wawasan dalam proses pembuatan media pembelajaran tersebut. Pengabdian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan Ronix dalam konteks pembuatan media pembelajaran PowerPoint di lingkungan sekolah asih budi yang menaungi sekolah berkebutuhan khusus dari SD sampai dengan SMA. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus, di mana data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara, dan analisis dokumen. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan Ronix dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembuatan media pembelajaran PowerPoint, serta memungkinkan pengguna untuk menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa integrasi Ronix dalam pembuatan media pembelajaran PowerPoint dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi praktisi pendidikan dalam memperkaya pengalaman belajar siswa. Hasil pelatihan yang dilakukan menunjukkan bahwa keterampilan para guru cukup meningkat dengan indikator bahwa produk luaran pelatihan telah memenuhi standar media yang menarik serta berpotensi dapat mempercepat pencapaian kompetensi siswa dalam belajar mengajar sehari-hari.

Kata Kunci:

Ronix, Media Pembelajaran PowerPoint, Efisiensi dan Efektivitas, Pengalaman Belajar Interaktif

Pendahuluan

Kualitas pendidikan sangat bergantung pada kualitas guru dan proses pembelajarannya, sehingga peningkatan dalam pembelajaran menjadi aspek krusial untuk meningkatkan mutu

pendidikan secara keseluruhan (Dwianto, 2024; Kamaruddin et al., 2024; Permana & Ilham, 2024). Dengan adanya kemajuan zaman dan perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, diharapkan akan mendukung peningkatan dan perubahan positif dalam sektor Pendidikan (Akbar & Noviani, 2019; Ambarwati et al., 2021; Ramli et al., 2022).

Teknologi berkembang dengan sangat cepat dari tahun ke tahun, dengan berbagai inovasi yang mendukung kemajuan di banyak sektor (Fauzi et al., 2023). Seiring dengan perkembangan ini, berbagai kegiatan vital di sektor bisnis, pendidikan, pariwisata, kesehatan, dan lain-lain, semakin memanfaatkan teknologi yang canggih. Hal ini memungkinkan penanganan kegiatan tersebut menjadi lebih mudah, cepat, dan ekonomis. Teknologi merupakan kemajuan yang berasal dari ilmu pengetahuan, yang terus menerus diperbarui dalam dunia Pendidikan (Yulianto & Iryani, 2020). Kegiatan-kegiatan yang memanfaatkan teknologi bisa saja dilakukan di dalam rumah. Oleh karena itu, semakin banyak persaingan kegiatan bisnis dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin maju, terutama dalam penerapannya dengan teknologi informasi. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, salah satu metode pengumpulan data yang dipakai adalah survei. Survei ini dilaksanakan dengan mengisi kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian. Survei berfungsi sebagai alat penelitian untuk mengumpulkan data primer, di mana kuesioner diberikan kepada responden untuk mendapatkan umpan balik (Muchlis et al., 2019). Kuesioner adalah serangkaian pertanyaan yang dibuat untuk memperoleh informasi dari responden mengenai diri mereka atau isu lain yang terkait dengan subjek pengabdian yang sedang diteliti (Murdiyanto, 2020). Pembelajaran ialah wadah untuk mencerdaskan serta mengembangkan diri pada masyarakat dengan bermacam aspeknya.

Model pembelajaran yang dilaksanakan secara online, yang sering disebut dengan online learning atau ol-learning, berbeda dari model pembelajaran konvensional dalam hal proses interaksinya (Sukardi & Rozi, 2019). Proses pembelajaran kini dapat dilaksanakan melalui teknologi, baik dalam sesi tatap muka maupun secara online. Kemajuan teknologi yang cepat, yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan peningkatan kebiasaan penggunaan teknologi (Sinsuw & Sambul, 2017). Powerpoint adalah aplikasi yang membantu dalam membuat presentasi slide yang interaktif, memungkinkan materi disajikan secara lebih efektif dan profesional. Penggunaannya yang interaktif memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi kepada peserta, memfasilitasi transfer ilmu pengetahuan yang lebih baik dan lancar. Selain itu, penggunaan Powerpoint yang interaktif juga membantu pengajar dalam mengontrol kelas, mempertahankan fokus peserta pada materi, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran interaktif, yang pada akhirnya memberikan pengalaman belajar yang unik (Wulandari, 2022).

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor dengan menggunakan Skala Likert yang disajikan sebagai berikut (Kurniawati & Judisseno, 2022) :

Tabel 1. Kategori Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 3	Setuju
4	Skor 4	Sangat Setuju

Saat ini, bisa dikatakan apapun profesi dari seseorang, akan dihadapkan kepada keharusan untuk melakukan presentasi kepada orang lain. Keterampilan presentasi yang baik, menarik dan memukau diperlukan semua orang agar ide atau gagasan yang disampaikan bisa mudah dipahami. Paling tidak, ada dua tujuan utama presentasi yaitu: untuk memberi informasi dan untuk mempengaruhi (Mulyana, 2019). Memiliki slide PowerPoint yang indah saja tidak cukup untuk menjamin kesuksesan presentasi. Untuk itu, gabungan ketrampilan membuat presentasi yang indah dengan Power Point dan kemampuan presentasi yang baik akan mendukung keberhasilan presentasi menjadi luar biasa. Microsoft PowerPoint merupakan salah satu jenis program yang ada di komputer. Program ini dikembangkan oleh Microsoft untuk membantu presentasi. Biasanya sepaket dengan Microsoft Office lainnya seperti Microsoft Word, Access, Excel dan lainnya. Sesuai dengan perkembangannya, program ini tidak hanya ada di platform windows saja. Melainkan juga ada di platform android. Sekarang ini, Microsoft PowerPoint lebih banyak digunakan pada program berbasis dekstop.

Daerah Khusus Ibukota Jakarta (DKI Jakarta) adalah ibu kota negara dan kota terbesar di Indonesia. Jakarta merupakan satu-satunya kota di Indonesia yang memiliki status setingkat provinsi. Jakarta terletak di pesisir bagian barat laut Pulau Jawa. Dahulu pernah dikenal dengan beberapa nama di antaranya Sunda Kelapa, Jayakarta, dan Batavia. Jakarta memiliki luas sekitar 661,52 km² (lautan: 55 6.977,5 km²), dengan penduduk berjumlah 10.187.595 jiwa (2011). Wilayah metropolitan Jakarta (Jabodetabek) yang berpenduduk sekitar 28 juta jiwa, merupakan metropolitan terbesar di Asia Tenggara urutan kedua di dunia.

Kondisi Yayasan Budi Asih Jakarta:



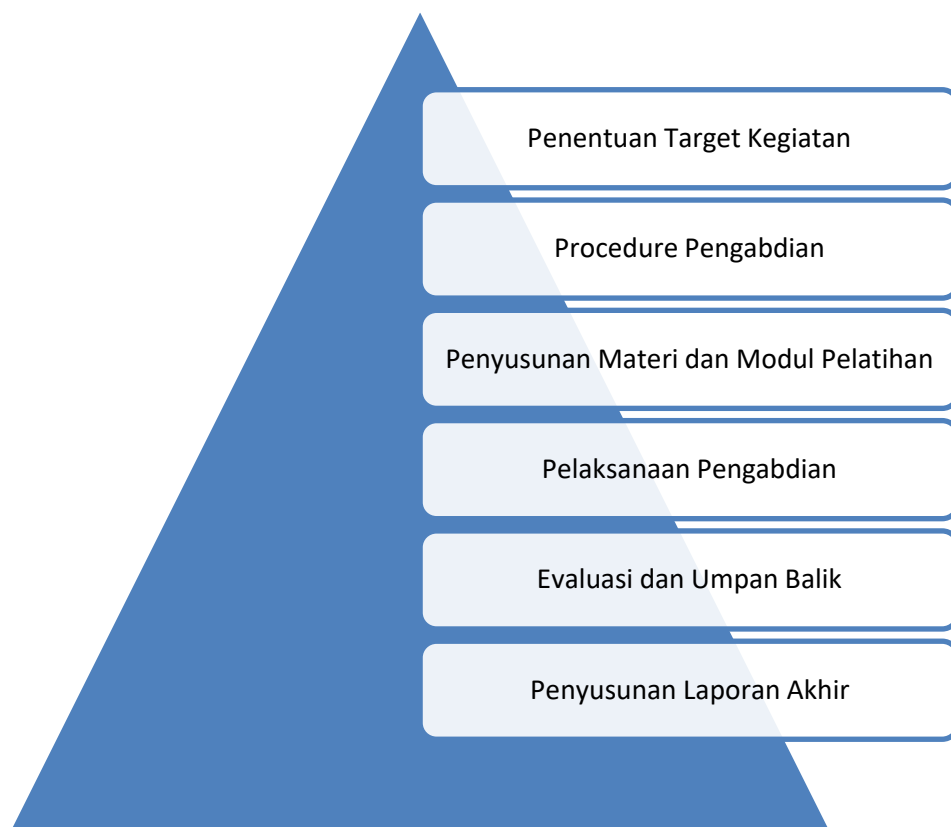
Gambar 1. Yayasan Budi Asih Jakarta

Penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif sejalan dengan penelitian yang dilakukan dengan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi termasuk kriteria sangat layak, yaitu dengan persentase rata-rata terbesar 79,8% (Warkintin & Mulyadi, 2019). Penelitian terhadap penggunaan Powerpoint sebagai media pembelajaran mendapat persentase kelayakan yang sangat tinggi dari ahli media, yakni sebesar 87,2%. Selain itu, penelitian juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dimana penggunaan Powerpoint berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, memudahkan mereka dalam memahami materi, serta mampu menarik perhatian siswa untuk belajar lebih giat (Purwanti et al., 2020). Selain itu, sebuah penelitian menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif berhasil mempermudah

siswa kelas IV SDN 163 Buahbatu Baru dalam memahami konsep-konsep pelajaran IPA (Deliany et al., 2019). Dan penelitian yang dilakukan oleh Novita, Lina (2019) Uji yang dilakukan terhadap empat validator menghasilkan skor 3,37, yang menunjukkan kategori sangat baik dan layak untuk digunakan. Penelitian lain menunjukkan bahwa media tersebut efektif dengan persentase keberhasilan sebesar 86,50% dan 88,71% (Maryana et al., 2019).

Metode

Metode pengabdian masyarakat ini adalah Peningkatan Wawasan Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Menggunakan Ronix Di Asih Budi Jakarta dapat dijalankan, Hal ini dilakukan dengan tujuan agar guru dapat memahami materi pelatihan dengan baik dan dapat mempraktikkannya. Secara lengkap langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat terlihat pada Gambar 2.:



Gambar 2. Tahapan Metode Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

Tahapan yang dilakukan dalam mencapai tujuan pengabdian Masyarakat ini sebagai berikut:

a. Penentuan Target Kegiatan

Tim program Pengabdian Masyarakat akan melakukan survei awal di tempat mitra tujuan yang bertujuan untuk penentuan target tempat kegiatan yang ingin melakukan pengabdian Masyarakat. Hal itu bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada pendidik di Asih Budi Jakarta dalam menggunakan teknologi Ronix untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media PowerPoint. Lakukan koordinasi dengan pihak terkait

- di Asih Budi Jakarta untuk mendapatkan dukungan dan persetujuan.
- b. Procedure Pengabdian
Lakukan studi awal untuk memahami kebutuhan dan tantangan dalam pembuatan media pembelajaran PowerPoint di Asih Budi Jakarta. Identifikasi juga tingkat pemahaman dan keterampilan pendidik terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
 - c. Penyusunan Materi dan Modul Pelatihan
Buat materi pembelajaran yang mencakup langkah-langkah pembuatan media pembelajaran PowerPoint menggunakan Ronix. Materi harus disusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh tim pendidik.
 - d. Pelaksanaan Pengabdian
Pada tahap pelaksanaan, Tahapan ini adalah proses pelaksanaan kegiatan PKM pelatihan menggunakan teknologi Ronix untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media PowerPoint dengan mengikuti beberapa tahapan sesuai dengan permasalahannya telah didefinisikan. Selenggarakan sesi pelatihan sesuai jadwal yang telah ditentukan. Sampaikan materi pelatihan dengan jelas dan interaktif, berikan kesempatan kepada peserta untuk berlatih langsung menggunakan Ronix. Dukung peserta dengan pertanyaan dan bimbingan selama sesi pelatihan.
 - e. Evaluasi dan Umpan Balik
 - Kuesioner Evaluasi: Distribusikan kuesioner kepada peserta pelatihan untuk menilai berbagai aspek pelatihan, termasuk: Kepuasan peserta terhadap materi pelatihan, penyampaian, dan fasilitator. Persepsi peserta terhadap manfaat dan relevansi materi pelatihan dengan pekerjaan mereka. Tingkat pemahaman dan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan. Saran dan rekomendasi untuk perbaikan di masa mendatang.
 - Wawancara Individu atau Fokus Kelompok: Lakukan wawancara individu atau sesi diskusi kelompok dengan peserta untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman mereka selama pelatihan. Fokuskan pada hal-hal seperti: Apa yang paling mereka sukai dari pelatihan tersebut? Apa yang paling bermanfaat bagi mereka dalam mengembangkan keterampilan menggunakan Ronix? Apa tantangan yang mereka hadapi selama pelatihan dan bagaimana mereka mengatasi tantangan tersebut? Apa saran atau rekomendasi yang mereka miliki untuk meningkatkan pelatihan di masa mendatang?
 - Observasi Langsung: Observasi langsung selama sesi pelatihan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana peserta berinteraksi dengan materi pelatihan dan apakah mereka menerapkan keterampilan yang dipelajari dengan baik. Catat apakah ada kesulitan teknis atau hambatan lain yang muncul selama pelatihan.
 - f. Penyusunan Laporan Akhir
Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan lampiran-lampiran yang sudah di dapatkan untuk membuat sebuah laporan akhir untuk dokumentasi.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan yang akan dikemas kedalam tema besar oleh tim, yaitu “*Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Peningkatan Kualiatas Sumber Daya Sekolah*”, dalam pelaksanaannya dibagi menjadi lima materi pelatihan.

Tabel 1. Tabel Tema Kegiatan PKM

No	Kegiatan
<i>Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Peningkatan Kualitas Sumber Daya Sekolah</i>	
1	Materi Microsoft Office Excel
2	Materi Mailmerge
3	Materi Desain & Canva
4	Materi Screen Recorder
5	Materi Quizizz

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara luring/offline pada Yayasan Asih Budi Duren Sawit, Jakarta Timur, kegiatan tersebut dibatasi hanya untuk 30 peserta, dengan menerapkan protokol kesehatan guna pencegahan tertular virus Covid 19.

Kegiatan PKM dilaksanakan dua tahap, yaitu tahap koordinasi dan tahap pelaksanaan. Pada tahap koordinasi, tim berkoordinasi dengan pihak mitra, untuk membahas permasalahan yang tengah dihadapi saat ini. Berdasarkan hasil koordinasi disepakati kegiatan PKM ditujukan kepada Ketua Yayasan Asih Budi Duren Sawit, Jakarta Timur dan disepakati juga untuk tanggal kegiatan, yaitu hari Sabtu, Tanggal 11 Februari 2023.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan PKM kegiatan dilakukan pada 1(satu) hari dimulai dari jam 08:00 – 15:30 WIB. Jadi untuk kegiatan PKM terbagi menjadi lima materi yang disampaikan dalam 1(satu) hari, sesi kegiatan tersebut dapat terlihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Program kegiatan PPM yang Dilaksanakan

Hari, Tanggal	Jam	Aktivitas
Sabtu 11 Februari 2023	08:00 - 08:45 WIB	• Pembukaan Oleh MC & Doa
		• Sambutan Ketua Yayasan
		• Sambutan Kepala Sekolah
		• Sambutan Sekprodi Teknik Informatika
	08:45 - 09:45 WIB	Materi Excel
	09:45 - 10:45 WIB	Materi Mailmerge
	10:45 - 11:45 WIB	Materi Desain & Canva
	11:45 - 12:00 WIB	Tugas dan Tanya Jawab
	13:00 - 14:00 WIB	Materi Screen Recorder
	14:00 - 15:00 WIB	Materi Quizizz
15:00 - 15:30 WIB	Tugas dan Tanya Jawab	

Untuk pelaksanaan kegiatan kelompok kami mendapat giliran pada jam 08:45 - 09:45 WIB. Fasilitas kegiatan proyektor, ruang kegiatan yang berada pada lingkungan Yayasan Asih Budi Jakarta Timur.



Gambar 3. Foto Kegiatan PKM

Gambar 3 menjelaskan tentang para guru yang mengikuti kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini. Para guru sangat antusias untuk mempelajari terkait materi yang di sampaikan oleh pembicara.



Gambar 4. Foto Sambutan Dari Mitra

Gambar 4 menunjukkan para pembicara Bersama-sama dengan kepala mitra melakukan pembukaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan hangat.

Hasil

Potensi dan kemampuan penyerapan dari materi yang dipaparkan, terlihat sangat baik, para peserta mengerti apa yang telah dipaparkan oleh narasumber.

Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dapat dilihat dari tolak ukur sebagai berikut:

Tabel 3. Tolak Ukur Keberhasilan Pelatihan

Tolak Ukur	Keterangan
------------	------------

Peningkatan Wawasan Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Menggunakan Ronix Di Asih Budi Jakarta (Saruni Dwiasnati)

Respons positif dari peserta PKM

Respons peserta PKM diukur dengan hasil evaluasi yang di isi oleh para peserta PKM.



Gambar 5. Hasil Evaluasi Para Peserta Tertarik Belajar Tentang Teknologi Informasi

Gambar 5 menjelaskan mengenai evaluasi yang diberikan oleh pembicara yang diisi oleh peserta untuk mengetahui seberapa manfaat materi yang disampaikan oleh pemateri.

Secara keseluruhan umpan balik untuk kegiatan ini, materi yang bagus dan sangat bermanfaat, materinya sangat bagus karena disampaikan oleh para ahli, yang berguna untuk kegiatan belajar mengajar disekolah, sert dapat dikaitkan materi dengan esensi kurikulum merdeka dalam membuat media ajar. Sangat baik untuk menambah pengalaman baru dalam inovasi mengajar. Materi diajarkan secara interaktif sehingga siswa bisa mengerti secara konkrit materi pembelajaran yang bersifat abstrak (Havizul, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Rizki BriandanaNindyta, Aisyah Dwityas, Mohamad Saifudin Mohamad Saleh menjelaskan mengenai sosialisasi menjadi strategi implementasi yang digunakan. Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Mercu Buana mengunjungi dan mengikuti kegiatan di SMK 60. Namun pemateri Universiti Sains Malaysia menggunakan offline. Pertama, pengenalan komunikasi lingkungan hidup; kedua, strategi penanganan sampah plastik; dan ketiga, penilaian. Dengan konteks tersebut sebagai landasan, sosialisasi pengendalian diri dan media sosial akan dilakukan di SMK 60 Jakarta.

Berdasarkan pembahasan di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif layak untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil review yang dilakukan oleh para ahli dan uji coba perorangan yang menunjukkan hasil sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Hasil temuan-temuan tersebut memberikan implikasi dalam proses pembelajaran khususnya menggunakan powerpoint denga tipe Ronixdengan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif sebagai salah satu alternatif dalam membatu proses pembelajaran.

Kegiatan baik, informatif, namun cukup padat agar lebih efektif mungkin dalam satu hari hanya dua materi saja karena performa dalam penerimaan materi berbeda. Kegiatan yang sangat bermanfaat bagi para guru untuk memberikan experience baru kepada murid dalam mengajar.

Kesimpulan

Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat kami simpulkan bahwa program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di lingkungan Yayasan Asih Budi Duren Sawit, Jakarta Timur adalah sebagai salah satu wujud dari pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi ini telah mampu memberikan manfaat bagi peserta PKM yang menjadi sasaran pengabdian ini. Bentuk pemaparan yang dilakukan secara luring/offline seperti ini merupakan bentuk yang efektif untuk memberikan penyegaran dan wawasan baru di bidang teknologi informasi, dan dalam pelaksanaan Program Tri Dharma Perguruan Tinggi ini, yaitu Peningkatan Wawasan Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Menggunakan Ronix Di Asih Budi Jakarta, tidak ada kendala yang menghambat selama proses kegiatan PKM online ini.

Daftar Referensi

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyiadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90–97.
- Dwianto, A. (2024). Strategi Pengembangan Pusat Sumber Belajar Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. *Alfath*, 1(1).
- Fauzi, A. A., Kom, S., Kom, M., Budi Harto, S. E., Mm, P. I. A., Mulyanto, M. E., Dulame, I. M., Pramuditha, P., Sudipa, I. G. I., & Kom, S. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Informasi di Berbagai Sektor Pada Masa Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kamaruddin, I., Sari, M. N., Abdurrahman, A., Istiqomah, I., Herman, H., & Andriani, N. (2024). Evaluasi Kinerja Guru: Model dan Metode dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal on Education*, 6(2), 11349–11358.
- Kurniawati, D., & Judisseno, R. K. (2022). Penggunaan Skala Likert Untuk Menganalisa Efektivitas Registrasi Stakeholder Meeting: Exhibition Industry 2020. *Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis Dan Mice*, 10(1), 142–152.
- Maryana, M., Suaedi, S., & Nurdin, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan powerpoint dan ispring quizmaker pada materi teorema pythagoras. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 53–61.
- Muchlis, M., Christian, A., & Sari, M. P. (2019). Kuesioner online sebagai media feedback terhadap pelayanan akademik pada STMIK Prabumulih. *Jurnal Eksplora Informatika*, 8(2), 149–157.

- Mulyana, M. (2019). *Strategi Promosi dan Komunikasi*.
- Murdiyanto, E. (2020). *Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) UPN" Veteran
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Permana, M. A. A., & Ilham, M. A. N. (2024). PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN DI INDONESIA MELALUI KEBIJAKAN DAN INOVASI TEKNOLOGI. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(7), 91–100.
- 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.
- Ramli, T., Sukarsa, D., Zamil, Y. S., Muttaqin, Z., Putri, S. A., Cahyadi, A., Ramadayanti, E., Millaudy, R. A., Hidayat, M. J., & Aurellia, B. (2022). Pemanfaatan teknologi bagi siswa dalam menyokong peningkatan ekonomi digital dan upaya menghadapi era society 5.0. *ACTA DIURNAL Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan*, 6(1), 81–98.
- Sinsuw, A. A. E., & Sambul, A. M. (2017). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi guru-guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(3), 105–110.
- Sukardi, S., & Rozi, F. (2019). Pengaruh model pembelajaran online dilengkapi dengan tutorial terhadap hasil belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 97–102.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.
- Yulianto, H., & Iryani, I. (2020). Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Historis Peradaban Manusia: Tinjauan Inkuiri Filosofis. *Cross-Border*, 3(1), 154–168.