

Pengembangan Power Point Interaktif “ZISHAD” (Zakat, Infak, Sedekah, dan Hadiah) pada Pembelajaran PAI

Hanifah Tsaniyah Lidinillah^{1*}, Najwa Nurhamidah², Sri Rahayu³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: tsaniyahhanifah3@upi.edu, najwanurhamidah19@upi.edu, kusriirhyu30@upi.edu, aninuraeni@upi.edu

Abstract

Nowadays, the development of technology is getting faster. With the development of technology, it certainly affects several aspects, one of which is education. The utilization of technology in education, especially in the learning process, is a way for the learning process to adapt to existing developments. This study aims to develop Interactive Power Point media on zakat, infak, shodaqoh and give materials for fifth grade PAI learning by using this Design and Development (D&D) method. The research was conducted through several stages. The results showed that the interactive Power Point media developed met the eligibility criteria. This media proved to be effective in increasing students' interest and understanding the concepts of zakat, infak, sadaqah and gifts.

Keywords: *Interactive Power Point, Zakat Infak Sadaqah and Gift, Design and Development Method*

Abstrak

Saat ini, perkembangan teknologi sudah semakin pesat. Dengan adanya perkembangan teknologi, tentu berpengaruh terhadap beberapa aspek, salah satunya pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran menjadi sebuah cara agar proses pembelajaran bisa menyesuaikan dengan perkembangan yang ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Power Point Interaktif pada materi zakat, infak, sedekah dan hadiah untuk pembelajaran PAI kelas lima Sekolah Dasar dengan menggunakan metode Desain and Development (D&D). Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Power Point interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan. Media ini terbukti efektif meningkatkan minat dan pemahaman manut peserta didik mengenai konsep zakat, infak, sedekah dan hadiah.

Kata Kunci: *Power Point Interaktif, Zakat Infak Sedekah dan Hadiah, Metode Design and Development*

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran fundamental dalam membentuk karakteristik spiritual dan moral peserta didik di Indonesia (Khuzaimah, 2017). Salah satu materi kritis dalam mata pembelajaran PAI adalah konsep zakat, infak, sedekah, dan hadiah yang membutuhkan pendekatan pedagogis inovatif untuk mentransformasikan konsep abstrak menjadi pemahaman konkrit.

Penelitian psikologi perkembangan menunjukkan bahwa anak usia 10-11 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan media pembelajaran yang dapat memvisualisasi konsep abstrak menjadi bentuk yang dapat dipahami. Era digital yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman secara perlahan telah mengambil peran yang besar dalam kehidupan manusia.

Kemajuan teknologi yang berkembang begitu pesat menjadi salah satu penyebab yang mendorong pendidik untuk melakukan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Tetapi, seorang pendidik juga harus tetap memperhatikan kebutuhan peserta didik dan kesesuaian materi pembelajaran yang diberikan (Ani Nur Aeni, Handari, Wijayanti, & Sutiana, 2022).

Penggunaan teknologi digital memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan berkomunikasi walaupun sedang berjauhan. Berbagai perubahan terjadi dalam masyarakat baik itu di bidang pendidikan, budaya maupun sosial (Ani Nur Aeni, Juneli, Indriani, Septiyanti, & Restina, 2022). Perkembangan teknologi saat ini menuntut pendidik dan peserta didik untuk beradaptasi dengan hal itu. Perkembangan teknologi membuka peluang dan penggunaan media interaktif sebagai solusi pedagogis. Teknologi mampu menjadi pendamping dalam berbagai kegiatan manusia khususnya pendidik dan peserta didik (Ani Nur Aeni, Erlina, Dewi, Hadi, & Ramadhani, 2022).

Power Point interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mentransformasikan materi PAI menjadi konten yang lebih mudah dipahami peserta didik. Beberapa studi empiris mendukung efektivitas media interaktif dalam pembelajaran. Media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual sangat diperlukan.

Namun penelitian spesifik tentang pengembangan media Power Point interaktif di tingkat Sekolah Dasar masih terbatas. Media pembelajaran memiliki pengaruh dan fungsi yang penting dalam kegiatan pembelajaran karena menjadi salah satu komponen dalam keberhasilan proses pembelajaran. Berhasil atau tidak, efektif atau tidak, interaktif atau tidak, bisa dijawab ketika media pembelajaran digunakan (Abdurrochim, Khairunnisa, Nurani, & Aeni, 2022).

Berdasarkan hasil uji coba pada 12 Maret 2025 produk "ZISHAD" yang telah dibuat menggunakan media Power Point interaktif pada kelas 5 SDN Nangela menunjukkan bahwa tingginya minat peserta didik dalam belajar menggunakan media Power Point interaktif. Proses pembelajaran di SDN Nangela masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, sehingga media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik bagi peserta didik penggunaan metode, model, dan media pembelajaran

yang monoton membuat peserta didik cepat merasa bosan memberikan dampak yang signifikan terhadap minat belajar (Zulfah, 2023).

Berkaitan dengan hal tersebut, Power Point interaktif "ZISHAD" pada pembelajaran PAI di kelas 5 pun dibuat. Dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik di SDN Nangela sangat bersemangat dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Dalam Power Point interaktif tersebut terdapat isi materi, nyanyian dan kuis sehingga peserta didik akan tertarik dan tidak mudah bosan pada saat pembelajaran

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menguji coba produk yang telah dibuat, yaitu Power Point interaktif "ZISHAD" (Zakat, Infak, Sedekah dan Hadiah) pada kelas 5 SD. Adapun rumusan masalah dari tujuan tersebut yaitu : 1) untuk mengetahui responsif peserta didik terhadap Power Point interaktif "ZISHAD", 2) untuk mengetahui penelitian ahli media tentang Power Point interaktif "ZISHAD", dan 3) untuk mengetahui penelitian ahli materi tentang Power Point interaktif "ZISHAD".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design and Development and Evaluation). Model ini dipilih karena memberikan kerangka sistematis dan jangka panjang dalam pengembangan media pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Adapun tahap penelitiannya yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*), pada tahap ini meliputi:
 - Analisis kurikulum PAI kelas 5 SD
 - Identifikasi kompetensi
 - Analisis karakteristik peserta didik menggunakan teori piaget
 - Analisis kebutuhan media dengan metode wawancara dan observasi
2. Tahap Desain (*Design*), pada tahap ini meliputi:
 - Penyusunan kerangka konten
 - Perancangan storyboard Power Point
 - Pemilihan elemen multimedia
 - Pengembangan awal media pembelajaran
3. Tahap Pengembangan (*Development*), pada tahap ini meliputi:
 - Produksi Power Point interaktif
 - Validasi Ahli Materi
 - Validasi Ahli Media
 - Revisi berdasarkan masukan ahli
4. Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini meliputi:
 - Uji coba produk di kelas 5 SDN Nangela

- Pengumpulan data respon peserta didik menggunakan angket terstruktur
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini meliputi:
- Analisis efektivitas media
 - Penilaian peningkatan pemahaman peserta didik
 - Revisi akhir media
 - Dokumentasi proses pengembangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah tahap penelaahan hingga ke tahap uji validasi produk Power Point interaktif dengan melibatkan penggunaan produk oleh pendidik dan peserta didik SDN Nangela. Langkah hasil ini peneliti akan memaparkan tanggapan penelaahan dari pembuatan produk Power Point interaktif "ZISHAD" (Zakat, Infak, Sedekah, dan Hadiah) pada pembelajaran PAI kelas 5 di SD. Tanggapan dari konsultasi menunjukkan terhadap penggunaan software pembelajaran belum pernah digunakan karena beberapa alasan, seperti fasilitas yang kurang memadai, keterbatasan pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi, guru masih menggunakan metode ceramah dan buku sebagai alat penunjang proses pembelajaran di kelas.

Namun, setelah peneliti mencoba melakukan uji coba produk Power Point interaktif pendidik tersebut setuju bahwa media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat dan pemahaman belajar peserta didik. Seperti yang diketahui bahwa media Power Point dilengkapi fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik: misalnya kemampuan mengolah teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, video dan terdapat efek yang bisa diatur sesuai dengan keinginan sehingga tampilannya lebih menarik (Wulandari, 2022).

Validasi ahli media terhadap Power Point interaktif ZISHAD menunjukkan bahwa dalam produk ini memiliki kualitas yang sangat baik dalam mendukung pembelajaran anak SD. Dari segi kesesuaian produk dan tampilan, seluruh indikator mendapatkan nilai maksimal 4, yang menandakan bahwa isi materi sangat relevan dan desainnya menarik serta mudah dipahami. Dampak positif yang diberikan Power Point interaktif ini juga dinilai sangat baik dengan adanya skor 2 dan 3 yang menunjukkan bahwa masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki agar lebih mudah digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran Power Point interaktif ZISHAD (Zkat, Infak, Sedekah dan Hadiah) memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat diimplementasikan pada saat proses pembelajaran PAI pada materi Bab 4 Buku pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas 5 SD.

Hal ini didasarkan pada aspek kegunaan isi, tampilan, dan bahasa. Berdasarkan data yang ada, peneliti ini dilakukan dengan menghubungi ahli media melalui g-drive dengan format berupa word. Peneliti juga datang langsung ke lapangan untuk mengetahui bagaimana guru PAI menanggapi produk media pembelajaran Power Point ZISHAD di SDN Nangela.

Desain Media Power Point Interaktif ZISHAD (Zakat, Infak, Sedekah, dan Hadiah) pada Pembelajaran PAI Kelas 5 SD

Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan cepat. Buku yang bersifat konvensional dinilai tidak mengikuti arus zaman karena tidak dapat digunakan secara praktis dan fleksibel, Sementara, di zaman yang modern ini setiap orang cenderung menyenangi segala sesuatu yang bersifat praktis (mudah didapatkan dan mudah digunakan) (Ani Nur Aeni, Juneli, et al., 2022).

Untuk mengenalkan sekaligus menyadarkan para pendidik PAI di SD akan mudahnya menggunakan teknologi dalam pembelajarannya, pendidik harus bisa mengkolaborasikan kemampuannya dalam merancang pembelajaran dan mengajar sehingga terciptanya teknologi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yang mampu melayani siswa di era digital saat ini (Muthi'ah Zaujaha et al., 2024).

Peneliti membuat dan memperkenalkan produk media pembelajaran Power Point Interaktif "ZISHAD" (Zakat, Infak, Sedekah dan Hadiah) dirancang dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Dalam tahap pemanfaatan menggunakan model tahapan yang pertama yaitu melakukan define (pendefinisian) caranya yaitu dengan menganalisis masalah yang ada dan dapat terciptanya tujuan media dan media pembelajaran dibuat. Menurut CP (Capaian Pembelajaran) terdapat element fiqih yaitu memahami zakat, infak, sedekah, hadiah.

Dalam pembelajaran materi tersebut, peserta didik kesulitan mengingat apa saja yang terkandung di materi tersebut, karena penyampaian pendidik yang kurang menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran tidak membekas, Pendidik hanya menggunakan satu metode mengajar yaitu ceramah yang membuat peserta didik bosan dan jenuh. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk mengenalkan Power Point Interaktif sebagai media pembelajaran.

Setelah tahap pendefinisian dilakukan masuk pada tahap *design* (perancangan). Tahap ini melakukan seleksi materi, media, aplikasi dan relevansi TP dengan produk yang akan dibuat untuk bahan pembuatan produk. Dalam pembuatan media Power Point Interaktif ZISHAD (Zakat, Infak, Sedekah, dan Hadiah) menggunakan bantuan dari aplikasi seperti Canva, Youtube, Quiziz. Desain media pembelajaran Power Point

Interaktif ZISHAD (Zakat, Infak, Sedekah dan hadiah) berbentuk link yang didalamnya berisi doa sebelum belajar, CP (Capaian Pembelajaran), tujuan pembelajaran, slide-slide materi, lagu, dan latihan-latihan soal.

Langkah pertama yang dilakukan dalam membuat produk Power Point Interaktif ZISHAD (Zakat, Infak, Sedekah dan Hdiah) adalah dengan mencari materi pada buku Kelas V Agama Islam dan Budi Pekerti. Langkah kedua yaitu, membuat desain aplikasi Canva kemudian proses memasukkan materi ke dalam desain, Langkah ketiga, membuat elemen, membuat tombol (petunjuk) interaktif serta tautkan tombol dengan slide.

Langkah keempat, menambahkan animasi di setiap slide kemudian menambahkan transisi antar slide dengan mengklik ikon transisi di antara slide di panel. Langkah kelima, uji interaktivitas untuk memastikan interaktivitas berfungsi klik tombol "present" dan mencoba klik elemen yang sudah diberi tautan. Langkah keenam, atau langkah terakhir yaitu klik tombol "Share" atau "Download" untuk membagikan atau mengunduh. Media pembelajaran Power Point Interaktif ZISHAD (Zakat, Infak, Sedekah dan Hadiah) siap digunakan.

Produk Power Point Interaktif "ZISHAD" (Zakat, Infak, Sedekah dan Hadiah) Pada Pembelajaran PAI Kelas 5 SD

Tahap selanjutnya adalah tahap *development* (pengembangan). Dalam tahap ini, bertujuan untuk mewujudkan desain yang telah ada menjadi hasil yang efektif.



Gambar 1. Tampilan Desain Halaman Utama Power Point Interaktif ZISHAD

Pertama, kami mendesain tampilan utama Power Point interaktif ZISHAD. Di sana terdapat beberapa menu yaitu materi, Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), Latihan, Profil dan Daftar Pustaka. Pada menu materi berisi materi yang sesuai dengan Bab 4 buku pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas 5 SD. Pada menu CP dan TP berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran fase C kelas 5 SD. Pada menu quiziz berisi kuis mengenai soal-soal pilihan ganda. Pada menu daftar pustaka berisi sumber referensi yang peneliti gunakan yaitu buku pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas 5 SD.



Gambar 2. Tampilan Doa pada Power Point Interaktif

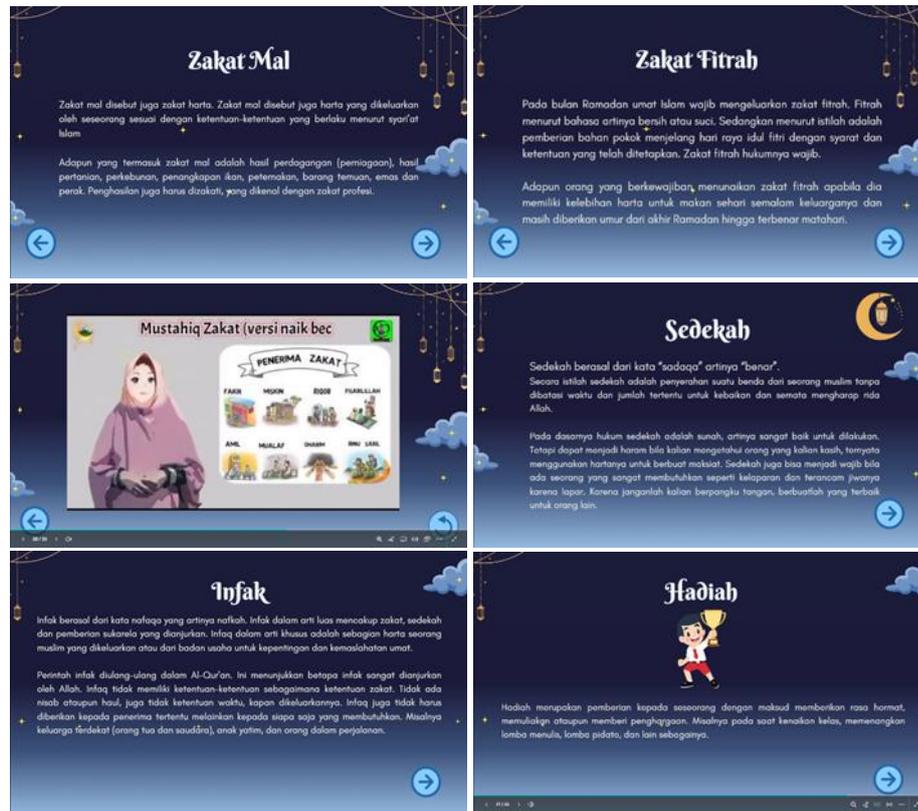
Kedua, peneliti mendesain tampilan do'a sebelum belajar agar peserta didik berdoa sebelum memulai pembelajaran. Pada tampilan tersebut terdapat tulisan huruf arab dan latin. Terdapat tombol suara yang ketika di klik mengeluarkan suara do'a tersebut.



Gambar 3. Tampilan isi materi, CP dan TP, Latihan

Ketiga, peneliti menyusun materi tentang kisah hijrah Nabi Muhammad ke Madinah pada Bab 4 pembelajaran PAI kelas 5 SD. Setelah menyusun materi, peneliti memasukkan Capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, membuat latihan soal pilihan ganda.





Gambar 4. Tampilan Materi pada Power Point Interaktif

Keempat, peneliti mendesain materi Zakat, Infak, Sedekah dan Hadiah. Terdapat video nyanyian tentang mustahiq zakat dan terdapat dalil-dalil audio yang berhubungan dengan ZISHAD.





Gambar 5. Latihan soal ZISHAD dan Quiziz

Kelima, peneliti juga mendesain quiz. Dibuat dengan menggunakan educaplay dan quiziz. Terdapat 5 soal di materi zakat dan masing-masing 3 soal di materi infak, sedekah dan hadiah. Sedangkan di dalam quiziz terdapat 10 soal pilihan ganda terkait materi zakat, infak dan hadiah.



Gambar 6. Tampilan Profil dan Daftar Pustaka

Keenam, peneliti juga mendesain profil dan daftar pustaka. Pada profil berisi foto dan identitas pengembang. Pada daftar pustaka berisi sumber referensi yang digunakan.

Penilaian desain Power Point interaktif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman “ZISHAD” (Zakat, Infak, Sedekah, dan Hadiah) pada pembelajaran PAI Kelas 5 SD

Masih tahap desiminate, yaitu langkah tes validasi. Penilaian produk meliputi, kesesuaian materi, kualitas produk, konten materi, dan teknis penggunaan produk. Peneliti mengirimkan hasil produk yang telah

dibuat ke aplikasi google drive. Lalu, ahli materi mengirimkan penilaiannya secara langsung. Secara keseluruhan isi dari produk sudah sangat baik, namun ada quiziz yang tidak terbuka.

Setelah semuanya diperbaiki, peneliti meminta penilaian produk dari guru PAI di SD Nangela setelah selesai mendemonstrasikan produk dalam bentuk print out. Berikut hasil penilaian produk dari guru PAI di SDN Nangela dalam bentuk tabel.

Pengaruh powepoint interaktif sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas 5 SD

Dari penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan Power Point interaktif sebagai media pembelajaran di SD efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengurangi hambatan peserta didik seperti kurang siapnya dalam mengikuti perkembangan zaman. Salah satu kurang siapnya jiwa dalam mengikuti perkembangan zaman hal ini dikarenakan lemahnya nilai-nilai agama pada manusia (A N Aeni, Marhamah, Yasmin, & ..., 2023).

Setelah melakukan sebuah uji coba produk di kelas 5 SDN Nangela, penggunaan Power Point Interaktif sebagai media pembelajaran bisa meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik karena mengaksesnya sangat mudah, hanya memerlukan kuota dan jaringan internet lagu mustahiq zakat yang menyenangkan dan mudah dihafalkan oleh peserta didik, menjadi andalan kelompok kami.

Terbukti, sisa SDN Nangela antusias menyimak dan mendengarkan lagu tersebut. Liriknnya yang sedikit namun padat dapat membantu mereka untuk mengingat lagu Mustahiq zakat lebih mudah. Slide-slidennya juga di desain dengan menarik agar peserta didik tidak mudah merasa bosan diakhir pembelajaran terdapat latihan soal agar peserta didik mengingat kembali.

KESIMPULAN

Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui responsif peserta didik terhadap Power Point Interaktif dan mengetahui penilaian dari ahli media dan ahli materi yang berkenaan dengan materi zakat, infak, sedekah dan hadiah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Power Point interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI. Power Point interaktif ZISHAD (Zakat, Infak, Sedekah dan Hadiah) dapat membantu peserta didik dalam mengakses sumber belajar secara efisien dan memudahkan pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran.

Pemilihan elemen yang benar pada Power Point interaktif memberikan dampak yang positif bagi peserta didik karena dapat

menarik perhatian yang lebih. Selain itu, respon dari ahli media dan ahli materi pun mendapat persentase sebanyak sebanyak 96.05 % ahli media dan 100 % ahli materi.

Media pembelajaran yang dibuat peneliti berupa Power Point interaktif dengan bantuan aplikasi canva dan educaplay. Penggunaan aplikasi canva yaitu untuk membuat desain isi dari materi Power Point dan educaplay untuk membuat soal kuis berupa pilihan ganda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Hanifah, N., Djuanda, D., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2023). DISEMINASI MEDIA PEMBELAJARAN PAI SD BERBASIS APLIKASI ANDROID SEBAGAI PRODUK HASIL PENELITIAN DI BIDANG PENDIDIKAN. PROSIDING SNPPM-5 (Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat) Tahun 2023 Universitas Muhammadiyah Metro, 388-403. <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snppm>
- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972-3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- Aeni, A N, Marhamah, A. A., Yasmin, E. A., & ... (2023). Pemanfaatan Linktree Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman Zakat Bagi Siswa Kelas 6 SD. *Journal on ...*, 05(04), 15249-15260.
- Aeni, Ani Nur, Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101-113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, Ani Nur, Handari, M. D., Wijayanti, S., & Sutiana, W. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran di SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>
- Aeni, Ani Nur, Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E - Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28-37.
- Khuzaimah, K. (2017). Paradigma Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah (Analisis berbagai Kritik terhadap PAI). *Jurnal Kependidikan*, 5(1), 105-118.
<https://doi.org/10.24090/jk.v5i1.1256>
- Muthi'ah Zaujaha, U., Patimah, S., Zahra Aulia, D., Aeni, A. N., Studi, P., Guru, P., ... Sumedang, K. (2024). Pengembangan Power Point Interaktif "SAHIBINAH" (Kisah Hijrah Nabi Muhammad ke Madinah) pada Pembelajaran PAI Kelas IV SD. *Journal on Education*, 06(03), 17532-17544.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1 No.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>