



## SEMINAR PEMANFAATAN MICROSOFT POWERPOINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SMP ISLAM GARDEN SCHOOL

Wardatul Gufronia <sup>a\*</sup>, Muftiyah Zakiyah <sup>b</sup>, Zaehol Fatah <sup>c</sup>

<sup>a</sup> Fakultas Sains dan Teknologi / Sistem Informasi, [wardatulgufronia2408@gmail.com](mailto:wardatulgufronia2408@gmail.com),  
Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

<sup>b</sup> Fakultas Sains dan Teknologi / Sistem Informasi, [Muftiyahzakiyah@gmail.com](mailto:Muftiyahzakiyah@gmail.com),  
Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

<sup>c</sup> Fakultas Sains dan Teknologi / Sistem Informasi, [ZaeholFatah@gmail.com](mailto:ZaeholFatah@gmail.com),  
Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa Timur

\* Korespondensi

### ABSTRACT

*The advancement of information technology encourages the world of education to integrate more attractive and interactive learning media. One of the media that is widely used is Microsoft PowerPoint, which is no longer limited to presentation tools, but also as a teaching medium that supports learning effectiveness. This study aims to describe how Microsoft PowerPoint is used as an interactive learning medium at SMP Islam Garden School. The research method used is descriptive qualitative, with data collection techniques through direct observation, interviews, and documentation during the learning process. The results obtained show that PowerPoint, with the support of visual features such as animation, audio, and images, is able to increase students' interest in learning, active participation, and understanding of the material. In addition, PowerPoint encourages teachers to be more innovative in compiling learning materials, and provides space for students to convey their ideas creatively. Overall, PowerPoint has proven to be an effective, easy-to-use, and relevant learning medium in supporting the quality of education in the digital era.*

**Keywords:** *Microsoft PowerPoint, interactive media, digital learning, learning motivation, student creativity*

### Abstrak

Kemajuan teknologi informasi mendorong dunia pendidikan untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih atraktif dan interaktif. Salah satu media yang banyak dimanfaatkan adalah Microsoft PowerPoint, yang perannya tidak lagi sebatas alat presentasi, melainkan juga sebagai media pengajaran yang mendukung efektivitas belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana Microsoft PowerPoint digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di SMP Islam Garden School. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi selama proses kegiatan belajar. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa PowerPoint, dengan dukungan fitur visual seperti animasi, audio, dan gambar, mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, PowerPoint mendorong guru menjadi lebih inovatif dalam menyusun materi pembelajaran, serta memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan mereka secara kreatif. Secara keseluruhan, PowerPoint terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif, mudah digunakan, dan relevan dalam mendukung kualitas pendidikan di era digital.

**Kata Kunci:** Microsoft PowerPoint, media interaktif, pembelajaran digital, motivasi belajar, kreativitas siswa.

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi memiliki pengaruh signifikan terhadap sektor pendidikan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang paling sering digunakan adalah Microsoft PowerPoint, yang dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, menarik, dan komunikatif.

Microsoft PowerPoint bukan hanya sekadar alat presentasi, tetapi juga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif dengan fitur animasi, transisi, audio, video, serta integrasi kuis yang mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Menurut Nukman (2025), PowerPoint dapat menyampaikan informasi dengan cara yang teratur dan menarik sehingga membantu siswa dalam memahami ide-ide pelajaran [1]. Hal ini didukung oleh Gulo & Harefa (2022) yang menyatakan bahwa PowerPoint dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa jika dikembangkan secara kreatif dan sesuai dengan karakteristik materi [2].

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis PowerPoint juga dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat dasar dan menengah. Kusumawati & Syhafiq (2025) menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint dalam pelajaran IPAS di sekolah dasar mampu membangun ketertarikan siswa terhadap materi karena tampilannya yang interaktif dan visual [3]. Hal serupa juga diungkapkan oleh Hikmah & Maskar (2020) bahwa siswa SMP lebih cepat memahami koordinat kartesius saat pembelajaran menggunakan PowerPoint daripada metode konvensional [4].

Efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif juga dibuktikan dalam penelitian yang dilakukan oleh Sidauruk, Silalahi, dan Pasaribu (2024). Mereka menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 4 Pematangsiantar. Dalam penelitian tersebut, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman materi yang lebih baik, serta respons positif terhadap fitur interaktif yang ditambahkan dalam media pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa PowerPoint tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga memperkuat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar [5].

Hasil yang sama didapatkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Nur dan rekan-rekannya. (2023) terhadap siswa kejuruan generasi Z. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media PowerPoint interaktif mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa masa kini yang lebih responsif terhadap tampilan visual dan interaksi digital. Media ini dianggap relevan dengan gaya belajar generasi digital karena mengintegrasikan elemen visual, audio, dan kontrol navigasi yang memberikan kebebasan siswa dalam mengeksplorasi materi. Dengan demikian, penggunaan PowerPoint interaktif menjadi pendekatan strategis dalam merancang pembelajaran yang kontekstual dan berbasis karakteristik peserta didik masa kini [6].

Di tengah maraknya penggunaan aplikasi digital lain seperti Canva [3], CapCut [7], hingga Microsoft Project [7][8], PowerPoint tetap memiliki keunggulan sebagai media presentasi pembelajaran karena sifatnya yang mudah diakses, ringan, dan tidak membutuhkan koneksi internet saat digunakan. Selain itu, PowerPoint juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang materi ajar visual, yang berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran [9].

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulisan ini akan membahas urgensi dan potensi pemanfaatan Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif di SMP Islam Garden School, dengan menyoroti bagaimana media ini mampu mendukung proses belajar yang lebih menarik, efektif, dan partisipatif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Microsoft PowerPoint sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Microsoft PowerPoint telah menjadi salah satu aplikasi presentasi yang paling umum digunakan dalam dunia pendidikan karena kepraktisannya dalam menyampaikan informasi secara visual dan sistematis. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur seperti animasi, transisi, penyisipan audio dan video, serta tautan interaktif yang memungkinkan guru merancang pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga komunikatif dan menarik bagi peserta didik [1], [9].

Dalam penelitian oleh Nukman [1], PowerPoint dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif dalam materi norma kehidupan siswa SD dan hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, Kusumawati dan Syhafiq [10] juga mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint untuk pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar dan menemukan bahwa PowerPoint mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membantu siswa menyerap materi secara lebih efektif.

Tidak hanya pada jenjang pendidikan dasar, penggunaan PowerPoint di tingkat menengah seperti SMP juga terbukti efektif. Hikmah dan Maskar [4] menyebutkan bahwa siswa kelas VIII lebih mudah memahami konsep koordinat kartesius saat menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran dibanding metode konvensional. Ini menegaskan bahwa PowerPoint berperan penting dalam membantu menyampaikan materi yang bersifat abstrak dengan pendekatan visual yang konkret.

### **2.1.1. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital**

Di tengah berkembangnya teknologi pendidikan, pembelajaran interaktif menjadi pendekatan yang banyak diterapkan oleh guru dan institusi pendidikan. Media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Gulo dan Harefa [2] menjelaskan bahwa media PowerPoint dapat membangun interaksi dua arah antara guru dan siswa, mendorong partisipasi kelas, dan mempermudah siswa dalam mengingat materi pelajaran karena disajikan secara visual dan menarik.

Media pembelajaran interaktif juga membantu siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik, serta mendorong pembelajaran yang tidak hanya terpaku pada teks. Canva, misalnya, juga digunakan sebagai alternatif dalam menciptakan materi yang kreatif dan interaktif. Namun, menurut Desi et al. [3], meskipun Canva memberikan keleluasaan desain, PowerPoint tetap lebih unggul dalam hal kemudahan penggunaan di lingkungan yang minim koneksi internet dan lebih familiar digunakan oleh guru.

Pelatihan berbasis teknologi lainnya seperti CapCut juga menunjukkan bagaimana media digital modern mulai diterapkan untuk mendukung proses belajar, terutama dalam konteks keterampilan komunikasi dan produksi video [7]. Namun, PowerPoint tetap unggul dalam fungsinya sebagai alat bantu pengajaran utama yang stabil, fleksibel, dan dapat diadaptasi di berbagai jenjang pendidikan.

### **2.1.2. Pengembangan Kompetensi Guru dalam Desain Media Pembelajaran**

Pemanfaatan PowerPoint secara optimal sangat bergantung pada kreativitas dan keterampilan guru dalam merancang konten ajar. Guru yang mampu mengintegrasikan fitur PowerPoint ke dalam materi pembelajaran secara efektif akan lebih mudah menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan [1], [10], [2]. Rahmawati et al. [11] menekankan pentingnya peningkatan kualitas guru dalam penggunaan media digital agar mampu mengemas materi secara lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pelatihan teknologi seperti Microsoft Project, meskipun lebih banyak digunakan dalam konteks manajemen, juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital guru. Firdaus dan Bakti [12], serta Herliawan dan Firdaus [8], menunjukkan bahwa pelatihan semacam ini mendorong guru dan masyarakat untuk lebih melek teknologi dan mampu mengintegrasikan perangkat lunak dalam kegiatan pembelajaran maupun manajemen proyek pendidikan.

Oleh karena itu, pengembangan kompetensi guru dalam pemanfaatan PowerPoint tidak hanya terbatas pada aspek teknis, tetapi juga mencakup kemampuan pedagogis dalam merancang, menyusun, dan menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam konteks SMP Islam Garden School, guru dituntut untuk inovatif dalam menyajikan materi yang mampu membangun interaksi positif, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

## **3. METODOLOGI PENELITIAN**

### **3.1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis pemanfaatan Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian ini

difokuskan pada proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan melalui metode ceramah, wawancara, dan diskusi di SMP Islam Garden School. Kegiatan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berfokus pada proses pemberdayaan siswa melalui pelatihan fotografi sebagai media komunikasi visual. Kegiatan dilaksanakan di SMP Islam Garden School, Mumbulsari, Jember, dengan melibatkan 29 siswa kelas IX sebagai peserta utama. Metode ini bertujuan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis fotografi, tetapi juga membentuk karakter serta kemampuan komunikasi visual yang beretika dan bermakna [4][12].

### 3.2. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Islam Garden School. Subjek penelitian adalah guru dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan Microsoft PowerPoint. Guru berperan sebagai fasilitator dalam menyampaikan materi menggunakan media presentasi, sedangkan siswa sebagai peserta aktif yang mengikuti kegiatan secara langsung.

### 3.3. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahap utama:

- Ceramah Interaktif:** Menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa menggunakan Microsoft PowerPoint sebagai media bantu visual dan verbal. Penyampaian dilakukan secara interaktif agar siswa dapat memahami isi materi secara menyeluruh.
- Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Kecerdasan Buatan (AI) Gamma:** Untuk mempermudah pembuatan materi persentasi, Sehingga Mempercepat proses pembuatan materi dengan desain yang menarik dan terstruktur.
- Diskusi dan Tanya Jawab:** Setelah penyampaian materi dilakukan, siswa melakukan sesi diskusi dan tanya jawab guna memperdalam pemahaman materi yang telah disampaikan serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta.

### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara langsung melalui:

- Observasi aktivitas pembelajaran, untuk mencatat proses, respons, dan keterlibatan siswa.
- Wawancara singkat langsung dengan peserta, guna menggali pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan serta metode yang telah dilaksanakan.
- Dokumentasi, berupa foto kegiatan yang dihasilkan selama praktik,

### 3.5. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif melalui tiga tahap:

- Reduksi data, dengan menyaring informasi penting dari catatan kegiatan.
- Penyajian data, berupa uraian naratif dari proses ceramah, wawancara, dan diskusi.
- Penarikan kesimpulan, berdasarkan hasil observasi dan refleksi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Aktivitas Pembelajaran Menggunakan PowerPoint

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SMP Islam Garden School dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu ceramah, wawancara, dan diskusi reflektif. Mahasiswa menggunakan PowerPoint untuk menyampaikan materi pelajaran secara visual dan interaktif. Siswa mengikuti kegiatan dengan antusias, terlihat dari keterlibatan aktif mereka menunjukkan bahwa penggunaan visual yang disusun secara otomatis melalui *Gamma* memberikan efek positif terhadap daya tarik dan fokus siswa terhadap isi presentasi.

Tabel 1. Rangkuman Aktivitas Pembelajaran Berbasis Microsoft PowerPoint

Tahapan Kegiatan	Deskripsi Singkat	Hasil yang Diamati
Persiapan Materi	Materi presentasi disusun menggunakan aplikasi Gamma berbasis AI untuk menghasilkan slide yg rapi dan terstruktur.	Slide persentasi menarik dan mudah dipahami, menghemat waktu persiapan oleh fasilitator.
Ceramah	Mahasiswa menyampaikan materi dengan	Siswa fokus dan memperhatikan dengan

Tahapan Kegiatan	Deskripsi Singkat	Hasil yang Diamati
Persiapan Materi	Materi presentasi disusun menggunakan aplikasi Gamma berbasis AI untuk menghasilkan slide yg rapi dan terstruktur.	Slide persentasi menarik dan mudah dipahami, menghemat waktu persiapan oleh fasilitator.
Interaktif	slide PowerPoint interaktif	baik
Sesi Tanya Jawab	Mahasiswa membuka sesi tanya jawab untuk menggali pemahaman dan respons siswa.	Sebagian siswa aktif mengajukan pertanyaan dan berdiskusi, menunjukkan keterlibatan dan pemahaman yang baik.
Refleksi Evaluasi	Mahasiswa meminta siswa untuk dan erefleksikan materi dan metode yang di inakan melalui sesi tanya jawab atau skusi singkat	Siswa mengaku lebih mudah memahami dengan menggunakan metode interaktif sehingga membantu meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 1: Dokumentasi kegiatan pembelajaran di SMP Islam Garden School

#### 4.2 Analisis Hasil Pembelajaran

Dari hasil kegiatan yang dilakukan, terdapat beberapa poin yang dapat dijadikan bahan evaluasi dan pembahasan:

a. Peningkatan Keterlibatan Siswa.

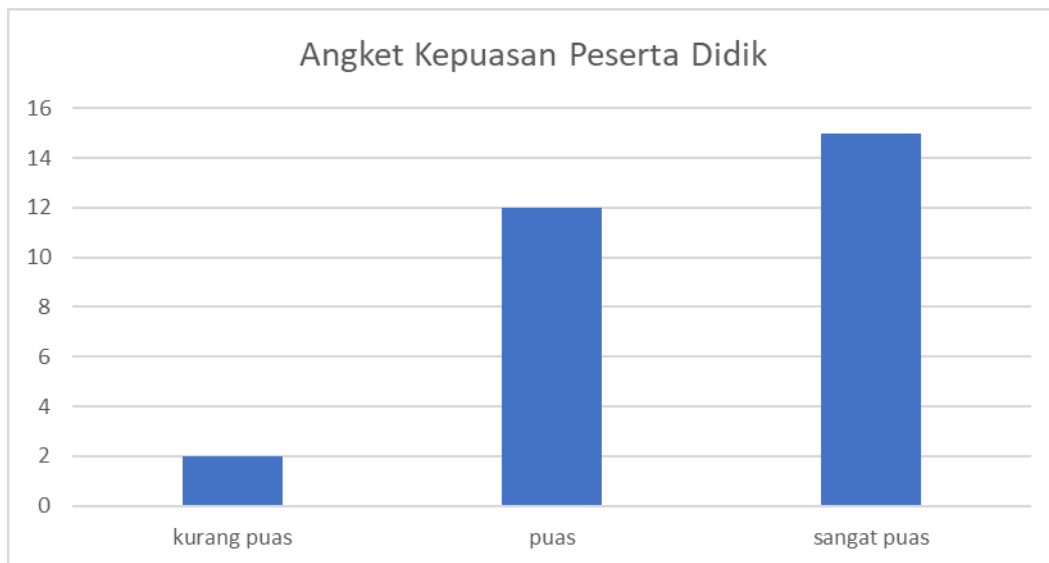
Siswa terlihat lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi serta semangat dalam mencoba langsung membuat presentasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Gulo dan Harefa [2] yang menyebutkan bahwa PowerPoint dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam kelas

b. Penguatan Pemahaman Materi

Materi pelajaran yang sebelumnya terasa abstrak menjadi lebih mudah dipahami dengan bantuan visual dari slide PowerPoint. Menurut Hikmah dan Maskar [4], pendekatan visual sangat membantu siswa SMP dalam memahami konsep seperti koordinat kartesius atau lainnya.

c. Peningkatan Kreativitas Siswa dan Guru

Aktivitas ini juga melatih siswa dalam berpikir kreatif saat menyusun konten visual. Guru pun terdorong untuk mendesain materi yang lebih menarik agar dapat digunakan dalam sesi ceramah atau tugas praktik selanjutnya [1], [11].



Gambar 2 : Angket Kepuasan Peserta Didik SMP Islam Garden School

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan Microsoft PowerPoint sebagai sarana pembelajaran interaktif di SMP Islam Garden School memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran. PowerPoint bukan sekadar alat presentasi, melainkan juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, terstruktur, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Melalui pendekatan ceramah, diskusi, dan sesi tanya jawab, siswa terlibat secara langsung dalam memahami serta menanggapi materi yang diberikan, bukan hanya sebagai pendengar pasif.

Fitur-fitur visual yang dimiliki PowerPoint seperti animasi, gambar, dan suara membuat materi yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dimengerti. Selain itu, kegiatan ini turut mengembangkan kreativitas siswa maupun guru. Guru menjadi lebih terdorong untuk menyusun materi ajar yang sesuai dengan karakter siswa, sementara siswa belajar menyusun konten secara kreatif.

Secara umum, PowerPoint terbukti menjadi media pembelajaran yang praktis, fleksibel, dan relevan dengan tantangan pendidikan modern. Efektivitasnya dalam menyampaikan materi, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menunjang penguasaan keterampilan abad 21 menjadikan PowerPoint sebagai media yang patut dioptimalkan dalam proses belajar-mengajar, khususnya di jenjang sekolah menengah pertama.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan dan penyusunan jurnal ini. Secara khusus, penulis menyampaikan apresiasi kepada SMP Islam Garden School atas kerja sama dan partisipasi aktif dari guru dan siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan akademisi serta pihak yang telah membantu dalam memberikan masukan, bimbingan, dan referensi yang relevan, sehingga penelitian ini dapat disusun dengan baik. Semoga hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Nukman, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Kelas V Sekolah Dasar," *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 8, no. 3, 2025, [Online]. Available: <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta344>
- [2] S. Gulo and A. O. Harefa, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint," *Educativo: Jurnal Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 291–299, Sep. 2022, doi: 10.56248/educativo.v1i1.40.
- [3] E. Desi, S. Aliyah, M. A. Elhias, R. Anggraini, F. Tahel, and E. Ginting, "Pemanfaatan Teknologi Penggunaan Canva sebagai Sarana Media Pembelajaran Interaktif Di SMK Sinar Husni." [Online]. Available: <https://e-journalbattuta.ac.id/index.php/jpm>
- [4] S. N. Hikmah and S. Maskar, "PEMANFAATAN APLIKASI MICROSOFT POWERPOINT PADA SISWA SMP KELAS VIII DALAM PEMBELAJARAN KOORDINAT KARTESIUS," 2020.
- [5] S. M. Sidauruk, M. V. Silalahi, and S. Pasaribu, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Pematangsiantar," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 4, no. 01, pp. 10–14, Apr. 2024, doi: 10.47709/educendikia.v4i01.3768.
- [6] M. Nur, F. Syah, R. S. Hidayatullah, W. D. Kurniawan, N. A. Susanti, and S. Artikel, "Journal of Mechanical Engineering a PENGARUH MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR GENERASI Z SISWA KEJURUAN I N F O ARTIKEL," 2023.
- [7] Z. Fatah, A. Homaidi, A. Zubairi, F. Sains Dan Teknologi, and U. Ibrahimy Sukorejo Situbondo, "Pelatihan Pembuatan Film Sekolah Menggunakan Program Aplikasi CapCut Berbasis Smartphone Android", [Online]. Available: <https://www.capcut.com/id-id/tools/video->
- [8] Aditya Herliawan and Mohamad Firdaus, "Pengenalan dan Sosialisasi Microsoft Project sebagai Sarana Peningkatan Kompetensi Manajemen Proyek di RT 004 Tebet Timur dalam," *Jurnal Padamu Negeri*, vol. 1, no. 2, pp. 28–33, Apr. 2024, doi: 10.69714/m4eh4h41.
- [9] M. Muthoharoh, "Media PowerPoint dalam Pembelajaran," 2019.
- [10] I. Kusumawati and M. Aqil Syhafiq, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Simbune Desa Simbune Kecamatan Tirawuta Kabupaten Koloka Timur," Online, 2025.
- [11] B. Fitri Rahmawati, M. Shulhan Hadi, and U. Hamzanwadi, "Fajar Historia Volume 4 Nomor 2, Desember 2020, hal."
- [12] M. Firdaus and Indra Bakti, "Pengenalan Microsoft Project pada pengurus Masjid Al-Waqifin Islamic Village Tangerang," *Jurnal Padamu Negeri*, vol. 1, no. 4, pp. 17–21, Oct. 2024, doi: 10.69714/fnj15a13.