



Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Trigger Powerpoint* untuk Pemahaman Materi Teks Cerpen di SMA

Rahma Yulia Ningsih*¹, Silvia Permatasari*², Zulhafizh³

¹²³Universitas Riau, Indonesia

E-mail: rahma.yulia2425@student.unri.ac.id, silvia.permatasari@lecturer.unri.ac.id,
zulhafizh@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-03-13 Revised: 2024-04-17 Published: 2024-05-03 Keywords: <i>Validity;</i> <i>Instructional Media;</i> <i>Interactive;</i> <i>Powerpoint Triggers.</i>	This research aims to describe the validity of interactive learning media based on PowerPoint triggers for understanding short story text material in high school. This research is a type of research and development (R&D) using the ADDIE model. Media validity is viewed from the aspects of material, language, media and questions. After development, the interactive learning media based on PowerPoint triggers for understanding short story text material in high school was validated by 3 validators and 1 practitioner, namely material, media, language and question experts with the research instrument used in the form of a validation sheet which then produced validation score data. Based on data analysis, it can be concluded that interactive learning media based on PowerPoint triggers for understanding short story text material in high school is valid to use with an average validation percentage of 92% and is categorized as very valid.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-03-13 Direvisi: 2024-04-17 Dipublikasi: 2024-05-03 Kata kunci: <i>Validitas;</i> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Interaktif;</i> <i>Trigger Powerpoint.</i>	Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif berbasis <i>trigger powerpoint</i> untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Validitas media ditinjau dari aspek materi, bahasa, media, dan soal. Setelah dilakukan pengembangan, media pembelajaran interaktif berbasis <i>trigger powerpoint</i> untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA ini divalidasi oleh 3 validator dan 1 praktisi yakni ahli materi, media, bahasa, dan soal dengan instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi yang kemudian menghasilkan data skor validasi. Berdasarkan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis <i>trigger powerpoint</i> untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA valid untuk digunakan dengan persentase rata-rata validasi sebesar 92% dan berkategori sangat valid.

I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Wulandari dkk, 2023). Pembelajaran juga termasuk bagian dari pendidikan yang didalamnya terdiri dari metode, materi, dan media pembelajaran. PP No. 16 tahun 2022 pasal 9 ayat 1 menekankan bahwa "proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi peserta didik". Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik

dan dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan kurangnya kreativitas guru dalam membelajarkan peserta didik. Seorang guru tidak hanya fokus pada sebuah materi dalam pembelajaran melainkan penggunaan media pembelajaran secara arif dan terencana (Permatasari dkk, 2023). Pada saat ini masih banyak guru yang belum bisa memilih media pembelajaran yang tepat untuk proses pembelajaran, hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Menurut Sanjaya (2016) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, berdasarkan konsep yang jelas, sesuai dengan karakteristik peserta didik, sesuai dengan gaya belajar dan kemampuan guru, serta sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas, dan waktu. Selain itu,

pemilihan media pembelajaran yang tepat juga harus disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Materi pembelajaran teks cerpen termasuk salah satu materi yang memerlukan kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran. Teks cerpen merupakan teks dapat dibaca oleh semua kalangan mulai dari anak-anak sampai remaja maupun dewasa. Alasan sederhananya adalah karena karya fiksi seperti teks cerpen ini memiliki gaya bahasa yang ringan, mudah dimengerti dan dipahami, dan bersifat keseharian sehingga saat membaca teks cerpen ini seolah-olah pembaca sedang membaca kisahnya sendiri (Aeni & Lestari, 2018). Pada materi teks cerpen di Sekolah Menengah Atas siswa mempelajari tentang struktur dan unsur-unsur pembangun teks cerita pendek. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan kurikulum 2013, pembelajaran teks cerpen di SMA terkhususnya di kelas XI, memiliki indikator pencapaian yaitu siswa dapat mampu menentukan unsur-unsur cerita pendek dan struktur pembangunnya, pembelajaran dengan cara konvensional menggunakan buku paket dan penjelasan guru yang satu arah saja dirasa kurang cukup untuk mencapai indikator tersebut, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang lebih mampu menarik perhatian siswa sehingga indikator pembelajaran tersebut dapat tercapai. Salah satu upaya yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Trigger Powerpoint*.

Trigger merupakan salah satu fitur yang ada pada *software powerpoint*. *Powerpoint* sendiri adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi komputer dibawah *Microsoft Office*. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran (Muthoharoh, 2019). Pemanfaatan *powerpoint* sebagai media pembelajaran sering mengalami kendala ketika akan mengulang animasi yang telah dijalankan, untuk itu penulis memilih untuk dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* ini dengan memanfaatkan fasilitasnya yaitu *trigger* yang dapat bekerja menampilkan gambar atau animasi maupun video yang hendak ditampilkan. Jadi, dengan *trigger powerpoint* siswa dapat mempelajari materi teks cerpen tidak hanya dengan membaca buku paket yang berisi tulisan saja tetapi siswa dapat memahami materi teks

cerpen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dalam prosesnya mampu menciptakan komunikasi aktif dua arah antara media dan siswa dengan berbagai gambar, animasi, video dan juga audio yang dirancang sedemikian rupa.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan diatas, maka penulis memilih mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA. Dalam penelitian ini penulis ingin menerangkan teks cerpen kepada peserta didik melalui media pembelajaran interaktif *trigger powerpoint* karena peserta didik mengaku sedikit kesulitan memahami materi tersebut dikarenakan penjelasan guru yang monoton dan membosankan. Oleh karena itu, penulis akan membuat media pembelajaran selain buku agar peserta didik dapat memahami materi teks cerpen tersebut. Penulis sependapat dengan Zahwa & Syafi'i (2022) yang menyampaikan bahwa seorang guru harus tepat dalam memilih media pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran berbasis teknologi adalah media yang tepat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Berdasarkan hasil uraian diatas, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA diharapkan mampu menjadi sebuah inovasi baru dalam pembelajaran teks cerpen yang menyenangkan serta mudah dipahami oleh peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk dapat meneliti, merancang, mengembangkan, serta memvalidasi produk yang dihasilkan. Sukmadinata (2007) mengatakan R&D adalah susunan tahapan-tahapan dalam mengembangkan suatu produk yang sudah ada sebelumnya, dan pengembangan yang dilakukan harus dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Model ADDIE ini merupakan model yang relevan dan efektif untuk digunakan. Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analysis* (analisis),

Design (desain/perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan juga *Evaluation* (evaluasi). Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahapan *Development* (pengembangan) saja.

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA yang kemudian akan dilakukan validasi dengan 4 aspek yaitu materi, bahasa, media dan soal. Hasil data yang didapat berupa persentase kemudian dengan metode deskriptif kuantitatif dianalisis dengan membandingkan skor hasil data dari semua validator dengan skor kriteria. Penilaian validasi menggunakan perhitungan skala *likert* seperti pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Kategori Validasi Para Ahli

No	Tingkat Penilaian	Kategori	Deskripsi
1	0% - 20%	Sangat Tidak Valid	Revisi
2	20,1% - 40%	Kurang Valid	Revisi
3	40,1% - 60%	Cukup Valid	Revisi
4	60,1% - 80%	Valid	Sebagian Revisi
5	80,1% - 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

(Riduan dan Sunarto, 2012)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahapan dari analisis kebutuhan media pembelajaran sebelum dikembangkan. Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA dilakukan dengan penyebaran angket analisis kebutuhan yang memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Kebutuhan Materi

Aspek	Pernyataan	Rata-rata	Persentase
Materi	P1	3,59	71,81%
	P2	2,31	46,36%
	P3	3,77	75,45%
	P4	2,97	59,54%
	P5	2,43	48,63%
	P6	2,86	57,27%
	Rata-rata	2,99	59,84%
	Kriteria		Cukup Butuh

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Kebutuhan Media

Aspek	Pernyataan	Rata-rata	Persentase
Media	P7	3,09	61,81%
	P8	3,34	66,81%
	P9	2,13	42,72%
	P10	4,20	84,09%
	Rata-rata	3,15	63,86%
	Kriteria		Butuh

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Kebutuhan Evaluasi

Aspek	Pernyataan	Rata-rata	Persentase
Evaluasi	P11	3,11	62,27%
	P12	4,13	82,72%
	P13	2,18	43,63%
	P14	4,09	81,81%
	Rata-rata	3,38	67,61%
	Kriteria		Butuh

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah mendapatkan masalah dari tahap analisis, tahapan selanjutnya adalah tahap perancangan. Peneliti akan membuat produk yang sesuai kebutuhan yaitu berupa media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint*. Dalam penyusunan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* disusun menjadi tiga bagian yaitu:

a) Bagian Awal

Pada bagian awal ini terdiri atas sampul depan, petunjuk belajar, pendahuluan, dan menu utama media pembelajaran.

b) Bagian Isi

Bagian ini berisikan paparan materi yang akan disajikan dalam produk media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint*. Bagian isi terdiri dari 4 bagian yaitu uraian materi, refleksi, *ice breaking*, dan evaluasi.

c) Bagian Penutup

Pada bagian penutup ini berisi profil pengembang.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a) Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Trigger Powerpoint* untuk Pemahaman Materi Teks Cerpen Kelas XI SMA

1) Pembuatan karakter guru

Pada bagian ini dikembangkan karakter seorang guru yang akan menjelaskan materi pada pembelajaran

dengan media interaktif berbasis trigger powerpoint. Dalam membuat karakter seorang guru ini, peneliti memanfaatkan aplikasi pixton untuk membuatnya lebih menarik.



Gambar 1. Pembuatan Karakter Guru

2) Bagian Awal

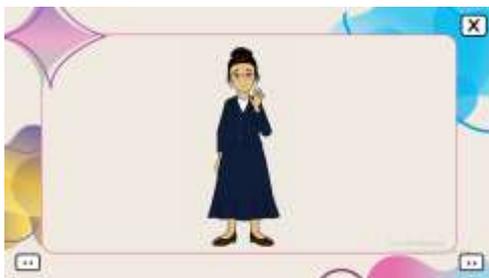
Pada bagian awal media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* terdiri atas sampul depan, petunjuk belajar, pendahuluan dan menu utama.



Gambar 2. Sampul Depan



Gambar 3. Petunjuk Belajar



Gambar 4. Pendahuluan



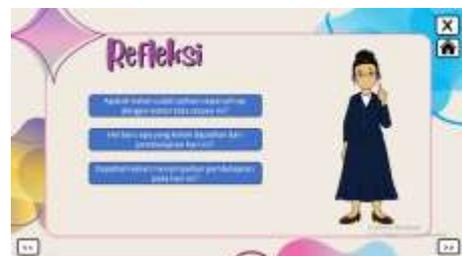
Gambar 5. Menu Utama

3) Bagian Isi

Bagian isi media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* terdiri atas bagian uraian materi, refleksi, *ice breaking*, dan evaluasi.



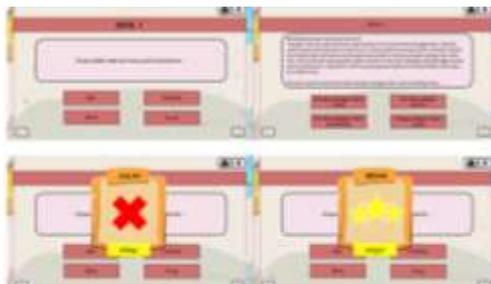
Gambar 6. Uraian Materi



Gambar 7. Refleksi



Gambar 8. Ice Breaking



Gambar 9. Evaluasi

4) Bagian Penutup

Bagian penutup pada media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA ini adalah profil pengembang.



Gambar 10. Profil Pengembang

b) Validasi Produk

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA ini dikembangkan, maka akan dilakukan validasi produk yang bertujuan mengetahui dan mengevaluasi media pembelajaran yang telah dibuat. Dalam penelitian ini validasi dilakukan oleh 4 validator, yaitu validator materi, bahasa, media, dan soal. Adapun ahli yang menjadi validator pada penelitian ini adalah:

Tabel 5. Nama Validator Ahli

No	Nama	Validasi	Asal Institusi
1	Yuliarti, M.Pd.	Ahli Materi	SMA Plus Bina Bangsa
2	Dr. Mangatur Sinaga, M.Hum.	Ahli Bahasa	Universitas Riau
3	Dr. Zariul Antosa, M.Sn.	Ahli Media	Universitas Riau
4	Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd.	Ahli Soal	Universitas Riau

Hasil penilaian dari para validator dipaparkan secara rinci di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli

No	Kategori	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	96%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	95%	Sangat Valid
3	Ahli Media	92,5%	Sangat Valid
4	Ahli Soal	87,27%	Sangat Valid

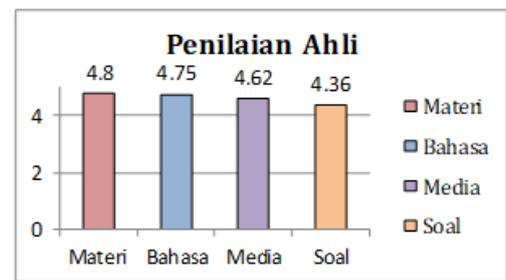


Diagram 1. Hasil Validasi Ahli

c) Revisi Produk

Setelah memperoleh penilaian dari para ahli, peneliti mendapatkan beberapa saran dan masukan dari para validator ahli yang kemudian menjadi acuan bagi peneliti dalam merevisi produk yang sedang dikembangkan. Revisi dilakukan untuk mengetahui perbaikan dari kekurangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA. Adapun saran dan masukan dari para validator ahli adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli Materi memberikan saran penambahan pada unsur ekstrinsik teks cerpen yaitu nilai-nilai yang

terkandung didalam teks cerpen beserta contoh soal.

- 2) Ahli bahasa memberikan saran penulisan tanda baca dan huruf pada media harus sesuai dengan aturan penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar
- 3) Ahli media memberikan saran dalam tampilan produk seperti background dan tata letak agar lebih diberi variasi agar terkesan tidak monoton. Penggunaan suara *dubbing* harus jelas dan sesuai dengan tutur bahasa Indonesia yang benar serta tidak menggunakan *effect* suara yang berlebihan.
- 4) Ahli soal memberikan saran untuk pilihan jawaban pada soal evaluasi dibuat homogen. Penulisan soal juga harus jelas dan sesuai dengan EYD.

B. Pembahasan

Pengembang media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA dikembangkan melalui penelitian berbasis *Research & Development (R&D)*. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan sebelum menghasilkan media pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Dalam proses pengembangan media, model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA, analisis yang dilakukan oleh peneliti memuat tiga cakupan, yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum didapatkan hasil bahwa memang dibutuhkannya suatu pengembangan media pembelajaran interaktif untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA agar siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan dengan media pembelajaran yang menarik. Devesa & Suri (2019) menyatakan media pembelajaran interaktif dapat memperjelas, mempermudah dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses pembelajaran. Oleh

karena itu, maka dilakukanlah sebuah inovasi baru berupa media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* melalui tahap perancangan produk dan juga tahap pengembangan produk. Setelah produk dikembangkan dilakukanlah tahap validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan juga ahli soal. Tahapan validasi ini dilakukan untuk menilai kualitas produk dan sebagai penentu apakah produk yang dikembangkan valid/layak diuji coba atau tidak.

Pertama, penilaian oleh ahli materi yang diberikan oleh Ibu Yuliarti, M.Pd selaku guru bahasa Indonesia di SMA Plus Bina Bangsa mendapatkan skor akhir dengan rata-rata 4,8 dan persentase 96% yang berkategori sangat baik. *Kedua*, penilaian oleh ahli bahasa yang diberikan oleh Bapak Dr. Mangatur Sinaga, M.Hum selaku dosen pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, Universitas Riau memperoleh skor akhir dengan rata-rata 4,75 dan persentase 95% yang berkategori sangat baik. *Ketiga*, penilaian oleh ahli media yang diberikan oleh Bapak Dr. Zariul Antosa, M.Sn selaku dosen pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Riau mendapatkan skor akhir dengan rata-rata 4,62 dan persentase 92,5% yang berkategori sangat baik. *Keempat*, penilaian oleh ahli soal yang diberikan oleh Bapak Eddy Noviana, M.Pd selaku dosen pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Riau memperoleh skor akhir dengan rata-rata 4,36 dan persentase 87,27% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian keempat validator dengan kategori keseluruhan sangat baik terhadap produk yang dikembangkan, maka produk media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Validitas produk ditentukan dari hasil validasi oleh para ahli. Media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen divalidasi oleh validator yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli soal. Hasil uji validasi produk oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli soal memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan persentase 92% yang tergolong sangat valid. Hal ini menunjukkan

bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA ini berkualitas dan sangat layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran khususnya pada pemahaman materi teks cerpen di SMA.

B. Saran

Pada penelitian ini penulis melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *trigger powerpoint* untuk pemahaman materi teks cerpen di SMA, diharapkan untuk penelitian berikutnya dapat mengembangkan materi pembelajaran bahasa Indonesia lainnya dengan memanfaatkan *trigger powerpoint* ini karena tergolong potensial dalam pengembangan media pembelajaran untuk pelaksanaan pembelajaran yang menarik.

Diharapkan penggunaan media *trigger powerpoint* ini menjadi media pembelajaran yang inovatif dan efektif serta diharapkan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif lainnya untuk materi teks cerpen ataupun materi lainnya yang berbasis digital dan mengikuti perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, E. S., & Lestari, R. D. (2018). Penerapan Metode Mengikat Makna dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. *Semantik*, 7(1). <http://www.e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/view/681>
- Devega, A. T., & Suri, G. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMK. *Engineering And Technology International Journal*, 1(01), 11-18. <https://www.mand-ycmm.org/index.php/eatij/article/view/39/39>
- Mukhlis, M., Asnawi, A., & Rasdana, O. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksposisi Berbasis Tunjuk Ajar Melayu. *Jurnal Sastra Indonesia*, 9(2), 97-102. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jsi/article/view/39120>
- Muthoharoh, M. (2019). Media Powerpoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32. <http://www.e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiyah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1074>
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah
- Permatasari, S., Zulhafizh, Z., Septyanti, E., Mustika, T. P., Rasdana, O., Pernantah, P. S., & Rizka, M. (2023). Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2710-2714. <http://www.jiip.stkipyapisdompui.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/1737>
- Riduan & Sunarto. (2012). Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Sukmadinata, N. S. (2007). Metode Penelitian dan Pendidikan Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ulfah, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4(1), 1-18. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/IBS/article/view/1946>
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597-602. <https://www.abdidas.org/index.php/abdidas/article/view/131>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian*

Pendidikan dan Ekonomi, 19(01), 61-78.
<https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium/article/view/3963>