

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Powerpoint terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas VB di SDN 36 Pontianak Selatan

Dian Pratiwi¹, Hairida², Rio Pranata³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Jl. I. Prof. Dr. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat
dianpratiwiii1998@gmail.com

Abstract

Efforts that can influence student learning outcomes are that a teacher can or uses various learning methods or models that can create an interesting and enjoyable learning atmosphere and environment. However, in reality on the ground, teachers are less optional in using media and learning models. Teachers often apply lecture, question and answer and discussion methods which are usually called conventional learning models, and teachers in the learning process only use books and students only listen to the teacher's explanations, take notes and repeat lessons at home and memorize when there are tests. Teachers dominate too much in the learning process and students are given less space to talk, express opinions, ask questions and express opinions. The type of research used is experimental research. The approach used is a quantitative method approach. The research design used is Quasi Experimental Design or pseudo-experiment. The form of this research design is a Nonequivalent Control Group Design. The population and sample in this research was determined to be all class V students at SDN 36 South Pontianak for the 2023/2024 academic year, totaling 58 students. This research data collection method uses tests, observation, documentation and interviews. The data collection instruments for this research are test questions and documentation. The data analysis technique for this research uses descriptive statistical analysis, inferential statistical analysis. Based on the research, research data was obtained which showed that the average pretest score for the experimental class was 56.55 and the average post-test score for the experimental class was 80.34.

Keywords: Learning Model, Kooperatif Scramble, Powerpoint, Learning Outcomes

Abstrak

Upaya yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah seorang guru dapat atau menggunakan berbagai metode atau model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Namun kenyataannya di lapangan, guru kurang selektif dalam menggunakan media dan model pembelajaran. Guru sering menerapkan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi yang biasa disebut model pembelajaran konvensional, dan guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan mengulang pelajaran di rumah serta menghafal ketika ada ulangan. Guru terlalu mendominasi dalam proses pembelajaran dan siswa kurang diberi ruang untuk berbicara, mengemukakan pendapat, bertanya dan mengemukakan pendapat. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan metode kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimental Design atau eksperimen semu. Bentuk desain penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design. Populasi dan sampel dalam penelitian ini ditentukan seluruh siswa kelas V SD Negeri 36 Pontianak Selatan tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 58 siswa. Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes, observasi, dokumentasi dan wawancara. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah soal tes dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, analisis statistik inferensial. Berdasarkan penelitian diperoleh data penelitian yang menunjukkan rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 56,55 dan rata-rata nilai postes kelas eksperimen sebesar 80,34.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Kooperatif Tipe *Scramble*, Powerpoint, Hasil Belajar

Copyright (c) 2024 Dian Pratiwi, Hairida, Rio Pranata

✉ Corresponding author: Dian Pratiwi

Email Address: dianpratiwiii1998@gmail.com (Jl. I. Prof. Dr. Hadari Nawawi, Kalimantan Barat)

Received 11 September 2024, Accepted 18 September 2024, Published 25 September 2024

PENDAHULUAN

Hakikat suatu pendidikan yaitu adanya perubahan tingkah laku. Namun jika tidak ada perubahan, berarti pendidikan tersebut tidak berhasil. Salah satu usaha yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah seorang guru dapat atau menggunakan berbagai macam metode atau model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Mardianto (2014) mengungkapkan bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan guru memerlukan berbagai macam strategi, metode ataupun model yang dapat menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas dan baik. Astuti dkk (2022) mengatakan penguasaan model pembelajaran merupakan salah satu penguasaan kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh guru. Menurut Silitonga dkk (2021) Kompetensi guru sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan yang harus dikuasai, dipahami, dan dimiliki oleh setiap guru sebagai bekal untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik dan pengajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan membantu peserta didik dalam memahami materi adalah model kooperatif yang menekankan kerja sama antar peserta didik atau berkelompok dalam kelompok kecil. Chomaidi dan Salamah (2018) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan peserta didik dalam belajar berfikir memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Fajar (dalam Laili, 2022) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe scramble akan lebih mudah jika dibantu dengan media pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendorong dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah powerpoint. Misbahudin (dalam Wulandari, 2022) mengatakan bahwa aplikasi PowerPoint dilengkapi fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik seperti misalnya kemampuan mengolah teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, video, dan terdapat efek yang bisa diatur sesuai keinginan, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik. Guru harus mampu mengembangkan media dan merancang model pembelajaran dengan menerapkan dan mengkombinasikan berbagai model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi, aktif, kreatif terhadap proses pembelajaran sehingga lebih memahami materi yang diberikan agar hasil belajarnya meningkat.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2016) mengatakan penelitian eksperimen bertujuan untuk mencari adanya pengaruh perlakuan tertentu terhadap perlakuan yang lain dalam kondisi terkendali dengan membandingkan hasil dari kelompok eksperimen (yang diberi perlakuan) dengan kelompok kontrol (yang tidak diberikan perlakuan). Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan dengan metode kuantitatif. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan mencari pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantu media powerpoint terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas VB di SDN 36

Pontianak Selatan.

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design atau eksperimen semu. Bentuk desain penelitian ini berupa Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini ditetapkan pada seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 36 Pontianak Selatan tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 58 peserta didik yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA berjumlah 29 peserta didik, kelas VB 29 peserta didik. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh sehingga sampel pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan berjumlah 58 peserta didik yang terdiri dari 29 peserta didik di kelas VA dan 29 peserta didik kelas VB. Dari kedua kelas tersebut, satu kelas dikelompokkan menjadi kelas eksperimen (VB) dan satu kelas lain sebagai kelas kontrol (VA) Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen pengumpulan data penelitian ini berupa soal tes dan dokumentasi. Teknis analisis data penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, analisis statistic inferensial.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Penelitian ini merujuk pada rumusan masalah yang dimunculkan dari pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan media powerpoint terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 36 Pontianak Selatan. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2024 dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pelaksanaan penelitian, seluruh peserta didik hadir, berjumlah 58 orang.

Setelah dilakukan validasi instrumen, diperoleh hasil bahwa instrument soal tes pengetahuan dinyatakan layak dilihat dari aspek materi, aspek konstruk, dan aspek Bahasa. Maka dari itu, instrument soal tes pengetahuan dapat digunakan untuk megumpulkan data penelitian. Adapun hasil validasi intrumen sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Aspek Materi

No	Kriteria	Skor	%	Kategori
1	Soal menggunakan stimulus yang menarik (baru, mendorong peserta didik untuk membaca)	7	70	Layak
2	Soal menggunakan stimulus yang kontekstual (gambar/grafik, teks, visualisasi sesuai dengan dunia nyata)	10	100	Sangat Layak
3	Soal sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi	8	80	Layak
4	Pilihan Jawaban homogen dan logis ditinjau dari segi materi	8	80	Layak
5	Setiap soal hanya mempunyai satu jawaban yang benar	9	90	Sangat Layak
6	Soal tidak mengandung unsur SARA (Suku, Agama, Ras, Antargolongan).	10	100	Sangat Layak

Tabel 2. Hasil Validasi Aspek Konstruk

No	Kriteria	Skor	%	Kategori
1	Pokok soal dirumuskan secara singkat, jelas dan tegas	9	90	Sangat Layak
2	Pokok soal dan pilihan jawaban harus merupakan pernyataan	10	100	Sangat

No	Kriteria	Skor	%	Kategori
	yang diperlukan saja.			Layak
3	Pokok soal tidak memberi petunjuk ke arah jawaban yang benar	8	80	Layak
4	Panjang rumusan pilihan jawaban relatif sama	9	90	Sangat Layak
5	Pilihan jawaban tidak mengandung pernyataan, "semua pilihan jawaban di atas salah" atau "semua pilihan jawaban di atas benar"	9	90	Sangat Layak
6	Gambar, grafik, tabel, diagram, dan sejenisnya yang terdapat pada soal jelas dan berfungsi	9	90	Sangat Layak
7	Butir soal tidak bergantung pada jawaban yang sebelumnya	10	100	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Validasi Aspek Bahasa

No	Kriteria	Skor	%	Kategori
1	Kalimat pada soal menggunakan Bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	8	80	Layak
2	Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/kata dari bahasa daerah	10	100	Sangat Layak

Setelah dilaksanakan penelitian, diperoleh nilai pre-test dan nilai post-test peserta didik, baik di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagai berikut.

Tabel 4. Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

No	Kode Nama	Pretest	Posttest	No	Kode Nama	Pretest	Posttest
1	RM	70	100	16	IBP	70	100
2	IW	50	70	17	AS	50	80
3	ZUL	50	60	18	AP	60	70
4	RE	60	90	19	AJG	70	100
5	RA	50	60	20	JFD	40	60
6	SUD	60	80	21	ISM	50	80
7	AA	60	90	22	FS	50	90
8	DS	70	100	23	DP	70	100
9	DB	50	70	24	AR	50	80
10	UI	60	80	25	BD	60	90
11	AF	50	70	26	EF	60	80
12	AG	70	90	27	DR	50	80
13	RO	40	60	28	JF	40	60
14	BS	50	60	29	MP	70	100
15	AT	60	80				

Tabel 5. Nilai Pre-Test dan Pos-Test Kelas Kontrol

No	Kode Nama	Pretest	Posttest	No	Kode Nama	Pretest	Posttest
1	HSD	50	60	16	HBM	50	60
2	SUR	60	70	17	SG	50	70
3	AH	50	70	18	MS	60	60
4	TAB	70	80	19	AD	50	90
5	AI	50	70	20	MS	50	60
6	RFA	60	80	21	AS	50	60
7	SUB	60	70	22	HK	40	50
8	MW	50	60	23	AHD	30	40
9	NAS	50	70	24	JF	60	90
10	AH	60	60	25	TR	30	50
11	HE	50	60	26	KL	40	40

No	Kode Nama	Pretest	Posttest	No	Kode Nama	Pretest	Posttest
12	YS	70	90	27	MB	50	70
13	TY	50	80	28	CF	30	40
14	FS	50	50	29	DD	50	60
15	RD	70	90				

Dari pelaksanaan penelitian, diperoleh nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen yaitu 56,55 dan nilai rata-rata pre-test kelas kontrol yaitu 51,38. Perolehan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol tergolong kurang. Setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe scramble berbantuan media powerpoint, diperoleh nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen adalah 80,34 dan tergolong baik karena telah memenuhi nilai kriteria minimum. Sedangkan pada kelas kontrol, dilaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa bantuan media powerpoint dan diperoleh nilai rata-rata post-test yaitu 65,52 dan tergolong kurang baik. Jika dilakukan perbandingan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan dengan selisih nilai rata-rata post-test antar kelas sebesar 14,83.

Tabel 6. Data Hasil Penelitian

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Post-test	Pretest	Post-test
<i>Max</i>	70	100	70	90
<i>Min</i>	40	60	30	40
<i>Mean</i>	56,55	80,34	51,38	65,52
<i>Median</i>	60	80	50	60
<i>Modus</i>	50	80	50	60
<i>Std Dev</i>	9,738	14,264	10,598	14,781
<i>Var</i>	94,828	203,448	112,315	218,473

Setelah memperoleh nilai hasil belajar peserta didik, maka dilakukan analisis data statistic dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Setelah dilakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat dengan menggunakan *one sample Kolmogorov-Smirnov Test*, diketahui bahwa nilai signifikan (Sig) dari data penelitian bernilai 0,2. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai signifikan yang diperoleh $> 0,05$ maka data dalam penelitian berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		58
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	14.396511097
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.086
	<i>Positive</i>	.080
	<i>Negative</i>	-.086
<i>Test Statistic</i>		.086
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.200 ^{c,d}
<i>a. Test distribution is Normal.</i>		
<i>b. Calculated from data.</i>		
<i>c. Lilliefors Significance Correction.</i>		
<i>d. This is a lower bound of the true significance</i>		

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas data dengan bantuan aplikasi SPSS 25. Setelah dilakukan uji homogenitas, diketahui bahwa nilai signifikan (Sig) pada based on mean bernilai 0,837. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai signifikan (Sig) pada Based on Mean < 0,05 maka data dalam penelitian ini homogen.

Tabel 8. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Kelas A	Based on Mean	.043	1	56	.837
	Based on Median	.019	1	56	.890
	Based on Median and with adjusted df	.019	1	53.513	.890
	Based on trimmed mean	.041	1	56	.840

Setelah melaksanakan uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* berbantuan aplikasi SPSS 25, dengan variabel dependen berupa hasil belajar dan variabel independen berupa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Dari hasil uji hipotesis dengan taraf kepercayaan 95%, diperoleh hasil signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H0 (hipotesis nol) ditolak dan Ha (hipotesis alternatif) diterima. Sementara t_{hitung} yang diperoleh dari hasil uji hipotesis yaitu 3,887, dengan nilai t_{tabel} atau $t(0,05)(56)$ adalah 1,672. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.043	.837	3.887	56	.000	14.828	3.814	7.187	22.469
	Equal variances not assumed			3.887	55.929	.000	14.828	3.814	7.187	22.469

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *scramble*, peneliti melakukan perhitungan *effect size* menggunakan rumus *Cohen's d*. Adapun hasil perhitungan *effect size*, diperoleh besar pengaruh (d) yaitu 10,042 dengan interpretasi besar. Artinya, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* berbantuan media powerpoint memberikan efek yang besar terhadap hasil belajar peserta didik.

Diskusi

Jika ditinjau dari hasil observasi tak terstruktur yang dilakukan, kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen sudah menunjukkan adanya kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diawali dengan membuat kesepakatan kelas agar berjalan dengan kondusif, menyanyikan lagu nasional, dan dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai fase dalam model pembelajaran kooperatif tipe scramble. Selama kegiatan pembelajaran, peserta didik terlibat dalam aktivitas tanya jawab, berdiskusi, mengoreksi hasil diskusi hingga menyimpulkan secara langsung pembelajaran yang telah dilaksanakan. Ketika dilakukan tanya jawab, peserta didik cukup mampu menyampaikan pendapatnya tanpa berpaku pada buku bacaan atau teks. Selama kegiatan diskusi, peserta didik aktif berkomunikasi untuk menemukan jawaban. Penggunaan media powerpoint juga memberikan dampak yang baik, dimana peserta didik terlihat fokus ketika materi diajarkan melalui media powerpoint.

Sementara pada kelas kontrol, kegiatan pembelajaran berpusat kepada guru. Pada pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol, kegiatan awal yang dilaksanakan berupa melakukan kesepakatan kelas, menyanyikan lagu nasional dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelahnya, materi pembelajaran disajikan melalui buku siswa dan dilanjutkan dengan menyimak informasi yang disampaikan oleh guru. Ketika dilakukan tanya jawab, peserta didik cenderung menyampaikan informasi yang tertera di buku siswa sehingga tidak ada pengembangan kalimat atau pendapat dari diri peserta didik. Pada kegiatan diskusi kelompok, terlihat peserta didik aktif berpartisipasi namun setelah beberapa saat tampak peserta didik yang mulai jenuh dan diam. Setelah ditegur, peserta didik kembali berpartisipasi dalam kegiatan diskusi.

Setelah dilakukan wawancara tak terstruktur kepada beberapa peserta didik dari dua kelas tersebut, diketahui bahwa peserta didik di kelas eksperimen sangat senang dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik juga senang dengan adanya penggunaan media powerpoint karena membantu mereka dalam memahami isi materi ajar. Sementara hasil wawancara tak terstruktur dari kelas kontrol, didapati peserta didik senang dalam mengikuti pembelajaran namun ada pula yang mengatakan merasa sedikit bosan. Adanya partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ini dapat membangun pengalaman belajar yang mendorong ketercapaian hasil belajar yang memuaskan. Maka dari itu, diketahui bahwa penerapan model kooperatif tipe *scramble* berbantuan media powerpoint memengaruhi hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti membuat beberapa kesimpulan yaitu hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe scramble pada pembelajaran tematik adalah 80,34. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada kelas kontrol dengan menggunakan model

pembelajaran konvensional pada pembelajaran tematik adalah 65,52. Terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe scramble terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V di SDN 36 Pontianak Selatan, yang diperoleh melalui uji independent sample t-test dengan perolehan nilai signifikan (Sig 2-tailed) yaitu 0,000 dan thitung yaitu 3,887. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe scramble berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 36 Pontianak Selatan, dengan nilai *effect size* sebesar 10,042.

REFERENSI

- Astuti, R. F., dkk. (2022). Profesi Kependidikan, ed. Bayu Adi Laksono. Madiun: CV. Bayfa Cendikia Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=TbqbEAAAQBAJ>
- Chomaidi & Salamah. (2018). Pendidikan dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hasyim Balung Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. (Skripsi Sarjana, Universitas Jember). http://digilib.uinkhas.ac.id/25882/1/SIROJUL%20LAILI_compressed.pdf
- Laili, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Flashcard Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas X Mipa Di Ma Wahid
- Mardianto. (2012). Psikologi Pendidikan. Medan: Perdana Publishing.
- Silitonga, B. N. dkk. (2021). Profesi Keguruan: Kompetensi Dan Permasalahan, ed. Alex Rikki and Janner Simarmata. Medan: Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=UwexEAAAQBAJ>.
- Sugiyono. (2016). Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 1 (2), 26 – 32