

## TANTANGAN PEMBELAJARAN ABAD-21: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Lusi Amalida<sup>1</sup>, Leli Halimah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Magister PGSD, UPI Kampus Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia

\*Corresponding Author: [lusiamalida@upi.edu](mailto:lusiamalida@upi.edu)

### Tersedia Online di

<http://journal.unram.ac.id/index.php/pendas/index>

### Sejarah Artikel

Diterima : 12 Desember 2022

Disetujui : 16 Juni 2023

Dipublikasikan : 20 Juni 2023

### Kata Kunci:

Pembelajaran abad 21, hasil belajar, media pembelajaran interaktif, power point

**Abstrak:** 21st century learning is learning that prepares the 21st century generation where advances in information and communication technology are developing so fast that it has a major influence on various aspects of life including the teaching and learning process. Today in the implementation of various educational programs, we are faced with various challenges that must be faced by teachers. Teachers must always have the competence of 21st century teachers, so that teachers can prepare everything well through various existing innovations by implementing them in class, especially in responding to various needs in the 21st century. This type of research is qualitative research with a case study type. Based on the initial research conducted, the researcher found the problem that the situation of class VI A students at SDN Haurngombang II who generally studied with direct learning models,

especially the lecture method, showed that students were less enthusiastic about receiving lessons and caused boredom when studying in class, so this study aims to find out development of power point-based interactive learning media to improve student learning outcomes in class VI A at SDN Haurngombang II. The results of this study are 1) Development of power point-based interactive learning media to improve class VI A students at SDN Haurngombang II.

**Keywords:** 21st century learning, Learning outcomes, Interactive learning media, Power point

**Abstrak:** Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mempersiapkan generasi abad 21 dimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang begitu cepat memiliki pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk pada proses belajar mengajar. Dewasa ini dalam pelaksanaan berbagai program pendidikan, kita dihadapi dengan berbagai tantangan yang harus dihadapi oleh guru. Guru senantiasa harus memiliki kompetensi guru abad 21, sehingga guru dapat mempersiapkan segala sesuatu baik melalui berbagai inovasi yang ada dengan menerapkannya di kelas terutama dalam menjawab berbagai kebutuhan pada abad 21. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan, peneliti menemukan permasalahan bahwa Keadaan siswa kelas VI A SDN Haurngombang II yang umumnya belajar dengan model pembelajaran langsung khususnya metode ceramah menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan menimbulkan kejenuhan ketika belajar didalam kelas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis power point untuk

meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI A di SDN Haurngombang II. Hasil Penelitian ini yaitu 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis power point untuk meningkatkan siswa kelas VI A di SDN Haurngombang II.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dengan optimal, dan terjadi didalam maupun diluar lembaga pendidikan. Berdasarkan Undang Undang No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga dilakukan untuk menyempurnakan perkembangan individu karena pendidikan merupakan aktivitas yg bersifat kelembagaan (seperti sekolah serta madrasah) yg digunakan untuk menguasai perilaku, pengetahuan, norma, serta sebagainya. (Sagala, 2013). Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pendidikan pada bidang matematika, yg merupakan salah satu pendidikan wajib yg terdapat dalam pendidikan formal, serta memiliki kelengkapan pembelajaran yg mencukupi, menjadikan aktivitas belajar mengajar bisa berjalan sinkron dengan kompetensi dasar yg diharapkan (Supriadi, 2015).

Pada era abad 21 ini, perkembangan teknologi dan ilmu berkembang dengan sangat pesat dan cepat mampu mengurangi, bahkan menghilangkan peranan manusia. Di era revolusi industri, dimana semua dirancang dan diciptakan serba canggih, manusia dimanjakan dengan berbagai kemudahan didalam melaksanakan segala aktifitasnya. Salah satunya, dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang mengagumkan telah mengubah kehidupan manusia modern. Majunya teknologi sangatlah mempermudah kehidupan antar manusia diberbagai belahan bumi. Teknologi komunikasi dan informasi sangat menunjang berbagai pekerjaan kita. Hadirnya teknologi dikatakan sebagai pengendali yang diproyeksikan akan menguasai seluruh aspek-aspek kehidupan manusia termasuk industri. Revolusi industri 4.0 hadir dengan konsep yang mencanangkan teknologi berbasis komunikasi berkesinambungan melalui internet yang memungkinkan adanya interaksi dan pertukaran informasi, bukan hanya antar manusia, manusia dan mesin, namun juga antara mesin-mesin itu sendiri (Purwandini & Irwansyah, 2018).

Seiring berkembangnya teknologi, maka ilmu pengetahuan pun juga berkembang dengan berbagai jenis media yang digunakan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Belajar merupakan salah satu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Dalam prakteknya, seorang guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat teknologi yang efisien dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Ada banyak cara menjadi guru yang kreatif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan

media pembelajaran, bahan belajar yang abstrak bisa di kongkritkan dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa (Resiani et al., 2015). Keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran (Fanny, 2013).

Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran interaktif berbasis power point. Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata interaktif mengandung arti bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0 adalah media interaktif. Media interaktif adalah media yang bisa menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan (Mintorogo, 2014).

Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis power point untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Haurngombong II Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang.

## **METODE**

Penelitian yang dilaksanakan oleh penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan oleh penulis untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis power point untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memiliki maksud untuk dapat memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa dengan konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2017).

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan metode studi kasus. Smith (Emzir, 2012) dikatakan bahwa penelitian studi kasus adalah suatu penelitian kualitatif yang berusaha menemukan makna, menyelidiki proses, dan memperoleh pengertian dan pemahaman yang mendalam dari individu, kelompok, atau situasi. dengan melakukan penelitian studi kasus akan didapat dan terungkap informasi yang mendalam, terperinci dan utuh tentang suatu kejadian ( apa, mengapa, dan bagaimana), serta dapat pula digunakan sebagai latar belakang untuk penelitian yang lebih besar dan kompleks (Yusuf, 2014). Peneliti menggunakan studi kasus sebagai metode penelitian karena peneliti ingin mencari dan mengetahui serta mendapatkan informasi yang akurat mengenai tema yang peneliti ambil pada penelitian ini.

Pada penelitian ini peneliti memakai beberapa teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dokumentasi dan studi kepustakaan. Teknik pengumpulan data ini ditujukan untuk mendapatkan informasi data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI A di SDN Haurngombong II Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang yang berjumlah 27 orang. Objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis power point untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan teknik dan analisis data menurut Menurut miles dan Huberman. Terdapat tiga tahapan dalam menganalisis data penelitian kualitatif, yaitu reduksi data, paparan data dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (Gunawan, 2014). Teknik keabsahan data dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi yang terdiri dari triangulasi kejujuran peneliti, triangulasi dengan sumber data, triangulasi dengan metode, triangulasi dengan teori (Bungin, 2012).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kemajuan teknologi modern adalah salah satu faktor yang turut mempengaruhi pembaharuan yang pesat berlaku dalam dunia pendidikan. Peranan teknologi semakin dirasakan oleh berbagai bidang termasuk pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemerintah dan masyarakat umum telah memberikan perhatian yang mendalam tentang kemajuan teknologi modern, karena sangat disadari, peranan dan fungsi kemajuan teknologi dalam memajukan dunia pendidikan. Teknologi dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna (Setiawan et al., 2021). Teknologi multimedia telah hadir dihadapan kita, tinggal bagaimana memanfaatkannya secara optimal untuk memajukan dunia pendidikan. Ada beberapa manfaat multimedia dalam proses belajar mengajar. Multimedia dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam menjelaskan suatu konsep yang sulit dijelaskan tanpa bantuan multimedia. Pemanfaatan teknologi multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, karena adanya multimedia membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik (Munir, 2012).

Proses pembelajaran pada awalnya adalah dengan ceramah dari pendidik dengan bantuan peralatan papan tulis, kapur, gambar, atau model. Kemudian teknologi berkembang menjadikan pendidik bisa memberikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia, salah satunya yaitu media presentasi atau dikenal dengan program Microsoft office powerpoint (Auliani et al., 2022). Dewasa ini peranan multimedia dalam proses pembelajaran telah membawa dampak yang positif terhadap pemahaman siswa yang cepat dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, teknologi multimedia membantu menyediakan cara yang unik untuk peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran, dan menjelaskan konten rekayasa dengan cara yang berbeda dari metode tradisional (Munir, 2012; Sulistiawati & Prastowo, 2021).

Salah satu teknologi multimedia yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran saat ini adalah Microsoft power point. Menurut Mardi dkk (2007) Microsoft Power Point adalah salah satu program aplikasi dari Microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik digunakan sebagai alat presentasi adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Rusman, 2013). Pada penyajian ini Microsoft power point dapat dirancang khusus untuk pembelajaran individual yang bersifat interaktif meskipun kadar interaktifnya tidak terlalu tinggi, namun Microsoft power point mampu menampilkan feedback yang sudah diprogram (Mawaddah et al., 2022; Indriani et al., 2022)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Haurngombang II Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI. Sampel penelitian ini kelas VI A. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media Power Point terhadap hasil belajar siswa. Hasil pengamatan untuk pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 2 menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran siswa 100 %
- b. Persentase siswa yang memperhatikan pembelajaran dengan menggunakan media power point 72,78%
- c. Persentase siswa yang mencatat penjelasan materi dengan menggunakan media power point 73,81 %
- d. Persentase siswa yang mengajukan pertanyaan dengan menggunakan media power point 24,28 %
- e. Persentase siswa yang menjawab pertanyaan dengan menggunakan media power point 28,79 %

Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang ditemukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif  $\geq 70\%$  baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan mencapai 82,38% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran telah mencapai kriteria aktif.

Faktor pendukung dalam penggunaan media pembelajaran powerpoint antara lain besarnya keinginan guru dan peserta didik untuk menggunakan media yang interaktif, memberikan pengalaman lebih nyata, menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar, semua indera peserta didik dapat diaktifkan dan lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat. Sedangkan faktor penghambat dalam penggunaan media powerpoint adalah kurangnya ketersediaan LCD Proyektor, perbedaan peserta didik dalam memahami program powerpoint, dan kurang maksimalnya anak dalam menangkap materi yang ditampilkan dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint. Hal ini terlihat ketika diawal pembelajaran siswa diberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari, dengan memperlihatkan gambar sehingga siswa dapat menganalisis gambar yang ditampilkan menggunakan LCD, serta siswa juga dituntun dalam proses pembelajaran. Hasil pengumpulan data posttest dengan sampel sebanyak 27 siswa diperoleh skor tertinggi 98 dan skor terendah 70.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media power point mengalami peningkatan. Kondisi ini dapat terlihat pada hasil tes yang telah dilakukan dengan pemberian tes awal yang berupa pretest hingga pemberian posttest. Hal ini dapat di ketahui dari hasil perolehan masing-masing pretest dan posttest. Menurut Linda Yanti (2014) dalam penelitiannya yang berjudul Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint pada Pembelajaran Matematika di Kelas X MA Negeri 1 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2014/2015. Dari STKIP PGRI Lubuklinggau program studi pendidikan Matematika berkesimpulan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas X IIS 1 MA Negeri 1 Lubuklinggau tahun ajaran 2014/2015 setelah mengikuti pembelajaran matematika menggunakan Powerpoint secara signifikan tuntas dengan rata-rata nilai tes akhir sebesar 77,13 dan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 75%, sejalan dengan hasil penelitian ini bahwa pembelajaran menggunakan media power point lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis power point dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Haurngombong II Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang.

## KESIMPULAN

Proses belajar yang baik dapat meningkatkan hasil belajar yang baik pula. Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang baik tersebut maka sebagai seorang guru harus memahami karakteristik siswa, dengan demikian guru dapat mengambil tindakan yang tepat dan melakukan perbaikan terhadap kekurangan dalam proses pembelajaran. Penelitian penerapan media pembelajaran berbasis Power Point dikarenakan dalam proses pembelajaran berbasis Power Point siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran dan materi pembelajaran dikaitkan dengan dunia nyata siswa dalam kehidupannya sehari-hari sehingga siswa mampu berpikir kritis dan aktif, tentu hal ini membuat siswa lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran. Dampak yang dipeoleh siswa dalam penerapan media pembelajaran berbasis power point sangat berpengaruh, yang awalnya siswa tidak aktif dalam pembelajaran kini sudah terlihat aktif, hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis power point dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI A di SDN Haurngombong II Kecamatan Pamulihan Kabupaten Sumedang.

## SARAN

Peneliti mengakui terdapat sejumlah kekurangan dalam penelitian ini, terkait dengan pembahasan yang kurang mendalam, Melalui peneliti ini disarankan kepada pembaca ataupun para peneliti lainnya untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai tantangan pembelajaran abad-21: pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis power point untuk meningkatkan hasil belajar siswa lainnya. Penulis berharap melalui karya ilmiah ini dapat dijadikan motivasi bagi para pendidik untuk dapat berinovasi mengembangkan media pembelajaran interaktif di sekolahnya masing-masing sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21.

## DAFTAR RUJUKAN

- Auliani, L., Afandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Pada Tema 2 "Udara Bersih Bagi Kesehatan" Kelas 5 SDN 20 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1869-1874.
- Bungin, Burhan. (2012). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SEKOLAH DASAR KELAS V. *Jurnal Prima Edukasia*. 1 (I).
- Gunawan, Imam. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Indriani, N. M. P. S., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 516-520.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
- Mardi, dkk. (2007). *Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Untuk SMK Kelas XI*. Bandung: Yudhistira.

- Mawaddah, I. ., Harjono, A., & Istiningsih, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Examples Non Examples Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 217–225.
- Mintorogo, Ahmad Adib. (2014). Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal DKV Adi Warna*, 13.
- Moleong, Lexy J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Purwandini & Irwansyah. (2018). Komunikasi Korporasi pada Era Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Sosial*, 17(1).
- Resiani, Ni Kadek., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2015). Pengembangan Game edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di SMPN 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, Vol: 3 No: 1.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. (2013). Konsep Dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta,
- Setiawan, H., Aji, S. M. W., Oktavianti, I., Jiwandono, I. S., Rosyidah, A. N. K., & Gunayasa, I. B. K. (2021). Pemanfaatan Sumber Bacaan Berbasis Augmented Reality Untuk Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 6(1), 146-156.
- Sulistiawati, A., & Prastowo, A. (2021). PENGGUNAAN PHET SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN IPA PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 2(2), 82 - 91. <https://doi.org/10.29303/pendas.v2i2.476>.
- Supriadi, Nanang. (2015). Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6, no. 1: 64.
- Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 (Jakarta: Sinar Grafika, 2013):2.
- Yanti, Linda. (2014). Efektifitas Penggunaan Media Power Point Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas X Ma Negeri 1 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2014/2015. [http://mahasiswa.mipastkipllg.com/repository/jurnal\\_Linda\\_Y.pdf](http://mahasiswa.mipastkipllg.com/repository/jurnal_Linda_Y.pdf). diakses tanggal 19 Juni 2021).
- Yusuf, A Muri. (2014). Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan. Jakarta: Prenadamedia Group.