

ANALISIS EFEKTIVITAS MEDIA BOOK CREATOR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Fajriah Okta Vera¹, Reinita², Mansuridin³, Rafhi Febryan Putera⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: fajriahvera26@gmail.com

Article History

Received: 22-04-2025

Revision: 03-05-2025

Accepted: 07-05-2025

Published: 10-05-2025

Abstract. This study aims to determine the effectiveness of Book Creator-based digital learning media to improve students' Pancasila Education learning outcomes. This research is included in the type of development research (Research and Development) using the ADDIE development model. After the media is applied in the learning process, an effectiveness test is carried out to assess the extent of the effectiveness of the media, by comparing the results of the pretest and posttest of the students. Therefore, the data collection technique used is a test. The effectiveness test was analyzed using the percentage formula. This effectiveness test was carried out in three schools, namely SDN 22 Tanjung which showed an average pretest score percentage of 73.33%, while the posttest reached 88.67%. At SDN 3 Tanjung, the percentage of pretest scores is 78%, and it increases to 90% in the posttest. Meanwhile, at SDN 15 Tanjung, the average pretest score was 76.25% and increased to 91.87% in the posttest. Based on the analysis of the N-Gain test in the three schools, an average score of 0.603307 was obtained which was included in the medium category. Thus, it can be concluded that the use of Book Creator media is effective in supporting the learning process.

Keywords: Learning Media, Book Creator

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran digital berbasis *Book Creator* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Setelah media diterapkan dalam proses pembelajaran, dilakukan uji efektivitas untuk menilai sejauh mana media tersebut efektif, dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Uji efektivitas dianalisis menggunakan rumus persentase. Uji efektivitas ini dilaksanakan di tiga sekolah, yaitu SDN 22 Tanjung yang menunjukkan persentase nilai rata-rata *pretest* sebesar 73,33%, sedangkan *posttest* mencapai 88,67%. Di SDN 3 Tanjung, persentase nilai *pretest* adalah 78%, dan meningkat menjadi 90% pada *posttest*. Sementara itu, di SDN 15 Tanjung, nilai rata-rata *pretest* sebesar 76,25% dan meningkat menjadi 91,87% pada *posttest*. Berdasarkan analisis uji N-Gain di ketiga sekolah tersebut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,603307 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Book Creator* efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Book Creator*, Efektivitas

How to Cite: Vera, F. O., Reinita., Mansuridin., & Putera, R. F. (2025). Analisis Efektivitas Media *Book Creator* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 2846-2854. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3049>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa orang, alat, bahan, maupun lingkungan yang berfungsi menyampaikan materi dan memberi stimulus pada peserta didik dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar (Ratumanan & Rosmiati, 2019). Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran mengalami transformasi dari bentuk konvensional menuju media yang lebih inovatif. Inovasi dalam media pembelajaran menjadi kunci dalam meningkatkan ketertarikan serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Salah satu pendekatan strategis dalam menciptakan media pembelajaran inovatif adalah dengan mengintegrasikan kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat di era digital memberikan peluang bagi pendidik untuk merancang media pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, serta mudah diakses. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran diyakini dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Media ajar interaktif berbasis digital, seperti video, flipbook, dan permainan digital, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Abdul & Elfin, 2024). Media ini memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi karena bisa diakses di mana saja dan kapan saja, serta menumbuhkan semangat belajar karena pembelajaran menjadi tidak hanya terpusat pada guru. Karakteristik media digital yang adaptif memungkinkan penyajian materi disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan masing-masing individu. Hal ini berkontribusi pada peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk analisis, evaluasi, dan sintesis informasi. Dengan demikian, pemanfaatan media digital tidak hanya memperluas akses terhadap sumber belajar, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di Gugus III Kecamatan Koto Tujuh, Kabupaten Sijunjung, khususnya pada siswa kelas V di SDN 8 Padang Laweh, SDN 22 Tanjung, SDN 3 Tanjung, SDN 15 Tanjung, dan SDN 11 Palaluar. Temuan dari kelima sekolah tersebut menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru cenderung masih mengandalkan media konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Meskipun sesekali guru memanfaatkan media presentasi seperti *Power Point*, penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih sangat terbatas dan belum dioptimalkan secara maksimal. Permasalahan utama yang dihadapi guru dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah rendahnya minat belajar peserta didik yang cenderung mudah merasa bosan, serta kesulitan guru dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, mengingat materi Pendidikan Pancasila sebagian besar berbentuk teks naratif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran *Book Creator* sebagai solusi atas permasalahan yang ditemukan di sekolah. Menurut (Sulastri et al., 2024), *Book Creator* merupakan sebuah platform berbasis web yang menyediakan beragam fitur, seperti penambahan gambar, video, tautan, audio, serta integrasi dengan berbagai aplikasi lain seperti Canva, Wordwall, dan sebagainya, sehingga proses pengembangan media menjadi lebih mudah, menarik, dan variatif. Selain itu, *Book Creator* memiliki sifat yang fleksibel karena dapat dibagikan melalui tautan atau kode QR, serta diakses melalui berbagai perangkat seperti ponsel pintar, laptop, maupun tablet (Sakti & Purwowidodo, 2024). Kebaruan dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya terletak pada pengembangan media *Book Creator* yang diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Dalam penerapan model PBL, peserta didik dihadapkan pada permasalahan nyata yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dalam mencari solusi, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Irwan & Mansuridin, 2020). Melalui penyajian masalah tersebut, peserta didik diarahkan untuk melakukan analisis serta pemecahan masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman baru yang dimilikinya (Suryanjani et al., 2019).

Menurut Vera & Astuti dalam (Reinita, 2020) model *Problem Based Learning* (PBL) dapat menjadi alternatif yang efektif dalam kegiatan pembelajaran, karena penerapannya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta mendorong terciptanya proses pembelajaran yang aktif. Pembelajaran yang berlangsung secara aktif memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung (Reinita, 2020). Selaras dengan pendapat Nurgiansah dalam (Syafra & Putera, 2024) Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting karena merupakan pembelajaran yang mendasarkan pada nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan, yang perlu diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran *Book Creator* yang efektif dan didukung dengan penerapan model PBL sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan di sekolah, serta diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk melalui tahapan identifikasi masalah, perancangan, dan proses pengembangan produk guna memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada (Waruwu,

2024). Menurut (Samsu, 2017) penelitian pengembangan ditujukan untuk merancang serta memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam konteks pendidikan, seperti materi pembelajaran, media pembelajaran, bahan pelatihan guru, dan sejenisnya. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti mengadopsi model pengembangan ADDIE. Mengacu pada Sugiyono dalam (Ibrahim Maulana Syahid et al., 2024) model ADDIE mencakup lima tahapan utama, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Setelah media *Book creator* diimplementasikan di sekolah dilakukan uji efektivitas untuk melihat keefektifan penggunaan media *Book creator* dalam pembelajaran. Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan soal pretest dan posttest sebanyak 10 soal dengan tujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Uji efektivitas dianalisis dengan menghitung nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik dianalisis menggunakan rumus (William & Hita, 2019) yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Bobot}}{\text{Bobot maksimum}} \times 100$$

Jika nilai peserta didik lebih besar atau sama dengan KKTP sekolah yaitu 75, maka peserta didik dapat dinyatakan tuntas. Presentase ketuntasan peserta didik dihitung menggunakan rumus (Fernanda et al., 2024) yaitu:

$$\text{Persentase peserta didik tuntas} = \frac{\text{Peserta didik tuntas tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Hasil belajar peserta didik *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan N-Gain untuk mengetahui apakah mengalami peningkatan. Menurut (Wahab et al., 2021) rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain adalah:

$$\text{N Gain} = \frac{\text{skor post tes} - \text{skor pre test}}{\text{skor ideal} - \text{skor pre test}} \times 100\%$$

Adapun kriteria keefektifan yang terinterpretasi dari nilai normalitas gain, yaitu:

Tabel 1. Klasifikasi nilai normalitas gain

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
(gain) $\geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > \text{(gain)} \geq 0,3$	Sedang
(gain) $< 0,3$	Rendah

Sumber: Modifikasi dari Hake dalam (Guntara, 2021)

HASIL DAN DISKUSI

Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai efektivitas media *Book Creator* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana media *Book Creator* mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Uji efektivitas dilakukan di tiga sekolah dasar, yang masing-masing merepresentasikan tahapan berbeda dalam proses pengembangan, yaitu SDN 22 Tanjung sebagai sekolah uji coba, SDN 3 Tanjung sebagai sekolah implementasi, dan SDN 15 Tanjung sebagai sekolah penyebaran. Hasil yang diperoleh dari ketiga sekolah tersebut akan dianalisis secara komparatif guna mengetahui konsistensi efektivitas media dalam berbagai konteks implementasi.

Tabel 2. Penyajian data hasil uji efektivitas media *Book creator* di SDN 22 Tanjung

No	Nama Peserta Didik	Pre test	Keterangan	Post test	Keterangan	Peringkat
1	AW	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
2	APF	90	Tuntas	90	Tuntas	Tetap
3	AF	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
4	AZ	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
5	AA	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
6	DL	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
7	GNC	80	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
8	MR	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
9	MH	70	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
10	MAF	80	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
11	MGF	90	Tuntas	90	Tuntas	Tetap
12	MWAC	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
13	NAI	40	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
14	PMJ	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
15	SN	80	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
Jumlah		1100	7/15	1330	15/15	
Rata-rata Persentase		73,33%		88,67%		
Persentase Tuntas			46,66%		100%	Meningkat

Tabel 3. Penyajian data hasil uji efektivitas media *Book creator* di SDN 3 Tanjung

No	Nama Peserta Didik	Pre test	Keterangan	Post test	Keterangan	Peringkat
1	ALF	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
2	AS	70	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas	Tetap
3	AN	60	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas	Meningkat
4	BAD	90	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
5	DIH	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
6	FAO	90	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
7	FTAP	80	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
8	JKR	90	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
9	KR	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
10	SPS	90	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
11	SP	80	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
12	TF	70	Tidak Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
13	YN	80	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
14	ZOV	70	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
15	ZNN	80	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
Jumlah		1170	9/15	1350	13/15	
Rata-rata		78%		90%		
Persentase						
Persentase Tuntas			60%		86,66%	Meningkat

Tabel 4. Penyajian data hasil uji efektivitas media *Book creator* di SDN 15 Tanjung

No	Nama Peserta Didik	Pre test	Keterangan	Post test	Keterangan	Peringkat
1	AN	90	Tuntas	90	Tuntas	Tetap
2	AA	90	Tuntas	90	Tuntas	Tetap
3	ALF	80	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
4	AA	80	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
5	FE	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
6	FR	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
7	H	80	Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
8	MNS	30	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
9	MRR	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat

10	N	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas	Meningkat
11	NTA	90	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
12	NA	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
13	RH	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas	Meningkat
14	VR	90	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
15	ZY	80	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
16	ZP	90	Tuntas	100	Tuntas	Meningkat
Jumlah		1220	10/16	1470	16/16	
Rata-rata Persentase		76,25%		91,87%		
Persentase Tuntas			62,5%		100%	Meningkat

Tabel 5. Penyajian uji N-Gain efektivitas

N-Gain Score	SDN 22 Tanjung	SDN 3 Tanjung	SDN 15 Tanjung	Kriteria
Topik A	0,522222	0,638889	0,64881	Sedang
Rata-Rata	0,603307			Sedang

Analisis Hasil Uji Efektivitas

Hasil uji coba efektivitas media *Book Creator* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dianalisis berdasarkan perbandingan skor *pretest* dan *posttest* peserta didik. *Pretest* dan *posttest* dilakukan secara bertahap di tiga sekolah, yakni SDN 22 Tanjung pada 12 Februari 2025, SDN 3 Tanjung pada 18 Februari 2025, dan SDN 15 Tanjung pada 27 Februari 2025. Di SDN 22 Tanjung, yang terdiri dari 15 peserta didik, nilai rata-rata *pretest* sebesar 73,33% meningkat menjadi 88,67% pada *posttest*. Di SDN 3 Tanjung, nilai *pretest* sebesar 78% meningkat menjadi 90% pada *posttest*. Sementara itu, di SDN 15 Tanjung yang terdiri dari 16 peserta didik, terjadi peningkatan dari 76,25% menjadi 91,87% setelah pembelajaran menggunakan media *Book Creator*.

Peningkatan hasil belajar yang konsisten di ketiga sekolah menunjukkan bahwa media *Book Creator* memiliki efektivitas yang tinggi dalam membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila. Media ini tidak hanya menyajikan konten pembelajaran secara visual dan interaktif, tetapi juga mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam, termasuk gaya belajar visual dan kinestetik. Hal ini sejalan dengan pendapat Heinich et al. (2002) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dan hasil belajar mereka (Mayer, 2009). Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa media *Book Creator* efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan belajar peserta didik di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *Book Creator* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setelah media diimplementasikan dalam pembelajaran dilakukan uji efektivitas untuk melihat keefektifan media yang dianalisis dengan membandingkan hasil pretest dan posttest peserta didik. Uji efektivitas dilakukan di tiga sekolah yaitu SDN 22 Tanjung pada *pretest* perolehan persentase keseluruhan nilai peserta didik yaitu sebesar 73,33%, sedangkan *posttest* mendapatkan hasil 88,67%. SDN 3 Tanjung pada *pretest* mendapatkan persentase keseluruhan nilai peserta didik yaitu sebesar 78%, sedangkan *posttest* mendapatkan hasil 90%. SDN 15 Tanjung pada *pretest* mendapatkan persentase keseluruhan nilai peserta didik yaitu sebesar 76,25%, sedangkan *posttest* mendapatkan hasil 91,87%. Perolehan uji N-Gain secara keseluruhan di tiga sekolah yaitu 0,603307 dengan kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media *Book creator* efektif dalam proses pembelajaran

REFERENSI

- Abdul, H., & Elfin, S. (2024). *Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik*. 327–337.
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, March*, 1–3. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482>
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Irwan, V. P., & Mansurdin. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2097–2107. <https://doi.org/10.24036/8851412422020230>
- Ratumanan, & Rosmiati, I. (2019). *Perencanaan Pembelajaran* (1st ed.). Rajagrafindo Persada.
- Reinita, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 88–96. <https://doi.org/10.24036/8851412422020230>

- Sakti, A. B., & Purwowidodo, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Book Creator dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1395. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3574>
- Samsu. (2017). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development. In *Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)*.
- Sulastri, J., Anita, Y., Reinita, R., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Media Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Asian Journal of Early Childhood and Elementary Education*, 2(3), 349–368. <https://doi.org/10.58578/ajecee.v2i3.3212>
- Suryanjani, S., Riyadi, R., & Usodo, B. (2019). *The Description Of Needs Analysis Of Learning Tools Using A PBL (Problem Based Learning) Model To Improve Mathematical Problems Solving*. 4–9. <https://doi.org/10.4108/Eai.27-4-2019.2286910>
- Syafra, R., & Putera, R. F. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Canva Berbasis Flipbook Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. 09(04), 217–230.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain Di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i2.845>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.V9i2.2141>
- William, & Hita. (2019). *Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest*. 20(1), 71–80. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/963>