

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Sugihartini, N. & Subawa, I. G. B. 2022, Maret 30. *Digital Learning Media Innovation and Learning Experience: Creating Interactive Flipbook for Vocational Student*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315537>.
- Alamsyah, N., Ulya Yusuf, D., Angkutan Laut dan Kepelabuhanan, K. & Ilmu Pelayaran Makassar, P. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri Kota Makassar. *Education and Information Technologies (EIT)*, Volume 1, Nomor 1.
- Angendari, M. D., Candiasa, I. M., Warpala, I. W. S. & Agustini, K. 2022. Effect of Using Animation Video Media Through Problem-Based Learning Settings On Learning Outcomes For Making Fashion Patterns. *International journal of health sciences*, Volume 6, Nomor 3, (hal 1607 - 1622). <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6n3.13605>.
- Anggorowati, Y. D. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Materi Narrative Text Reading Siswa MPLB SMK Negeri 3 Linggabuana. *Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan*, Volume 3, Nomor 1, (hal 69–82).
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D. & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Volume 5, Nomor 6, (hal 5313–5327). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Ariantari, N. P. W. T., Mardani, D. M. S. & Suartini, N. N. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Dilengkapi Animasi 2D Bahasa Jepang Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Jurusan Keperawatan Di SMK Surya Medika Singaraja. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Indonesia*, Volue 3, Nomor 1, (hal 114–117).
- Ariyantini, K. Y. & Tegeh, I. M. 2022. Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *PowerPoint* Pada Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Tema 8. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Volume 5, Nomor 2, (hal 250 - 259). <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47146>.
- Budasi, I. G., Ratminingsih, N. M., Agustini, K. & Risadi, M. Y. 2020. Power point game, motivation, achievement: The impact and students' perception. *Internasional Journal of Instruction*, Volume 13, Nomor 4, (hal 509–522). <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13432a>.

- Burhan Nur Intan. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual *PowerPoint* Interaktif Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Siswa Kelas VII SMPN 7 Bulukumba. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 9, Nomor 3 (hal 906–913).
- Cahyani, N. P. D. S. & Ganing, N. N. 2022. Quizizz-Assisted Interactive *PowerPoint* Media on Human Respiratory Organ Material. *Journal for Lesson and Learning Studies*, Volume 5, Nomor 2, (hal 181 - 189).
<https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.47756>
- Daniayanti, A., Ismy Bulqis, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani & Useo Setiawan. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, Volume 1, Nomor 1, (hal 282–294).
- Dari, P. M. W., Swardiah, D. K., Bahar, A. & Astuti, N. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Pada Materi Bumbu Dasar Dan Turunannya Mata Pelajaran Boga Dasar. *Jurnal Tata Boga*, Volume 11, Nomor 2, (hal 72 - 79).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>.
- Dwi Adelia Indrayani, Sunita, N. W. & Erawati, N. K. 2024. Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif Berbasis Game Pada Materi Eksponen di Kelas X. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, Volume 13, Nomor 2, (hal 25–34). <https://doi.org/10.59672/emasains.v13i2.3885>.
- Fadilah, A., Murzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P. & Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran S. *Journal of Student Research (JSR)*, Volume 1, Nomor 2, (hal 01–17).
- Hidayati, S. & Astuti, M. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Dengan Fungsi Hyperlink Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kecantikan di Jurusan Tata Kecantikan SMK Negeri 6 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 7, Nomor 3, (hal 28241–28252).
- Indrayani, L., Santi, N. W. A. & Yudiana, K. 2024. Peningkatan Kompetensi Guru Melalui *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dalam Menunjang Implementasi Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume 9, Nomor 1, (hal 2986–4615).
- Ismawati, Desak Putu Parmiti & I Gde Wawan Sudatha. 2023. Interactive Learning Media in Fifth-Grade Indonesian Elementary School Subjects. *International Journal of Elementary Education*, Volume 7, Nomor 1 (hal 143–153).

- Izza, E. H., Bahar, A., Suhartiningsih & Kristutui, D. 2021. Aplikasi Media Interaktif Berbasisi ANdroid Pada Materi Peralatan Makanan Dan Minuman Serta ALat Tata Hidang. *Jurnal Tata Boga*, Volume 10, Nomor 3, (hal 449–457). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>.
- Kandriasari, A., Yulianti, Y., & Riska, N. 2024. Multimedia as Digital Literacy in Culinary Arts Vocational Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 26, Nomor 3 , (hal 897–913). <https://doi.org/10.21009/JTP2001.6>.
- Makhtum, R., Rodhiyah, A., Purnomo, M. B., Fadhilah, M., Andani, P., Ilaah, R., Istiqfaroh, N., Veruna, N., & Kharisma, E. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education (JCIPE)*, Volume 3, Nomor 1, (hal 28–36).
- Marchellino, O. B., Biologi, P., Matematika, F., Ilmu, D. & Alam, P. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Materi Sistem Gerak Pada Manusia Peserta Didik Kelas XI SMA. *Bioedu*, Volume 13, Nomor 1, (hal 089-096). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.
- Marsiti, C. I. R., Santyasa, W., Gde, I., Sudatha, W. & Sudarma, K. 2023. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Elemen Pengolahan Makanan dan Minuman Sub Elemen Hidangan Soup. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 20, Nomor 1, (hal 2541-0652).
- Marsiti, C. I. R., I Wayan Santyasa, Sudatha, G. W., & Sudarma, I. K. 2022. Multimedia for Culinary Students: Food and Beverage Processing Subject. *Journal of Education Technology*, Volume 6, Nomor 4, (hal 733–743). <https://doi.org/10.23887/jet.v6i4.53518>.
- Mendrofa, D. Y. S., Zebua Yelisaman, Telaumbanua Arisman & Haref, E. B. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Pointint Interaktif Pada Materi Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Serta Lingkungan Hidup (K3LH). *jurnal.balitbangda.lampungprov.go.id/*, Volume 12, Nomor 3, (hal 1-11).
- Mertasari, N. M. S. 2021. Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif. Rajawali Pers.
- Muthoharoh, M. 2019. Media *PowerPoint* dalam Pembelajaran. *Jurnal Tasyri*, Volume 26, Nomor 1, (hal 21–32).

- Naffi'an, I., Handayani, A. & Rakhmawati, D. 2024. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Dalam *Jurnal Studi Multidisipliner* Vol. 8, Nomor 6.
- Nafisah, W. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya dan Gerak Di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1. *Research Journal*, Volume 9, Nomor 1, (hal 135–150).
- Ningrum, L. G. S., Damiati & Marsiti, Cok. I. R. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada Mata Kuliah Kuliner Eropa Program Studi Pendidikan Vokasional Seni Kuliner. *Jurnal Kuliner*, Volume 4, Nomor 1, (hal 1–14). <https://doi.org/10.23887/jk.v4i1.74921>.
- Nisa, E. M., Bahar, A., Purwidiani, N. & Romadhoni, I. F. 2022. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Pada Kompetensi Dasar Personal Hygiene Di SMK Negeri 2 Ponorogo. *Jurnal Tata Boga*, Volume 11, Nomor 2. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>.
- Nurhidayah, A., Suyoto, S., Suwarni, S., & Nugroho, A. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Volume 8, Nomor 4, (hal, 3271–3278). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8484>.
- Pagarra, H., Syawaluddin Ahmad, Krismanto Wawan & Sayidiman. 2022. Media Pembelajaran. Dalam *Media Pembelajaran* Mei 2022, (hal. 1–113). Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, N. A., Susiloningsih, E. & Nurani, D. C. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Berbantuan Aplikasi *Canva* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Fungsi dan Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV. (*Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 8, Nomor 5, (hal 4906 - 4916). <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>.
- Pristiwanti, D., Bai Badariah, Sholeh Hidayat & Ratna Sari Dewi. 2022. Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4, Nomor 6, (hal 7911–7915).
- Putri, A. A., & I Gde Wawan Sudatha. 2023. Interactive Learning Multimedia Based on Problem-Based Learning Models in Fifth-Grade Science Content. *Journal of Education Technology*, Volume 7, Nomor 1, (hal 177–185). <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.57354>.
- Rukmana, R. D. & Herlin Fitrihidajati. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas X. *Bioedu*, Volume 11, Nomor 3, (hal 621–633). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.

Sabrina, W. M., Bahar, A., Fatkhur Romadhoni, I. & Handajani, S. 2023. Pengembangan Power Point Interaktif pada Capaian Pembelajaran Prosedur Penggunaan Alat Pelindung Diri (APD). *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, Volume 1, Nomor 4, (76 - 90). <https://doi.org/10.55606/jc-srpolitama.v1i3.2214>.

Saida, L. N., Hadi Wijoyo, S. & Wicaksono, S. A. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Volume 3, Nomor 9, (hal 8695–8705).

Septisia, K. I. S., Masdarini, L., & Sukerti, N. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Materi Kuliner Korea Dan Filipina Pada Mata Kuliah Kuliner Asia. *Jurnal Kuliner*, Volume 5, Nomor 2, (hal 2809–5561). <https://doi.org/10.23887/jk.v5i2.102531>.

Silvia, I., Gimin & Supentri. 2024. Pengaruh Sumber Belajar Interaktif *PowerPoint* Terhadap Motivasi Siswa Kelas X Di SMK Negeru 1 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 9, Nomor 3, (hal 729–735).

Simamora, A. H., Jampel, N. & Tegeh, I. M. 2022. E-Book Berdasarkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Volume 5, Nomor 1, (hal 64 - 74). <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46353>.

Simangunsong, U. F. & Mustika, D. 2022. Pengembangan Media *PowerPoint* Interaktif Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas III Sekolah Dasar. *IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, Volume 3, Nomor 01, (hal 37–54).

Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA, CV.

Syah, M. N. F., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, D. W. & Susanti, N. A. 2023. Pengaruh Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Journal of Mechanical Engineering*, Volume 12, Nomor 1.

Syavira, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Interaktif Materi Siswtem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Volume 5, Nomor 1, (hal 89–91).

- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. 1974. *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Bloomington, IN: Indiana University.
- Trisanti, S., & Nafiah. 2020. Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN Losari Jombang. *Nasional Conference For Ummah*, Volume 1, Nomor 1.
- Wijaya, K., Jaka Supardi, Muh Rijalul Akbar, Hamidah, Ratnah, Muh Fitrah & Sepriano. 2023. *Dimensi Media Pembelajaran* (Efitra, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yuliana, C., Zaenab Hanim, Mohammad, S. H. & Muhammad Yamin. 2023. Sumber Daya Lembaga Dalam Praktek Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, Volume 06, Nomor, (hal 2285–2294).
- Zebua, N. 2023. Potensi Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, Volume 2, Nomor 1, (hal 229–234). <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>.
- Zebua, W., Gulo, S., Gulo, S., Bawamenewi, A. & Gulo, M. K. 2024. Developing Interactive Learning with *PowerPoint* via the *Canva* Application". *Journal International Inspire Education Technology*, Volume 3, Nomor 1, (hal 132–138). <https://doi.org/10.55849/jiiet.v3i1.654>