

## **PENGARUH MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN GANDASULI 01**

Afdan Dani Lutfiyanto<sup>1</sup>, Farhan Saefudin Wahid<sup>2</sup>, Laelia Nurpratiwiningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Muhadi Setiabudi

<sup>1</sup>[afdandani17@gmail.com](mailto:afdandani17@gmail.com), <sup>2</sup>[farhansaefudinwahid@gmail.com](mailto:farhansaefudinwahid@gmail.com),

<sup>3</sup>[laelianurpratiwiningsih@umus.ac.id](mailto:laelianurpratiwiningsih@umus.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The rationale for this study was the absence of instructional material used by fourth grade teachers at SDN Gandasuli 01. In this study, we will look at how fourth graders' engagement with and performance in mathematics are affected by the use of interactive PowerPoint presentations. Using a pre- and post-test methodology, the method is quantitative. From SDN Gandasuli 01 and SDN Padasugih 03. A total of nineteen fourth graders made up the study sample. After collecting data using interest in learning surveys and learning outcomes assessments, the data was analyzed using SPSS version 22 software. The investigation revealed that both student interest in learning (sig value  $0.005 < 0.05$ ) and learning outcomes (sig value  $0.021 < 0.05$ ) were significantly enhanced by the use of interactive PowerPoint material. These findings supported the acceptance of the alternative hypothesis ( $H_a$ ) and the rejection of the null hypothesis ( $H_o$ ), leading to the conclusion that using interactive PowerPoint media improved the mathematical interest and performance of fourth graders at SDN Gandasuli 01.*

*Keywords: Interactive PowerPoint Media, Learning Interest, Learning Outcomes*

### **ABSTRAK**

Dasar pemikiran dari penelitian ini adalah tidak adanya bahan ajar yang digunakan oleh guru kelas empat di SDN Gandasuli 01. Dalam penelitian ini, kita akan melihat bagaimana keterlibatan dan kinerja siswa kelas empat dalam matematika dipengaruhi oleh penggunaan presentasi PowerPoint interaktif. Dengan menggunakan metodologi pra- dan pasca-tes, metode ini bersifat kuantitatif. Dari SDN Gandasuli 01 dan SDN Padasugih 03. Sebanyak sembilan belas siswa kelas empat menjadi sampel penelitian. Setelah mengumpulkan data menggunakan survei minat belajar dan penilaian hasil belajar, data dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22. Investigasi mengungkapkan bahwa minat siswa dalam belajar (nilai sig  $0,005 < 0,05$ ) dan hasil belajar (nilai sig  $0,021 < 0,05$ ) ditingkatkan secara signifikan dengan penggunaan materi PowerPoint interaktif. Temuan ini mendukung penerimaan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan penolakan hipotesis nol ( $H_o$ ), yang mengarah pada kesimpulan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif meningkatkan minat dan kinerja matematika siswa kelas empat di SDN Gandasuli 01.

Kata Kunci: Media PowerPoint Interaktif, Minat Belajar, Hasil Belajar

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan ialah sumber kebutuhan pokok pada kehidupan

manusia. Menurut (Apriyanto & Herlina, 2020), pendidikan adalah upaya yang didasari dari kesadaran

diri sendiri serta telah direncanakan guna tercipta lingkungan pembelajaran serta proses belajar yang mendukung siswa agar bisa selalu antusias dalam meningkatkan potensi dan keterampilan siswa. Tujuannya yaitu agar siswa mempunyai semangat spiritual dalam beragama, mampu mengendalikan diri, memiliki kepribadian yang baik, serta kecerdasan dan akhlak yang mulia. Kemudian siswa harus memiliki keterampilan yang dapat menyongkong diri sendiri, serta mampu berkontribusi untuk masyarakat dan lingkungan sekitar. Kurikulum merupakan rangkaian materi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, mencakup pelajaran Matematika. Penelitian tentang pengajaran matematika di sekolah dasar menarik karena sejumlah alasan, salah satunya adalah kenyataan bahwa matematika dan anak-anak pada dasarnya berbeda. (Agustina, 2019). Matematika adalah metode yang digunakan untuk menemukan solusi atas beragam permasalahan yang dihadapi oleh manusia. Melalui matematika, kita dapat mengolah informasi, memahami

konsep bentuk dan ukuran, serta melakukan perhitungan.

Pembelajaran Matematika bagi siswa sangat penting, guru yang memiliki keprofesionalan diharapkan untuk menunjukkan kreativitas dalam meningkatkan proses pembelajaran Matematika, terutama berbagai media pembelajaran dalam hal pemanfaatan. Media pembelajaran adalah elemen kunci pada proses belajar mengajar (Eismann et al., 2021). Media pembelajaran berfungsi guna sarana bagi pendidik dalam menyampaikan materi terhadap siswa, yang bertujuan agar mengurangi berbagai hambatan yang mungkin muncul (Nurhamidah et al., 2023). Hasil belajar siswa buruk karena, menurut keadaan di lapangan, masih banyak hambatan dalam belajar. Bukti dari pengamatan di kelas dan percakapan dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa materi pengajaran sebagian besar statis dan berakar di masa lalu, dengan penekanan pada lingkungan kelas fisik dan artefak fisiknya. Sehingga pada pembelajaran di zaman sekarang masih terdapat banyak guru yang menggunakan beberapa komponen umum seperti gambar, papan tulis, dan masih

dominan mendengarkan penjelasan guru di kelas, khususnya pada kelas IV karena guru yang mengajar atau wali kelas sudah berumur, sehingga masih belum adanya variasi media pembelajaran yang dipakai.. Hal ini membuat siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, sehingga menimbulkan rasa bosan saat mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Permasalahan yang dialami di Sekolah Dasar Negeri Gandasuli 01 sesuai pada hasil wawancara kepada ibu wali kelas IV yang menyatakan bahwasanya belum adanya variasi media pembelajaran seperti media pembelajaran *powerpoint* di dalam mata pelajaran Matematika, Enam puluh lima persen anak kurang bersemangat dalam belajar matematika dan memiliki nilai hasil belajar matematika yang lebih rendah dari nilai KKM yang disyaratkan yaitu 75. Nilai AKM siswa pada tahun berikutnya dapat dipengaruhi oleh hasil belajar yang rendah dan kurangnya motivasi dalam belajar. Untuk menjawab tantangan ini, pendidik dapat memanfaatkan perangkat pembelajaran yang tepat, seperti presentasi PowerPoint interaktif, yang berkembang selama

revolusi industri dan sesuai untuk siswa saat ini. Media pembelajaran berbasis teknologi digital yang mudah dibuat adalah presentasi PowerPoint interaktif (Rohmanurmeta, 2022). Media tersebut dapat diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan dengan menyediakan materi pembelajaran, memungkinkan siswa untuk melakukan refleksi, mendengarkan, dan pegamatan, sehingga siswa dapat termotivasi supaya lebih mendalami proses pembelajaran (Farah Putri Salsabila & Khavisa Pranata, 2022). Hal ini akan sangat menarik minat belajar siswa dan membantu meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika.

Minat belajar pada matematika bagi siswa merupakan faktor penting di dalam keberhasilan pembelajaran. Berkenaan dengan tujuan yang terdapat dalam mata pelajaran matematika, Pembelajaran di sekolah seharusnya menjadi kegiatan yang penuh kesenangan, tantangan, dan makna bagi siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika sering kali terasa membosankan karena penyampaiannya yang monoton, siswa menjadi kurang bersemangat, yang membuat

pembelajaran terasa kurang menarik. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi siswa untuk belajar matematika, seperti PowerPoint interaktif, menjadi sangat penting. Sebagai bagian dari pekerjaan mereka di kelas, para pendidik menilai kemajuan siswa mereka terhadap tujuan pembelajaran sebagai sarana untuk mengukur kemandirian rencana pelajaran. Karena rencana pelajaran mewakili tujuan yang ingin dicapai melalui upaya ini, hasil pembelajaran merupakan puncak dari proses pembelajaran (Yani et al., 2023). Nilai penilaian yang diberikan kepada peserta setelah mereka mengikuti program pembelajaran merupakan cara yang paling umum untuk mengevaluasi keberhasilannya. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, perlu diperhatikan fakta bahwa siswa sering kali kesulitan memahami berbagai gagasan matematika. Memeriksa manfaat potensial penggunaan PowerPoint Interaktif untuk meningkatkan pembelajaran matematika siswa merupakan kekuatan pendorong di balik proyek ini.

Berdasarkan adanya permasalahan tersebut, maka dari itu

peneliti ingin mengkaji masalah minat dan hasil belajar siswa lebih mendalam dengan judul “Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Gandasuli 01” Tujuan dari media pembelajaran PowerPoint interaktif adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan daya ingat siswa terhadap konsep matematika dengan menyediakan sumber daya bagi instruktur yang dapat mereka manfaatkan di kelas. Naskah menggunakan bahasa Indonesia.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan strategi kuantitatif berdasarkan rancangan kelompok kontrol pra-tes dan pasca-tes serta teknik Eksperimen Sejati. Lokasi penelitian adalah SD Negeri Gandasuli 01 di Kecamatan Brebes, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah, tepatnya di Jalan Hasanudin RT 02 RW 04. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Juni 2024. Sebanyak 55 siswa kelas IV dari SD Negeri Gandasuli 01 dan SD Negeri Padasugih 03 menjadi populasi penelitian. Kelompok eksperimen penelitian ini terdiri dari 19 siswa kelas

IV dari SDN Gandasuli 01 yang diajar menggunakan PowerPoint Interaktif, sedangkan kelompok kontrol terdiri dari 19 siswa dari SDN Padasugih 03 yang diajar menggunakan teknik yang lebih tradisional. Pengambilan sampel acak berstrata tidak proporsional digunakan sebagai strategi pengambilan sampel untuk memberikan representasi sebaik mungkin.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket untuk mengukur minat belajar, tes hasil belajar, serta dokumentasi berupa foto aktivitas selama pengisian angket, pelaksanaan tes, dan pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat, meliputi uji normalitas dan homogenitas, sebelum dilakukan uji hipotesis untuk menilai pengaruh media pembelajaran PowerPoint Interaktif. Desain penelitian ini memungkinkan perbandingan langsung antara metode pembelajaran interaktif dan konvensional, sehingga memberikan hasil yang valid mengenai efektivitas media PowerPoint Interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian**

Uji prasyarat adalah langkah awal dalam analisis menggunakan uji hipotesis, misalnya uji normalitas dan homogenitas yang dilakukan pada penelitian ini. Menggunakan uji normalitas dengan cara One-Sample Shapiro Wilk menunjukkan bahwa datanya berdistribusi normal. Hasil variabel minat belajar siswa pretest dan posttest di dalam kelas eksperimen dengan nilai sig 0,108 dan 0,127 > 0,05, di dalam kelas kontrol dengan nilai sig 0,142 dan 0,347 > 0,05. Variabel hasil belajar siswa pretest dan posttest di dalam kelas eksperimen dengan nilai sig 0,801 dan 0,052 > 0,05, di dalam kelas control dengan sig 0,203 dan 0,300 > 0,05. Uji homogenitas melalui uji anova dan uji farina menunjukkan bahwa data tersebut homogeny, variabel minat belajar siswa pretest posttest dengan sig 0,130 dan 0,757 > 0,05. Variabel hasil belajar siswa pretest dan posttest dengan nilai sig 0,075 dan 0,095 > 0,05.

Setelah dilakukan uji prasyarat dengan hasil yang dikatakan normal serta homogen, langkah berikutnya ialah uji parametrik melalui uji t sebagai langkah selanjutnya dalam

menganalisis data yang diperoleh. Kesimpulan dalam penelitian untuk mengetahui sebuah hipotesis yang akan diterima atau tidak menggunakan cara uji t. Ketentuannya yaitu jika sig 2tailed < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima (berpengaruh), sedangkan jika sig 2tailed > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak (tidak berpengaruh). Hasil dari hipotesis pada minat belajar dapat dilihat apada tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Uji Hipotesis Minat Belajar Siswa**

		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
Pretest	Equal variances assumed	8.493	.006	3.005	36	.005	15.579	5.184	5.066	26.092
	Equal variances not assumed			3.005	30.787	.005	15.579	5.184	5.004	26.154
Posttest	Equal variances assumed	.097	.757	-1.315	36	.197	-4.842	3.683	-12.312	2.628
	Equal variances not assumed			-1.315	34.945	.197	-4.842	3.683	-12.320	2.636

Pada kolom uji-t Kesetaraan Rata-rata pada Tabel 1, temuan analisis nilai sig (2-tailed) mengungkapkan nilai pra-uji sebesar 0,005 dan nilai pasca-uji sebesar 0,197. Kita dapat mengatakan bahwa kedua kelompok tersebut secara statistik berbeda satu sama lain karena tidak ada nilai yang lebih besar dari 0,05. Sesuai dengan prosedur standar untuk menguji hipotesis, kami memilih untuk menerima H<sub>a</sub> dan

menolak H<sub>0</sub>. Keinginan siswa untuk mempelajari matematika sangat dipengaruhi oleh penggunaan media oleh kelompok eksperimen, berbeda dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan PowerPoint.

Untuk variabel hasil belajar siswa, pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS dan hasilnya ditampilkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis Minat Belajar Siswa**

		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
Pretest	Equal variances assumed	3.367	.075	-2.416	36	.021	2.000	4.967	-22.074	-1.926
	Equal variances not assumed			-2.416	32.374	.022	-12.000	4.967	-22.113	-1.887
Posttest	Equal variances assumed	2.977	.093	-9.020	36	.000	-26.579	2.947	-32.555	-20.603
	Equal variances not assumed			-9.020	31.006	.000	-26.579	2.947	-32.589	-20.569

Temuan nilai sig (2-tailed) dari uji-t untuk kolom Kesetaraan Rata-rata pada tabel 1 menunjukkan bahwa nilai pretest adalah 0,021 dan nilai posttest adalah 0,000 < 0,05, sehingga menerima H<sub>a</sub> dan menolak H<sub>0</sub>. Kita dapat menyimpulkan bahwa materi PowerPoint interaktif memiliki dampak substansial pada prestasi matematika siswa.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian ini, data yang diolah menunjukkan bahwa

penggunaan media *PowerPoint interaktif* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri Gandasuli 01. Sebelum penggunaan media yang beragam seperti media *PowerPoint interaktif*, proses kegiatan belajar mengajar matematika di kelas IV belum mencapai hasil optimal, baik dari segi prestasi belajar maupun semangat siswa yang terlihat rendah, menunjukkan kurangnya minat terhadap pelajaran matematika. Metode penyampaian informasi oleh guru saat mengajar kurang menarik dan tidak bervariasi. Peneliti mengamati bahwa mayoritas siswa menunjukkan kurangnya minat dalam pembelajaran matematika, mengalami kebosanan, dan kurang bersemangat, yang berdampak pada nilai belajar yang kurang memuaskan.

Penelitian sebelumnya membuktikan jika penggunaan media *PowerPoint interaktif* memberikan dampak positif pada prestasi akademik siswa. Media pembelajaran merujuk pada segala alat bantu yang dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran, sehingga menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Media pembelajaran

*PowerPoint interaktif* adalah media pembelajaran yang memungkinkan pengguna untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran atau komunikasi dengan menggunakan elemen-elemen seperti hyperlink, tombol navigasi, animasi, video, dan elemen interaktif lainnya.

Penggunaan *PowerPoint interaktif* dapat mempermudah tenaga pengajar dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga proses transfer pengetahuan menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, *PowerPoint* yang bersifat interaktif juga membantu pengajar dalam mengendalikan kelas, menjaga fokus siswa pada materi yang diajarkan, dan mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran dua arah, yang pada gilirannya memberikan pengalaman belajar yang khas bagi siswa.

Microsoft *Powerpoint* berfungsi sebagai program untuk membuat presentasi. Salah satu perangkat lunak yang berguna adalah *Powerpoint*, yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang menarik dengan cepat dan mudah. (Suharti et al., 2022). *PowerPoint interaktif* adalah sumber daya yang dibuat oleh instruktur

dalam bentuk presentasi dengan sejumlah slide yang mencakup konten instruksional dan pertanyaan (Mardianto & Prayitno, 2020). Peneliti menggunakan media PowerPoint interaktif dengan fitur-fitur seperti insert, animasi, transisi, quiz, dan tombol navigation, sehingga membuat slide tidak hanya berjalan linear, melainkan dapat dikontrol oleh peneliti.

Pembelajaran yang memfasilitasi siswa dalam menyerap materi dan menciptakan suasana belajar yang nyaman menjadi kunci dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan demikian, peneliti berminat untuk menerapkan media pembelajaran guna menciptakan inovasi dan variasi media dengan memanfaatkan teknologi di era modern ini. Penggunaan media PowerPoint interaktif adalah media yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut (Rahmani & Abduh, 2022) mendefinisikan *PowerPoint interaktif* menyediakan informasi dalam berbagai format, termasuk yang menarik bagi indra penglihatan, pendengaran, dan gerakan. Salah satu kelebihan dari media PowerPoint interaktif adalah PowerPoint interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa

dengan memungkinkan mereka berpartisipasi langsung dalam presentasi (Dewi & Izzati, 2020). Bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *PowerPoint interaktif* ialah media pembelajaran yang mana memungkinkan pengguna untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran atau komunikasi dengan menggunakan elemen-elemen seperti hyperlink, tombol navigasi, animasi, video, dan elemen interaktif lainnya.

Siswa di sekolah dasar perlu menguasai berbagai materi pembelajaran, salah satu diantaranya ialah matematika. Matematika merupakan sebuah alat yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir, sehingga keberadaannya sangat penting dalam menyelesaikan tantangan sehari-hari dan mendukung kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan serta teknologi (Diah Sunarsih, 2021). Pembelajaran matematika hendaknya dilakukan dengan cara konsisten, aktif, dan menyenangkan. Peran guru hendaknya memilah media pada penyampaian materi yang akan diajarkan pada siswa, agar dapat mencapai tujuan pendidikannya yaitu akan berdampak positif pada minat dan hasil belajar.



Hasil dari pengolahan data yang sudah dilakukan, maka adanya media pembelajaran yaitu *powerpoint interaktif*, berdampak pada minat belajar matematika dan hasil belajar matematika siswa kelas IV.

#### 1. Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV

Kami menggunakan SPSS versi 22 dan uji-t untuk menguji respons survei siswa kelas empat tentang minat matematika mereka. Nilai sig pra-tes adalah 0,005 dan nilai sig pasca-tes adalah 0,197, keduanya di bawah tingkat signifikansi 0,05, menurut hasil uji-t. Prinsip analisis uji-t mengharuskan penolakan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan penerimaan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa dalam mempelajari matematika ( $Y_1$ ) secara signifikan dipengaruhi oleh penggunaan materi PowerPoint Interaktif ( $X$ ). Oleh karena itu, media ini telah berhasil membangkitkan minat siswa dalam kelas matematika. Penelitian sebelumnya telah mencapai kesimpulan yang sama.

Menurut penelitian (Susanti, 2018) yang berjudul "Pengaruh

Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat dan Prestasi dalam Pembelajaran Matematika," motivasi siswa untuk belajar dapat ditingkatkan secara signifikan dengan memasukkan alat pembelajaran interaktif seperti PowerPoint ke dalam kelas. Minat belajar ditunjukkan oleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,002 dalam temuan uji-t-nya. Senada dengan itu, penelitian (Wahyuni, 2019) tentang efektivitas media PowerPoint interaktif dalam membangkitkan minat belajar siswa juga menunjukkan hasil yang serupa. Nilai sig (2-tailed) untuk pretest adalah 0,004 dan untuk posttest adalah 0,015, yang menunjukkan bahwa antusiasme siswa dalam belajar meningkat secara signifikan, menurut penelitiannya.

Sebagai strategi pembelajaran, penggunaan PowerPoint Interaktif memberikan solusi bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang dinamis dan berorientasi pada siswa. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk mengubah metode pembelajaran

konvensional menjadi lebih inovatif. Pengalaman pendidikan yang lebih baik dan lebih menarik merupakan hasil dari meningkatnya minat siswa dan motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

## 2. Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV

Dengan menggunakan SPSS versi 22 dan analisis uji-t, penelitian ini menentukan bagaimana media PowerPoint interaktif mempengaruhi hasil belajar matematika siswa yang diukur dengan soal pilihan ganda. Nilai sig pretest dan posttest masing-masing 0,021 dan 0,000, kurang dari 0,05, menurut temuan uji-t. Prinsip analisis uji-t mengharuskan penolakan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan penerimaan hipotesis alternatif ( $H_a$ ). Dengan kata lain, ini menunjukkan bahwa X, penggunaan materi PowerPoint interaktif, secara signifikan mempengaruhi Y2, hasil yang dicapai siswa dalam matematika.

Menurut penelitian (Doe, 2020) yang berjudul Multimedia Interaktif dalam Pengajaran Matematika: Analisis

Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa, Prestasi siswa dalam matematika meningkat secara substansial ketika multimedia yang interaktif dan dinamis digunakan. Penelitian sebelumnya telah mencapai hasil yang sama. Nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  digunakan untuk menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam temuan uji-t. (Johnson, 2018) menemukan hasil yang sebanding dalam penelitian terkait berjudul Efektivitas Penggunaan PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran Biologi. Penelitian tersebut menemukan bahwa hasil pembelajaran siswa meningkat secara signifikan dengan menggunakan PowerPoint Interaktif, seperti yang ditunjukkan oleh nilai sig (2-tailed) untuk posttest sebesar  $0,000 < 0,05$ .

Penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti PowerPoint Interaktif, mampu mengubah suasana belajar di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media ini memberikan visualisasi yang menarik dan mempermudah

siswa memahami materi, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Dengan suasana yang menyenangkan, siswa dapat belajar dengan lebih fokus dan efektif, sehingga hasil belajar mereka pun meningkat. Interaktivitas media ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa, yang menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan penelitian ini, Penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Gandasuli 01 menemukan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan prestasi matematika. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak karena analisis uji-t menunjukkan nilai signifikansi ( $\text{sig}$ ) yang kurang dari ambang batas signifikansi yang ditetapkan. Untuk minat belajar matematika ( $Y_1$ ), media PowerPoint Interaktif terbukti secara signifikan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Hal serupa juga berlaku untuk hasil belajar matematika ( $Y_2$ ), di mana penggunaan media ini secara

signifikan meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, media PowerPoint Interaktif dapat dipastikan menjadi alat pembelajaran yang dapat meningkatkan secara efektif baik minat maupun hasil belajar matematika siswa di kelas IV. Temuan ini memperkuat pentingnya penggunaan media interaktif untuk terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustina, I. (2019). Pembelajaran Matematika di SD. *Pendidikan Matematika I, December 2019*, 17.
- Apriyanto, M. ., & Herlina, L. (2020). Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Original Research, 80*, 135–144.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 8(2)*, 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Diah Sunarsih, dan N. Y. (2021). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Active Learning* (Andriyanto (ed.)). Penerbit Lakeisha.
- Doe, J. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

- Eismann, K., Posegga, O., & Fischbach, K. (2021). Opening organizational learning in crisis management: On the affordances of social media. *Journal of Strategic Information Systems*, 30(4), 101692. <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2021.101692>
- Farah Putri Salsabila, & Khavisa Pranata. (2022). Pengaruh Media Power Point Interaktif Berbasis Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1124–1132. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2929>
- Johnson, A. (2018). Efektivitas Penggunaan PowerPoint Interaktif pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Intenasional Pendidikan Sains*.
- Mardianto, M. F. F., & Prayitno, P. (2020). Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran Daring saat Pandemi Covid-19 Berdasarkan Media Powerpoint Interaktif. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 5(2), 171. <https://doi.org/10.30651/must.v5i2.6119>
- Nurhamidah, Solikhin, F., & Elvia, R. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Android untuk Menambah Literasi Digital Guru SMAN 5 Bengkulu Selatan. *Andromeda: Jurnal Pengabdian Masyarakat Rafflesia*, 3(1), 7–13. <https://doi.org/10.33369/andromeda.v3i1.26150>
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2456–2465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>
- Rohmanurmeta, F. M. (2022). Pengaruh Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sd. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 39–46. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i2.825>
- Suharti, S., Daryono, D., Abbasiah, A., & Masyitah, D. (2022). Media Interaktif dan Power Point terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Anatomi Fisiologi Mahasiswa. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(2), 796–803. <https://doi.org/10.31539/jks.v5i2.3466>
- Susanti. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Wahyuni. (2019). Efektivitas Penggunaan Media PowerPoint Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Yani, V. P., Azmi, S., Wahidaturrahmi, & Turmuzi, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5, 262–268. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>