

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Chindy Alviona<sup>1</sup>, Ulwan Syafrudin<sup>2</sup>, Miranda Abung<sup>3</sup>, Frida Destini<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>PGSD FKIP Universitas Lampung

[1chindyalvio520@gmail.com](mailto:chindyalvio520@gmail.com) , [2ulwan.syafrudin@fkip.unila.ac.id](mailto:ulwan.syafrudin@fkip.unila.ac.id) ,

[3mirandaabung@fkip.unila.ac.id](mailto:mirandaabung@fkip.unila.ac.id) , [4frida.destini@fkip.unila.ac.id](mailto:frida.destini@fkip.unila.ac.id) ,

### **ABSTRACT**

*The problem in this study was the low learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 1 Mataram. This research aims to investigate the impact of interactive PowerPoint media on students' learning outcomes. The research method employs a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The sample consists of 30 students from class IVA as the control group and 29 students from class IVB as the experimental group; the sample emerges from non-probability sampling via saturated sampling technique. Data collection techniques include tests and non-tests. Data analysis employs simple linear regression testing, revealing a 77% effect size for the variable. The results show a positive and significant influence from the application of interactive PowerPoint media on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students in class IVB at SD Negeri 1 Mataram for the 2025/2026 academic year.*

**Keywords:** *interactive powerpoint media, learning outcomes, mathematics*

### **ABSTRAK**

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Mataram. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan desain *non equivalent control group design*. Sampel yang digunakan yaitu 30 peserta didik kelas IVA sebagai kelas kontrol dan 29 peserta didik kelas IVB sebagai kelas eksperimen, sampel ditentukan dengan *Non-Probability Sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Data dianalisis dengan uji regresi linier sederhana dengan pengaruh variabel sebesar 77%. Hasil pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IVB di SD Negeri 1 Mataram tahun pelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: hasil belajar, matematika, media powerpoint interaktif

## **A. Pendahuluan**

Salah satu komponen penting dalam kehidupan adalah pendidikan. Bahani<sup>1</sup> dan Kholid (2024), menjelaskan bahwa pendidikan berperan penting dalam membangun masyarakat yang maju dan berkelanjutan. Pendidikan salah satu aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia, melalui pendidikan individu dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan yang harus ditingkatkan. Ubabuddin (2019), menyampaikan bahwa di sekolah dasar, peserta didik mulai mengenal berbagai konsep dasar yang bertujuan memberikan bekal dan pengalaman sebagai langkah awal dalam proses pembelajaran berikutnya.

Kualitas peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Menurut Nur wahidin dkk., (2024), hasil belajar merupakan efek akhir dari perubahan perilaku seseorang yang bisa diamati dan diukur melalui pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Salah satu permasalahan hasil belajar peserta didik dapat dipengaruhi dari cara

penyampaian materi. Kondisi ini sejalan dengan temuan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan bersama pendidik di SD Negeri 1 Mataram yang mana dalam penyampaian materi pembelajaran masih belum optimal karena menggunakan cara lama dalam penyampaian materi pembelajaran yaitu dengan cara berceramah, hanya menyampaikan materi kemudian memberikan contoh, terakhir memberikan latihan atau soal kepada peserta didik. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan Jannah dkk., (2025), menunjukkan kegiatan pembelajaran di kelas pendidik hanya memberikan soal-soal terkait materi pembelajaran, hanya beberapa peserta didik yang bersemangat untuk menjawab soal materi pembelajaran tersebut. Hal tersebut membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan dapat menurunkan hasil belajar.

Media atau sumber belajar juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pasifnya peserta didik dan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh peserta didik karena matematika bersifat abstrak dan membutuhkan

pemahaman konsep yang mendalam. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Gulo dan Harefa (2022), mengungkapkan faktor tidak memadainya sumber belajar yang digunakan pendidik yang membuat peserta didik mudah jemu dan bosan dalam proses pembelajaran, serta kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas.

Salah satu pendidik di kelas IV SD Negeri 1 Mataram tersebut juga mengatakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadikan peserta didik tidak aktif dan cenderung diam dalam pembelajaran. Ramadhani dan Zulela dalam Pristy dan Sukartono (2023), mengungkapkan sebenarnya pendidik tidak hanya bertanggung jawab secara penuh untuk mengajarkan pembelajaran secara menyenangkan dikelas, tetapi juga dapat mengembangkan media pembelajaran yang digunakan agar dapat lebih efektif untuk memotivasi peserta didik, terutama untuk melibatkan mereka secara aktif dalam kegiatan belajar. Dampak dari permasalahan ini tercermin dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas maka solusi yang diberikan

adalah dengan penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang membuat peserta didik dapat lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Budianti dkk., (2023), menyatakan bahwa media interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik, sehingga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi.

Menurut Utomo (2023), media interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik sekolah dasar untuk belajar secara aktif lewat interaksi dan eksplorasi, yang mampu memperdalam pemahaman dan menurunkan rasa bosan selama pembelajaran. Kemajuan teknologi telah menciptakan berbagai alat bantu pembelajaran, termasuk media *PowerPoint* interaktif berbasis canva.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh dari penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Mataram”.

Manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah Hasil

penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik terkait penggunaan pembelajaran *PowerPoint* interaktif dalam proses pembelajaran sekolah dasar guna meningkatkan hasil belajar

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Penelitian eksperimen semu digunakan karena peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil penelitian, terutama dalam pengelompokan subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2019), penelitian eksperimen semu merupakan desain penelitian yang memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tetapi tidak dilakukan secara acak. Penelitian ini tetap memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Mataram, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu,

Provinsi Lampung, pada pembelajaran semester ganjil kelas IV SD Negeri 1 Mataram tahun ajaran 2025/2026. Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Mataram pada tahun pelajaran 2025/2026 dengan jumlah 59 peserta didik. Jenis pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Non-Probability Sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Kelas IV B (29 orang) ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media *PowerPoint* interaktif, sedangkan kelas IV A (30 orang) sebagai kelompok kontrol yang diberi perlakuan menggunakan media *realia* (nyata).

Prosedur penelitian dimulai dengan memberikan tes awal (*pretest*) kepada kedua kelompok untuk mengukur hasil awal belajar matematika pada materi pecahan senilai yang mencakup indikator C3 (menerapkan), C4 (menganalisis) dan C5 (mengevaluasi). Selanjutnya kelompok eksperimen peneliti memberi perlakuan media *PowerPoint interaktif* dalam kegiatan pembelajaran selama dua kali pertemuan. Sementara itu kelompok kontrol peneliti memberi perlakuan

media *realia* (nyata) dalam kegiatan pembelajaran selama dua kali pertemuan. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Data dikumpulkan menggunakan instrument tes pada ranah kognitif dan teknik nontes berupa observasi. Instrumen tes dikembangkan berdasarkan indikator soal yang meliputi C3 (menerapkan), C4 (menganalisis) dan C5 (mengevaluasi). Instrumen terdiri dari 15 soal yang telah diuji coba. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 7 soal dinyatakan valid. Uji reliabilitas menunjukkan reliabilitas tinggi.

Analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data bersifat homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis, hasil uji hipotesis menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD N 1 Mataram tahun ajaran 2025/2026.

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

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD. Penyajian hasil penelitian didasarkan pada analisis data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa diketahui bahwa sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas eksperimen, nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,39 dengan nilai tertinggi 79 dan terendah 32. Perhitungan nilai rata-rata hasil *posttest* mengalami peningkatan lebih besar setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif yaitu diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,76 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 68. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *PowerPoint* interaktif lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan sebelum penerapan media *PowerPoint* interaktif.

Sedangkan dikelas kontrol, bahwa sebelum dilaksanakan

kegiatan pembelajaran dapat diketahui nilai rata-rata *pretest* sebesar 59,52 dengan nilai tertinggi 82 dan terendah 36. Perhitungan nilai rata-rata hasil *posttest* mengalami peningkatan lebih besar setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *realia* (nyata) yaitu diperoleh nilai rata-rata sebesar 78,69 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 64. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran matematika peserta didik sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas kontrol.

Dapat diketahui bahwa perolehan nilai *posttest* pada kelas eksperimen naik secara signifikan dibanding kelas kontrol dengan hasil 82,76 pada kelas eksperimen dan 78,69 pada kelas kontrol. Setelah diketahui nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya menghitung peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan rumus *N-Gain*. Diketahui bahwa data *N-Gain* peserta didik kelas eksperimen yang tergolong kategori "Tinggi" sebanyak 8 peserta didik, kategori "Sedang" sebanyak 19 peserta didik, dan kategori "Rendah" 2 dengan rata-rata

*N-Gain* sebesar 0,59. Rata-rata *N-Gain* tersebut termasuk dalam kategori "Sedang", Selanjutnya pada kelas kontrol terdapat kategori "Tinggi" sebanyak 5 peserta didik, kategori "Sedang" sebanyak 16 peserta didik, dan kategori "Rendah" sebanyak 9 peserta didik dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,45. Rata-rata *N-Gain* tersebut termasuk dalam kategori "Sedang".

Hasil Observasi yang dilakukan pada pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Observasi dilakukan peneliti selama pembelajaran berlangsung sebanyak dua kali pertemuan. Diketahui bahwa aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen dalam pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif sudah baik, hal ini dibuktikan dengan hasil akhir yang menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik dalam kategori "Aktif".

Hasil uji normalitas hasil belajar matematika pada hasil *pretest* kelas kontrol dan eksperimen dapat diartikan bahwa, data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansinya sebesar  $0,2 > 0,05$ . Hasil *posttest* pada kelas kontrol dapat diartikan bahwa, data tersebut

berdistribusi normal karena nilai signifikansinya sebesar  $0,1 > 0,05$  dan hasil *posttest* pada kelas eksperimen dapat diartikan bahwa, jika data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansinya sebesar  $0,2 > 0,05$ .

Hasil uji homogenitas hasil belajar matematika pada hasil *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diartikan bahwa, data tersebut bersifat homogen karena nilai signifikansinya sebesar  $0,44 > 0,05$  dan hasil uji homogenitas hasil belajar matematika pada hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diartikan bahwa, data tersebut bersifat homogen karena nilai signifikansinya sebesar  $0,76 > 0,05$ .

Hasil uji regresi linier sederhana dapat diketahui signifikansi sebesar  $0,000$  yang artinya  $0,000 < 0,05$   $H_0$  ditolak artinya media *PowerPoint* interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel media *PowerPoint* interaktif ( $X$ ) terhadap variabel hasil belajar ( $Y$ ) dengan pengaruh sebesar 77%.

Hasil belajar yang baik merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam serangkaian

proses selama pembelajaran. Hasil belajar merupakan suatu hal yang tak terpisahkan dari adanya interaksi, proses, dan penilaian pembelajaran. Menurut Audie (2019), hasil belajar adalah suatu perubahan pada perilaku individu yang muncul setelah proses belajar, misalnya beralih dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Hasil analisis data yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD N 1 Mataram yang dapat dilihat dari perolehan nilai tiap indikator pada pertanyaan yang diajukan peneliti pada *pretest* dan *posttest*.

Hasil tersebut berarti bahwa terdapat kenaikan nilai rata-rata dari sebelum diberi perlakuan media *PowerPoint* interaktif dengan sesudah diberi perlakuan media *PowerPoint* interaktif. Peningkatan ini terjadi karena media *PowerPoint* interaktif mampu menyajikan materi matematika secara interaktif melalui elemen seperti animasi, hyperlink, serta aktivitas interaktif yang merangsang keterlibatan peserta didik secara aktif, sehingga memudahkan dalam pemahaman

materi dan meningkatkan hasil belajar mereka. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian relevan menurut Aufa, Ismatullah, dan Dayurni (2025), yang menunjukkan bahwa penerapan media *PowerPoint* interaktif mampu mendorong peningkatan pencapaian belajar matematika peserta didik.

Keberhasilan penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik melalui fitur animasi, kuis interaktif, yang memungkinkan peserta didik dapat mengontrol proses belajar mereka sendiri, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keberhasilan penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik ini didukung dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Budiarti, Rikmasari, dan Oktaviani (2023), Penggunaan media *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini menghasilkan efektivitas dalam penerapan media *PowerPoint* interaktif untuk membuat kegiatan pembelajaran berlangsung aktif, menimbulkan intraksi dua arah

antar pendidik dan peserta didik, menimbulkan keberanian di dalam diri peserta didik untuk mampu mengemukakan pendapat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh simpulan yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penerapan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Mataram Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ , dengan pengaruh sebesar 77% yang berarti bahwa adanya pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aufa, S., Ismatullah, I., dan Dayurni, P. (2025). Dampak Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika: Studi Eksperimen pada siswa Sekolah Dasar. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 12(1), 65–74. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v12i1.11533>.

- Audie, N. 2019. *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. 2(1). 586-595.
- Bahani1, F. N., dan Kholid, M. H. 2024. Pendidikan dan Teknologi: Optimalkan Pembelajaran di Era Digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2835–2839. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1141>.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., Oktaviani, D.A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 127-136. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>.
- Jannah, A., dan Arifin, S. 2025. *Penerapan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik*. 8, 786–793. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6645>.
- Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., dan Meilandari, A.2024. Pengaruh Media Powerpoint terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 17–23. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3211>.
- Ramadhanti, N. N., Syarifuddin, dan Kurniati. (2024). Pemanfaatan PowerPoint interaktif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Proceeding Semnas-TP (Seminar Nasional Teknologi Pendidikan)*, 4(1), 85–87.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Ubabuddin. 2019. Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Utomo, F. T. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645. doi:<https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>.