

**UPAYA PENINGKATAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 2
SDN 1 BULUAGUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023 MELALUI
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF**

Kartika Putri Agustin¹, Sri Utami², Sumei³

^{1,2} Profesi Pendidikan Guru FKIP Universitas PGRI Madiun

³SDN 01 Buluagung

¹krtkape@gmail.com , ²sriutami@unipma.ac.id , ³sumeibuluagung01@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to increase interest in learning mathematics in grade 2 students at SDN 1 Buluagung in the 2022/2023 academic year through the use of interactive Power Point learning media on the topic of time unit material. The research method used is classroom action research with repeated cycles. Data was collected through observation, interviews, test results, and documentation. The results showed that the use of PowerPoint interactive media succeeded in increasing students' interest in learning. At the pre-cycle stage, students' interest in learning tended to be low, but after the intervention in cycle I and cycle II, there was a significant increase in student learning interest. Teacher observations also indicated positive changes in students' responses to learning. The test results showed an increase in student achievement from pre-cycle to cycle II. Students' responses to the PowerPoint interactive media were also positive, indicating that this media helps understanding, makes learning interesting, and increases student interest in learning. Overall, this research shows that the use of interactive PowerPoint learning media is effective in increasing students' learning interest and achievement in mathematics.

Keywords: *Learning Interest, Learning Media, Interactive Power Point*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas 2 di SDN 1 Buluagung dalam tahun pelajaran 2022/2023 melalui penggunaan media pembelajaran Power Point interaktif pada topik materi unit satuan waktu. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan siklus berulang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, hasil tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Power Point berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Pada tahap pra siklus, minat belajar siswa cenderung rendah, namun setelah intervensi pada siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa. Observasi guru juga mengindikasikan perubahan positif dalam respon siswa terhadap pembelajaran. Hasil tes menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa dari pra siklus hingga siklus II. Respons siswa terhadap media interaktif Power Point juga positif, menunjukkan bahwa media ini membantu pemahaman, membuat pembelajaran menarik, dan meningkatkan minat belajar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Power Point interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa dalam mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: Minat Belajar, Media Pembelajaran, Power Point Interaktif

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang mengubah sikap dan tingkah laku manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Pentingnya pendidikan dalam mengembangkan kecerdasan manusia sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan dilakukan melalui pendidikan formal di sekolah. Namun, masih banyak guru yang fokus pada penguasaan materi pelajaran, namun kurang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di kelas, peran guru sangat penting, tidak hanya sebagai sumber materi, tetapi juga harus menguasai metode pembelajaran dan mengelola kelas dengan baik. Salah satu hal yang perlu diperhatikan oleh guru adalah minat belajar siswa terhadap materi pelajaran matematika. Matematika adalah bahasa simbolik yang menciptakan hubungan kualitatif melalui bernalar deduktif dan induktif. Minat belajar adalah kecenderungan untuk memberikan perhatian besar dengan perasaan senang dalam melakukannya. Minat belajar dapat terlihat dari kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa

dalam kegiatan pembelajaran (Rebeka Helen Hutabarat et al., 2017).

Minat belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar. Siswa dengan minat belajar yang tinggi akan lebih cepat mengingat dan memahami materi pelajaran dengan senang. Sebaliknya, jika siswa tidak memiliki minat belajar, hal itu dapat menghambat kemampuannya dalam menguasai materi pelajaran tersebut, terutama dalam pengukuran yang dipelajari sejak kelas II SD. Untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pengukuran, penggunaan media interaktif berbasis powerpoint dapat menjadi solusi yang efektif. Powerpoint adalah program berbasis multimedia yang memudahkan dalam membuat presentasi interaktif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media ini membantu siswa lebih mudah menerima informasi dan memahami materi pengukuran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Sopia, 2022).

Dalam era kemajuan teknologi saat ini, perilaku manusia banyak

dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang pesat. Teknologi hadir sebagai alat bantu bagi manusia, termasuk dalam dunia Pendidikan (Nursyam et al., 2019). Oleh karena itu, seorang guru perlu mengadopsi kemajuan teknologi dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah pembelajaran. Jika seorang guru masih menggunakan metode pengajaran dan media pembelajaran yang kurang inovatif, suasana kelas dapat menjadi monoton dan siswa kehilangan semangat dalam belajar. Untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas, mutu kinerja guru perlu ditingkatkan secara professional (Kadek Dwi Candra Ardana Yasa et al., 2021).

Matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit oleh banyak siswa. Banyak rumus dan konsep yang harus dipelajari dan dihafal. Jika guru tidak menggunakan pendekatan inovatif dalam mengajar, siswa cenderung merasa kesulitan. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa (Pramestika, 2020). Sayangnya, masih banyak guru yang hanya mengajar dengan cara konvensional tanpa menggunakan

media yang menarik, seperti hanya menggunakan papan tulis, kapur, dan buku pegangan. Hal ini menyebabkan banyak siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mempelajari matematika (Tupulu et al., 2023).

Seharusnya, matematika diajarkan dengan pendekatan inovatif dan menyenangkan agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Dalam kelas, guru dapat menciptakan suasana yang bergairah dan menarik perhatian siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif (Prastica et al., 2021). Salah satu langkah inovatif yang dapat diambil adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbantuan komputer, seperti menggunakan program MS Power Point (Neli Ainiyati et al., 2023). Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar matematika dan menikmati proses pembelajarannya. Guru perlu berusaha melakukan langkah-langkah konkret, seperti membaca referensi, mengikuti penataran, menggunakan model pembelajaran yang relevan, dan memanfaatkan media pembelajaran yang baik guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif bagi siswa (Tupulu et al., 2023).

Dari hasil observasi selama proses pembelajaran di kelas, terlihat bahwa sebagian siswa tampak tidak memperhatikan guru saat memberikan materi pelajaran. Namun, mayoritas siswa tampak tidak fokus dan kurang tertarik dengan pelajaran yang disampaikan. Hal ini dapat diamati dari perilaku beberapa siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya atau bahkan ada yang terlihat mengantuk ketika guru sedang menjelaskan materi. Saat guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, yang tidak memperhatikan biasanya kesulitan untuk menjawab, sedangkan siswa yang aktif memperhatikan dapat dengan baik merespons pertanyaan yang diajukan oleh guru. Mata pelajaran matematika, khususnya topik satuan waktu, melibatkan banyak konversi waktu yang seringkali membuat siswa merasa kesulitan mengingatnya. Dalam pembelajaran satuan waktu, siswa harus mengerti dan menguasai konsep konversi antara berbagai satuan waktu seperti detik, menit, jam, hari, minggu, bulan, dan tahun. Konversi waktu merupakan proses mengubah nilai waktu dari satu satuan ke satuan lainnya. Misalnya, mengubah jam menjadi menit atau menit menjadi detik. Proses konversi

ini seringkali membingungkan bagi sebagian siswa karena melibatkan perhitungan matematika dan pemahaman terhadap hubungan antara satuan waktu tersebut.

Selain itu, siswa juga harus mengingat rumus atau cara konversi untuk setiap pasangan satuan waktu yang berbeda. Misalnya, untuk mengkonversi jam ke menit, siswa perlu mengalikan dengan 60, sedangkan untuk mengkonversi menit ke detik, siswa perlu mengalikan dengan 60 lagi. Tidak jarang siswa merasa kewalahan dan kesulitan mengingat semua rumus konversi waktu ini, terutama jika mereka tidak memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep dasar satuan waktu. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa frustrasi dan kurang percaya diri dalam memahami dan mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan konversi waktu. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mengingat konversi waktu, seorang guru perlu menggunakan pendekatan yang inovatif dan interaktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti permainan atau aktivitas berbasis waktu, dapat membantu siswa memahami dan mengingat konversi waktu dengan lebih baik. Selain itu,

latihan yang berulang-ulang dan pemberian contoh-contoh kasus nyata tentang penggunaan konversi waktu dalam kehidupan sehari-hari juga dapat membantu siswa menginternalisasi konsep tersebut dengan lebih baik.

Kemalasan siswa dalam belajar matematika bisa disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk lingkungan belajar yang kurang mendukung dan kurangnya penguasaan materi dasar matematika. Ketika siswa tidak kuat dalam menguasai dasar-dasar matematika, mereka akan kesulitan mengikuti materi yang lebih kompleks di masa depan. Hal ini membuat siswa merasa sulit mencerna materi, dan akhirnya kehilangan minat belajar. Ketika dihadapkan pada ujian, siswa akan kesulitan menyelesaikan soal matematika karena kurangnya dasar yang kuat, dan hal ini menyebabkan mereka menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Peran guru sangat penting dalam mengatasi masalah ini.

Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas dan prestasi belajar siswa, terutama dalam matematika. Guru harus memperhatikan dan merencanakan pembelajaran yang menarik bagi

siswa, agar siswa termotivasi dan aktif terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif (Aprilia et al., 2022). Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan media interaktif seperti power point dalam pembelajaran. Media ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Rachmadhani et al., 2022).

Dengan perencanaan pembelajaran yang baik dan pemanfaatan media interaktif, diharapkan siswa akan lebih semangat dan termotivasi dalam belajar matematika. Guru memiliki peran penting dalam mengatasi kesulitan siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan efektif. Dengan demikian, persepsi siswa terhadap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dapat diubah, dan mereka akan lebih siap menghadapi materi-materi yang lebih kompleks dengan dasar yang kuat (Yul et al., 2022).

B. Metode Penelitian

Desain penelitian yang digunakan untuk "Upaya Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas

2 SDN 1 Buluagung Tahun Pelajaran 2022/2023 Melalui Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif" adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan siklus berulang. Penelitian tindakan kelas adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan praktik dan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini dilakukan melalui serangkaian tindakan atau intervensi yang direncanakan, diimplementasikan, dan dievaluasi berulang kali dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kinerja dan hasil belajar siswa melalui peningkatan proses pembelajaran (Susilowati D, 2018).

Lokasi penelitian adalah SDN Buluagung yang beralamatkan di Jl. Raya Buluagung-Ponorogo, Area Persawahan, Buluagung, Karanganyar, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur 66361. Subyek penelitian adalah siswa kelas 2 SDN 01 Buluagung yang berjumlah 13 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, hasil tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis

data deskriptif yang didapat dari data hasil tes, wawancara, dan observasi. Analisis data deskriptif adalah metode analisis yang bertujuan untuk menggambarkan dan meringkas data yang telah dikumpulkan, sehingga peneliti dapat memahami secara lebih mendalam karakteristik, pola, dan tren yang ada dalam data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dengan memulai tahap pra-siklus sebagai langkah awal untuk mengukur minat belajar siswa sebelum diberi intervensi penggunaan media interaktif PowerPoint dengan topik satuan waktu. Tahap pra-siklus bertujuan untuk mendapatkan gambaran awal mengenai tingkat minat belajar siswa sebelum penggunaan media interaktif dilakukan.

Dalam tahap pra-siklus, peneliti akan melakukan pengumpulan data mengenai minat belajar siswa melalui berbagai teknik seperti observasi, wawancara, dan mungkin juga tes awal. Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika mengenai topik satuan waktu. Wawancara dilakukan dengan bertanya kepada siswa mengenai

pandangan dan persepsi mereka terhadap mata pelajaran matematika, khususnya topik satuan waktu, serta minat mereka dalam mempelajarinya.

Hasil tes awal dapat memberikan gambaran tentang pemahaman siswa terhadap materi satuan waktu dan seberapa besar minat mereka dalam belajar.

Data dari tahap pra-siklus ini akan menjadi dasar untuk menilai tingkat minat belajar siswa sebelum intervensi dilakukan. Dengan memahami minat belajar siswa sebelumnya, peneliti dapat melihat apakah adanya perbedaan yang signifikan setelah penggunaan media interaktif PowerPoint pada topik satuan waktu. Dengan demikian, tahap pra-siklus memberikan pandangan awal yang penting untuk merencanakan intervensi yang sesuai dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Hasil dari tahap pra-siklus juga dapat membantu peneliti dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, sehingga intervensi yang dilakukan dapat lebih tepat sasaran dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

Tabel 1. Hasil Nilai Pra-Siklus

No	Nama Siswa	Nilai
1	ABR	75
2	LTP	60
3	ALW	80
4	SS	68
5	KSA	78
6	RBA	72
7	ANJ	85
8	RBAP	63
9	AFH	50
10	OAF	55
11	RKR	67
12	KZP	62
13	RKS	73

Hasil pra-siklus penelitian ini menggunakan alat tes berupa kuis menunjukkan bahwa dari 13 siswa yang diukur, hanya 8 siswa yang berhasil mencapai atau melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Kuis ini merupakan alat tes yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa dalam mata pelajaran matematika, khususnya pada topik yang sedang diteliti, seperti satuan waktu.

Dari hasil penilaian kuis tersebut, ditemukan bahwa 8 siswa dari 13 siswa berhasil mencapai atau melebihi KKM, yang memiliki ambang batas nilai 70. Artinya, 8 siswa ini telah

mencapai standar ketuntasan minimal dalam pemahaman materi pada topik satuan waktu. Namun, terdapat 5 siswa lainnya yang belum mencapai KKM, dan mereka memperoleh nilai di bawah 70 dalam kuis tersebut.

Hasil ini menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian siswa yang perlu mendapatkan perhatian lebih dan bantuan untuk meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran matematika, khususnya dalam topik satuan waktu.

Oleh karena itu, perencanaan dan pelaksanaan intervensi dengan menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat dan mencapai atau melebihi KKM. Melalui penggunaan media interaktif ini, diharapkan siswa akan lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi akan meningkat dan mendorong mereka untuk mencapai prestasi lebih baik dalam mata pelajaran matematika.

Setelah kegiatan pra-siklus, peneliti memberikan intervensi berupa penyampaian materi menggunakan media pembelajaran PowerPoint

interaktif pada topik materi unit satuan waktu. Setelah dilakukan siklus I, hasil penilaian menunjukkan bahwa dari 13 siswa yang diukur, ada 10 siswa yang berhasil mencapai atau melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yang memiliki ambang batas nilai 70. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari hasil nilai pra-siklus sebelumnya.

Tabel 2. Hasil Nilai Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai
1	ABR	80
2	LTP	75
3	ALW	85
4	SS	72
5	KSA	88
6	RBA	82
7	ANJ	87
8	RBAP	80
9	AFH	68
10	OAF	68
11	RKR	67
12	KZP	72
13	RKS	80

Pada siklus I ini, terdapat perbaikan dalam pemahaman dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika, khususnya pada topik materi unit satuan waktu. Siswa yang sebelumnya belum mencapai KKM atau memiliki nilai di

bawah 70, sekarang berhasil mencapai KKM atau memiliki peningkatan nilai yang positif setelah diberikan intervensi menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif.

Media pembelajaran PowerPoint interaktif ternyata efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran, karena materi disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif.

Hasil peningkatan nilai siswa pada siklus I menunjukkan bahwa intervensi menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif membawa dampak positif bagi peningkatan minat belajar dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika. Namun, perlu diingat bahwa penelitian ini masih dalam proses siklus berulang, sehingga masih ada ruang untuk perbaikan dan peningkatan lebih lanjut pada siklus berikutnya. Diharapkan dengan dilanjutkannya proses siklus berulang, hasil belajar siswa akan terus meningkat dan mencapai tingkat yang lebih optimal.

Target peneliti dalam penelitian ini adalah agar seluruh siswa mencapai kelulusan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran matematika, khususnya pada topik materi unit satuan waktu. Setelah melihat hasil yang positif dari siklus I, di mana sebagian besar siswa berhasil mencapai atau melebihi KKM, peneliti memutuskan untuk melanjutkan kegiatan ke siklus II dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa lebih lanjut.

Dengan melanjutkan ke siklus II, peneliti berharap dapat lebih memperbaiki dan menyempurnakan strategi pembelajaran menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif. Selama siklus II, peneliti akan melakukan evaluasi atas hasil belajar siswa pada siklus I dan melakukan perbaikan serta penyesuaian dalam penyampaian materi dan interaksi dalam pembelajaran.

Peneliti juga akan terus memantau dan memperhatikan minat belajar siswa, serta berusaha mengidentifikasi faktor-faktor yang mungkin masih mempengaruhi siswa yang belum mencapai KKM. Dengan melakukan siklus berulang, peneliti berharap bisa memberikan intervensi yang lebih efektif dan memberikan

dukungan yang sesuai bagi siswa agar mencapai hasil belajar yang optimal.

Dengan melanjutkan ke siklus II, peneliti ingin mencapai target agar seluruh siswa lulus KKM dalam mata pelajaran matematika. Melalui evaluasi dan perbaikan berkesinambungan, diharapkan hasil belajar siswa terus meningkat, minat belajar siswa semakin tinggi, dan siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Pada akhir siklus II, peneliti berharap dapat memastikan bahwa seluruh siswa telah mencapai kelulusan KKM dan mencapai tingkat pencapaian belajar yang optimal.

Tabel 3. Hasil Nilai Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai
1	ABR	85
2	LTP	80
3	ALW	90
4	SS	78
5	KSA	92
6	RBA	88
7	ANJ	90
8	RBAP	85
9	AFH	75
10	OAF	80
11	RKR	74
12	KZP	78
13	RKS	85

Dari hasil nilai siklus II, terlihat bahwa seluruh siswa, yaitu 13 siswa dari 13 siswa yang diukur, berhasil mencapai atau melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yang memiliki ambang batas nilai 70. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dari hasil nilai siklus I sebelumnya.

Melalui intervensi menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada topik materi unit satuan waktu, siswa menunjukkan peningkatan minat belajar dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran matematika. Penggunaan media interaktif ini membantu siswa lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran, serta membantu memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik.

Dengan demikian, penelitian ini berhasil mencapai target yang telah ditetapkan, yaitu seluruh siswa mencapai kelulusan KKM dan mencapai tingkat pencapaian belajar yang optimal. Hasil peningkatan nilai siswa pada siklus II menunjukkan bahwa intervensi menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata

pelajaran matematika pada topik materi unit satuan waktu.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas 2 di SDN 1 Buluagung pada tahun pelajaran 2022/2023 melalui penggunaan media pembelajaran Power Point interaktif pada topik materi unit satuan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Power Point berhasil meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Pada tahap pra siklus, minat belajar siswa cenderung rendah, namun setelah intervensi pada siklus I, terjadi peningkatan minat belajar. Pada siklus II, peningkatan minat belajar semakin signifikan. Observasi guru juga mengindikasikan perubahan positif dalam respon siswa terhadap pembelajaran, dari kurang fokus dan minim partisipasi pada pra siklus hingga antusias dan aktif pada siklus II.

Hasil tes juga menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa dari pra siklus hingga siklus II, dengan seluruh siswa berhasil mencapai atau melebihi KKM pada siklus II. Respons siswa terhadap media interaktif Power Point juga positif, menunjukkan bahwa media ini membantu pemahaman,

membuat pembelajaran menarik, dan meningkatkan minat belajar siswa secara keseluruhan. Dalam kesimpulannya, penggunaan media pembelajaran Power Point interaktif mampu efektif meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian "Upaya Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SDN 1 Buluagung Tahun Pelajaran 2022/2023 Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif," dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Power Point interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Pada tahap pra siklus, terlihat bahwa minat belajar siswa cenderung rendah, ditunjukkan dengan ketidakfokusan dan ketidakantusiasan dalam pembelajaran. Namun, setelah dilakukan intervensi dengan menggunakan media interaktif Power Point pada siklus I, terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa. Siswa menunjukkan lebih antusias dan tertarik pada pembelajaran matematika yang menggunakan

media interaktif tersebut. Selanjutnya, pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan dalam minat belajar siswa. Siswa menunjukkan respons positif dan konsisten terhadap penggunaan media interaktif Power Point dalam pembelajaran matematika. Mereka semakin terlibat dalam proses pembelajaran, lebih fokus, dan berpartisipasi aktif.

Hasil tes juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Power Point berdampak positif pada pemahaman dan prestasi belajar siswa. Pada pra siklus, hanya sebagian siswa yang berhasil mencapai atau melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), namun setelah intervensi pada siklus I dan II, jumlah siswa yang mencapai atau melebihi KKM meningkat secara signifikan. Pada siklus II, seluruh siswa berhasil mencapai atau melebihi KKM.

Dari hasil respons siswa terhadap media interaktif Power Point, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa merasa media ini bermanfaat dalam membantu pemahaman materi, membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta meningkatkan minat mereka dalam belajar matematika.

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Power Point interaktif memiliki peran yang penting dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Media ini menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa dalam pemahaman konsep-konsep matematika.

Oleh karena itu, penggunaan media interaktif Power Point dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas 2 SDN 1 Buluagung tahun pelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, E., Puji Rahmawati, F., & Kunci, K. (2022). Peningkatan Minat Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Melalui Video Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(3), 254–260.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
- Arman Berkas Cristian Waruwu, & Debora Sitinjak. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan MIPA*,

- 12(2), 298–305.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Dewi, Y. A. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran Berbantuan Komputer. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(3), 211–231. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/index>
- Kadek Dwi Candra Ardana Yasa, I., Agung Gede Agung, A., & Hamonangan Simamora, A. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Laknasa, D. P. A., Abdullah, A. W., Pauweni, K. A. Y., Usman, K., & Kaluku, A. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Model Discovery Learning. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 103–108. <https://doi.org/10.34312/euler.v9i2.11100>
- Ling Ling Wei Sitohang, A., & Sirait, J. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. *Journal on Education*, 6(1), 3345–3357.
- Neli Ainiyati, Filia Prima Artharina, & Joko Sulianto. (2023). Analisis Penerapan Media PowerPoint (PPT) Interaktif terhadap Minat Belajar Peserta Didik Materi Penjumlahan dan Pengurangan di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 4964–4971.
- Nugraha, F. A., Nur'aeni, E., Suryana, Y., & Muharram, M. R. W. (2021). Efektivitas Media Powerpoint dalam Pembelajaran Materi Luas Daerah Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2760–2768. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.931>
- Nursyam, A., Muhammadiyah Bone Biru, S., Riattang, T., Bone, K., Selatan, S., & Penulis, K. (2019). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning Through Information Technology-Based Learning Media*. <http://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose>
- Pramestika, L. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD. *JPdK: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 110–114.
- Prastica, Y., Hidayat, M. T., Ghufron, S., & Akhwani, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap

- Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3260–3269. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1327>
- Putri, N. M. A. K., & Suniasih, N. W. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 233–243. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.45854>
- Rachmadhani, D., Yuanta, F., & Setiyawan, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Powerpoint Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9369–9379. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4028>
- Rebeka Helen Hutabarat, Asep Hidayat, & Bella Anantha Sritumin. (2017). Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Akuntansi*, 3(1), 12–21.
- Sopia, N. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Berbasis PowerPoint. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(1), 169–178. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i1.169-178>
- Supit, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dan Minat Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Advent UNKLAB. *Cogito Smart Journal*, 7(2), 447–459.
- Susilowati D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Edunomika*, 2(1), 36–46.
- Tupulu, N., Jamiah, Y., Rustam, & Fitriawan, D. (2023). Media Pendidikan Matematika Pengembangan Kemampuan Berpikir Matematis untuk Penguatan Disposisi Matematis Melalui Kolaborasi antara Siswa dan Guru. *Media Pendidikan Matematika*, 11(1), 131–139. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jmpm>
- Yul, F. A., Yul, W., Susanto, E., Id, A., Id, W. A., Id, E. A., Dehasen Bengkulu, U., & Kerinci, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKS 9 Muhammadiyah Kota Bengkulu. *At-Talim: Media Pendidikan Islam*, 21(2), 164–174. <https://doi.org/10.29300/atmipi.v21.i2.9095>