

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

(Skripsi)

Oleh

**CHINDY ALVIONA
NPM 2213053093**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

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

Oleh

CHINDY ALVIONA

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

ABSTRACT

THE EFFECT OF USE OF INTERACTIVE POWERPOINT MEDIA ON STUDENTS' MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL

By

CHINDY ALVIONA

The problem in this study was the low learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 1 Mataram. This research aimed to investigate the impact of interactive PowerPoint media on students' learning outcomes. The research method employed 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 emerged from non-probability sampling via saturated sampling technique. Data collection techniques include tests and non-tests. Data analysis employed 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

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

Oleh

**CHINDY ALVIONA
2213053093**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
POWERPOINT INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : Chindy Alviona

No. Pokok Mahasiswa : 2213053093

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

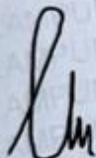
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




1. Komisi Pembimbing


Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Ulwan Syafrudin, M. Pd.
NIP. 199309262019031011


Miranda Abung, M. Pd.
NIP. 199810032024062001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP. 197412202009121002

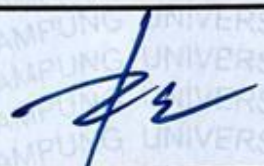
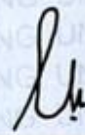
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ulwan Syafrudin, M. Pd.

Sekretaris : Miranda Abung, M. Pd.

Penguji Utama : Frida Destini, M. Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alber Maydiantoro, M. Pd.
NIP. 19870504201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 27 Januari 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama : Chindy Alviona
NPM : 2213053093
Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 27 Januari 2026
Yang membuat pernyataan,



Chindy Alviona
NPM 2213053093

RIWAYAT HIDUP



Chindy Alviona lahir di Desa Mataram, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung pada tanggal 20 Juli 2003. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Ponirin dan Ibu Milatun.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Mataram lulus pada tahun 2016
2. SMP Negeri 1 Gadingrejo lulus pada tahun 2019
3. SMA Negeri 1 Gadingrejo lulus pada tahun 2022

Tahun 2022 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan (IP), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Lampung melalui jalur seleksi SNMPTN.

Tahun 2025 pada bulan Januari-Februari peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Pagar Jaya, Kecamatan Lambu Kibang, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah:286)

“Sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar”

(QS. Al-Baqarah:153)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillahillobbil'amin, dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT karena atas karunia, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Teriring doa, rasa syukur, dan segala kerendahan hati. Dengan segala cinta dan kasih sayang kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Ponirin dan Ibu Milatun, yang senantiasa mendoakanku, memberi nasehat, memberi kasih sayang tiada henti, memberikan segalanya demi kebahagiaanmu, dan mendukungku dalam meraih cita-cita. Kalian adalah cinta pertamaku. Terimakasih kuucapkan karena telah menjadi orang tua yang sempurna dan terimakasih atas segalanya yang diperjuangkan untuk diriku.

Kedua Adikku yang Paling Kusayang

Ramayza Amelya dan Alula Farzana Ayunindia, yang selalu menciptakan canda tawa kebahagiaan keluarga dirumah, tumbuhlah lebih baik dibanding diriku! kejarlah mimpi-mimpi kalian setinggi mungkin, menjadi orang sukses, dan bisa membanggakan kedua orangtua.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung serta Dosen Pembimbing Akademik yang telah membantu mempersetujui skripsi ini, serta memberikan bimbingan yang membuat proses akademik saya lebih lancar dan bermakna.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi dan memberikan semangat serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku Ketua Penguji yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan saran-saran dan semangat yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.

6. Miranda Abung, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, saran, dan juga semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Frida Destini, M.Pd., selaku Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Dr. Handoko, S.T., M.Pd., dan Agung Dian Putra, M.Pd., selaku dosen validator terimakasih atas kesediaannya dalam memvalidasi instrument penelitian dan media pembelajaran dengan teliti.
9. Bapak dan Ibu Dosen Tenaga Kependidikan Program Studi S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung.
10. Sukino, S.Ag., selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Mataram, Endras Agustina, S.Pd., dan Irsyad Wahyu Irawan, S.Pd., selaku wali kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Mataram, dan peserta didik kelas IV A dan IV B di SD Negeri 1 Mataram terimakasih telah berpartisipasi dalam membantu penelitian skripsi ini.
11. Catur Hidayat, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Bulurejo dan peserta didik kelas IV A dan IV B di SD Negeri 2 Bulurejo yang telah berpartisipasi dalam membantu uji coba penelitian skripsi ini.
12. Sahabat seperjuanganku Aura, Bunga, Devi dan Laras, yang selalu kebersamai hingga saat ini. Terima kasih untuk segalanya.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, oleh sebab itu peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 27 Januari 2026



Chindy Alviona
NPM 2213053093

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Belajar dan Pembelajaran.....	10
B. Hasil Belajar.....	18
C. Media Pembelajaran <i>PowerPoint</i> Interaktif.....	22
D. Pembelajaran Matematika	37
E. Penelitian Relevan.....	39
F. Kerangka Berfikir.....	41
G. Hipotesis.....	44
III. METODE PENELITIAN	45
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	46
1. Tempat Penelitian	46
2. Waktu Penelitian.....	46
3. Subjek Penelitian.....	46
C. Populasi dan Sampel Penelitian	46
1. Populasi	46
2. Sampel.....	47

D. Variabel Penelitian	48
1. Variabel <i>Independent</i> (Variabel Bebas)	48
2. Variabel <i>Dependent</i> (Variabel Terikat)	48
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.....	48
1. Definisi Konseptual Variabel	48
2. Definisi Operasional Variabel	49
F. Teknik Pengumpulan Data	51
1. Tes	51
2. Non Tes.....	51
G. Instrumen Penelitian	52
1. Instrumen Tes	52
2. Instrumen Non Tes	55
H. Uji Prasyarat Instrumen Tes	57
1. Uji Validitas	57
2. Uji Reliabilitas.....	59
3. Uji Daya Pembeda Soal.....	60
4. Uji Kesukaran.....	61
I. Teknik Analisis Data dan Uji Persyaratan Analisis Data	62
1. Teknik Analisis Data	62
2. Uji Persyaratan Analisis Data.....	64
 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	 68
A. Hasil Penelitian	68
1. Pelaksanaan Penelitian	68
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	68
3. Teknik Analisis Data Penelitian	69
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	83
B. Pembahasan	88
C. Keterbatasan Penelitian	95
 V. SIMPULAN DAN SARAN.....	 96
A. Simpulan.....	96
B. Saran	96
 DAFTAR PUSTAKA	 98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data hasil ulangan harian matematika kelas IV SD Negeri 1 Mataram	4
2. Data jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Mataram.....	47
3. Jumlah sampel penelitian.....	47
4. Kisi-kisi instrumen ranah kognitif	53
5. Rubrik penilaian soal ranah kognitif.....	53
6. Kisi-kisi keterlaksanaan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif.....	55
7. Katagori aktifitas belajar peserta didik	56
8. Klasifikasi validitas	57
9. Hasil uji validitas	58
10. Klasifikasi reliabilitas.....	59
11. Hasil analisis uji reliabilitas	59
12. Klasifikasi daya pembeda soal	60
13. Hasil analisis uji daya pembeda soal.....	61
14. Klasifikasi tingkat kesukaran	61
15. Hasil analisis uji tingkat kesukaran.....	62
16. Interpretasi aktivitas pembelajaran	64
17. Deskripsi data hasil penelitian	69
18. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	70
19. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	72
20. Rata-rata hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	73
21. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol	75
22. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol	77
23. Rata-rata hasil <i>pretest</i> dan <i>posttes</i> kelas kontrol	78
24. Rata-rata selisih hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> masing-masing kelas	80
25. Nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	81

26. Rekapitulasi aktivitas peserta didik.....	82
27. Hasil uji normalitas	83
28. Hasil uji homogenitas <i>pretest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen.....	84
29. Hasil uji homogenitas <i>posttest</i> kelas kontrol dan kelas eksperimen	85
30. Hasil uji <i>levensetestatic</i>	86
31. Hasil hasil <i>r square</i>	87
32. Hasil <i>coefficients</i>	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar tampilan <i>powerpoint</i> di aplikasi <i>canva</i>	33
2. Tampilan cara mendownload <i>powerpoint</i> di aplikasi <i>canva</i>	33
3. Tampilan <i>powerpoint</i> di <i>miscrosoft powerpoint</i>	34
4. Kerangka pikir	43
5. Desain penelitian <i>non-equivalent control group design</i>	45
6. Gambar tampilan <i>powerpoint</i> di aplikasi <i>canva</i>	50
7. Histogram distribusi nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen	71
8. Histogram distribusi nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	73
9. Histogram distribusi rata-rata nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	74
10. Histogram distribusi nilai <i>pretest</i> kelas kontrol	76
11. Histogram distribusi nilai <i>posttest</i> kelas kontrol	78
12. Histogram rata-rata nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	79
13. Histogram rata-rata selisih <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> masing-masing kelas	80
14. Histogram nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen	81
15. Histogram nilai <i>N-Gain</i> kelas kontrol	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan.....	107
2. Surat balasan penelitian pendahuluan.....	108
3. Surat keterangan validasi modul ajar.....	109
4. Lembar keterangan validasi modul ajar.....	110
5. Surat keterangan validasi instrumen penelitian	112
6. Lembar keterangan validasi instrumen penelitian	113
7. Surat keterangan validasi media ajar	115
8. Lembar validasi media ajar.....	116
9. Surat izin uji coba instrumen	119
10. Surat balasan izin uji coba instrumen	120
11. Surat izin penelitian.....	121
12. Surat balasan izin penelitian.....	122
13. Pedoman wawancara.....	124
14. Sampel nilai ulangan harian matematika kelas IV SD Negeri 1 Mataram ...	125
15. Bahan ajar kelas eksperimen.....	126
16. Bahan ajar kelas kontrol.....	134
17. Lembar kerja peserta didik (LKPD).....	142
18. Soal uji coba instrumen penelitian	146
19. Dokumentasi jawaban uji coba instrumen penelitian.....	155
20. Soal yang dipakai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	162
21. Dokumentasi jawaban <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	166
22. Dokumentasi jawaban <i>posttest</i> kelas eksperimen	169
23. Dokumentasi jawaban <i>pretest</i> kelas kontrol.....	171
24. Dokumentasi jawaban <i>posttest</i> kelas eksperimen	173

25. Hasil uji validitas	175
26. Hasil uji reliabilitas	176
27. Hasil uji daya pembeda soal.....	177
28. Hasil uji tingkat kesukaran soal	178
29. Data nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	180
30. Data nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	181
31. Data nilai <i>pretest</i> kelas kontrol.....	182
32. Data nilai <i>posttest</i> kelas kontrol	183
33. Nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen	184
34. Nilai <i>N-Gain</i> kelas kontrol	185
35. Hasil observasi aktivitas peserta didik	186
36. Hasil perhitungan uji normalitas	189
37. Hasil perhitungan uji homogenitas.....	190
38. Hasil perhitungan uji hipotesis.....	192
39. Foto pembelajaran peserta didik menggunakan media <i>PowerPoint</i> interaktif di kelas eksperimen	194
40. Foto pembelajaran peserta didik menggunakan media <i>realia</i> (nyata) di kelas kontrol.....	195

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu komponen penting dalam kehidupan adalah pendidikan. Bahani1 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. Menurut Suparlan (2019), meningkatkan kualitas pendidikan adalah proses yang harus dilakukan secara terus-menerus untuk memperbaiki proses belajar mengajar serta berbagai faktor-faktor yang berkaitan, agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien. Pendidikan di Indonesia berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terus dilakukan, terutama di sekolah dasar, di mana fondasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik dibentuk. 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.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran. Festiawan (2020), menyatakan bahwa pembelajaran secara nasional merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara komponen utama yakni peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung di lingkungan belajar. Proses ini melibatkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam proses penyampaian materi, terutama mata pelajaran matematika bukan hanya bertujuan mengajarkan konsep-

konsep angka, rumus, dan hitungan semata, tetapi juga berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir logis dan analitis dalam menyelesaikan masalah matematika di kehidupan sehari-hari. Sundayara (2013), menyatakan bahwa matematika menjadi bekal bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Hal tersebut tentunya akan membantu mereka dalam meningkatkan hasil belajar.

Kenyataannya, hasil belajar peserta didik di sekolah dasar terutama pada pembelajaran matematika masih perlu ditingkatkan. Penelitian yang dilakukan oleh Bela dan Ain (2024), menunjukkan bahwa kurangnya variasi dalam mengajar dan penggunaan media yang tidak menarik menjadi faktor utama kesulitan belajar matematika di SD, ini menunjukkan bahwa pendidik yang masih mengandalkan metode ceramah membuat peserta didik kurang terlibat, sehingga pemahaman konsep mereka tidak mendalam. Penelitian juga menyoroti pengaruh faktor dari dalam diri peserta didik.

Terlihat dari penelitian yang dilakukan oleh Arrosyad., dkk (2023), rendahnya hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh ketidakmampuan mereka dalam menyelesaikan soal cerita, ini menandakan bahwa peserta didik kesulitan menghubungkan konsep matematika yang telah mereka pelajari dengan masalah kontekstual atau kehidupan nyata. Masalah ini berakar pada kemampuan kognitif yang belum terasah dengan baik, seperti penalaran dan pemecahan masalah. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa rendahnya hasil belajar matematika bukanlah masalah tunggal, melainkan gabungan dari metode pengajaran yang kurang inovatif dan kurangnya keterampilan kognitif tingkat tinggi pada diri peserta didik. Urgensi untuk mengatasi gabungan masalah ini menjadi sangat mendesak, sebab kualitas peserta didik dalam pembelajaran merupakan cerminan langsung dari hasil belajar mereka.

Kualitas peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya. Menurut Nurwahidin dkk., (2024), hasil belajar merupakan efek akhir dari perubahan perilaku seseorang yang bisa diamati dan diukur melalui pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Sejalan dengan itu, Kulsum (2023), mengidentifikasi hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses belajar, yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pendapat tersebut juga sejalan dengan Mira dkk., (2021), yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menjalani pengalaman belajar, sehingga hal ini penting untuk diketahui oleh pendidik. 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 jenuh 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 di kelas, 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 hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 1 Mataram, peneliti melihat proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Pembelajaran di kelas tersebut sudah cukup baik namun kurang optimal karena proses pembelajaran sering kali masih terbatas dengan menggunakan cara lama dalam penyampaian materi pembelajaran yaitu dengan cara berceramah dan berpusat pada pendidik sehingga menyebabkan peserta didik mudah jenuh dan bosan dan menyebabkan rendahnya hasil belajar. Permasalahan tersebut dapat diketahui melalui data ulangan harian kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Mataram yang diperoleh. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Data Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 1 Mataram

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai (≥ 70)		Tidak Tercapai (< 70)	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
IV A	30	13	43,33	17	56,66
IV B	29	9	31,03	20	68,96
Jumlah	59	-	-	-	-

Sumber: pendidik kelas IV SD Negeri 1 Mataram

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik di kelas IV masih banyak yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), dengan $KKTP \geq 70$. Kelas IV A dan IV B menunjukkan nilai di bawah persentase 50%. Dapat dilihat bahwa dari soal yang sudah dikerjakan, sebagian besar peserta didik memperoleh hasil belajar matematika yang rendah.

Data yang diperoleh ini adalah data hasil belajar peserta didik dari wali kelas IV A dan IV B SD Negeri 1 Mataram. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa hasil belajar matematika tergolong masih rendah karena disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), dalam penyampaian materi pembelajaran pendidik masih menggunakan metode ceramah, hanya menyampaikan materi kemudian memberikan contoh, terakhir memberikan latihan atau soal kepada peserta didik. Hal ini juga dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang belum efektif, hanya saja mengandalkan buku cetak saja sehingga belum mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan kurang mendukung gaya belajar mereka, sehingga motivasi peserta didik dalam bertanya dan mengungkapkan pendapat menjadi rendah.

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. Penerapan media interaktif dapat memudahkan pemahaman konsep, meningkatkan motivasi belajar dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan aktif.

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 penelitian terdahulu sudah banyak dibuktikan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Sebagai acuan peneliti juga melihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Aufa, Ismatullah, dan Dayurni (2025), diperoleh bahwa penerapan media *PowerPoint* interaktif mampu mendorong peningkatan pencapaian belajar matematika peserta didik. Temuan ini sekaligus menegaskan perlunya peningkatan kapasitas pendidik dalam mengembangkan media digital yang kreatif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi, sehingga proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar dapat berlangsung lebih menyenangkan, melibatkan peserta didik secara aktif, serta memberikan pengalaman belajar yang bernilai. Sejalan dengan penelitian tersebut, Hermawan dkk., (2023), menyatakan bahwa terdapat pengaruh terhadap minat belajar matematika pada peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif di kelas eksperimen.

Lebih lanjut, menurut Mulyanto dan Mustadi (2023), juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi dari berbagai pihak. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif dinilai layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap minat belajar, namun masih sedikit yang meneliti dampaknya secara spesifik terhadap hasil belajar matematika.

Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengeksplorasi lebih dalam media ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut ini:

1. Hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Mataram masih tergolong rendah.
2. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
3. Kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif .

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, terdapat lebih dari satu masalah yang perlu di atasi, namun penelitian ini dibatasi hanya pada permasalahan pokok. Permasalahan tersebut yakni.

1. Media *PowerPoint* interaktif (X)
2. Hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 1 Mataram (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang diperoleh dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh dari penerapan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Mataram?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah 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”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

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.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat kesempatan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif serta membantu meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu pilihan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif di kelas.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan kajian terhadap pengetahuan dan kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif di proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti lainnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan pertimbangan kepada peneliti lain dalam mencari informasi mengenai pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV sekolah dasar.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental design*).
2. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Mataram.
3. Objek penelitian ini yaitu penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV sekolah dasar.
4. Tempat penelitian yaitu di SD Negeri 1 Mataram, Kecamatan Gadingrejo, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.
5. Penelitian ini dilaksanakan kepada peserta didik pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada dan akan membawa suatu perubahan pada individu. Menurut Syaiful (2014), belajar adalah proses yang memungkinkan adanya perilaku baru dan hasil sementara yang muncul akibat terbentuknya respons utama. Belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku baru pada individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bersifat sementara. Perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari perbuatan belajar terjadi secara sadar dan bersifat *continue* serta fungsional, bersifat positif dan aktif, bertujuan atau terarah serta mencakup seluruh aspek tingkah laku. Ciri-ciri perubahan tingkah laku sebagai hasil perbuatan belajar tersebut terlihat dengan jelas dalam berbagai pengertian menurut pandangan para ahli pendidikan dan psikologi.

Sejalan dengan itu, B.F. Skinner dalam Zaini (2014), menyatakan belajar merupakan proses yang menciptakan peluang melalui penguatan, sehingga individu menjadi lebih tekun dan giat belajar berkat adanya penghargaan dan pujian dari pendidik atas prestasi belajarnya. Menurut pandangan Skinner, belajar adalah kesempatan terjadinya suatu peristiwa yang memicu respons belajar, yang konsekuensinya bisa berupa hadiah maupun teguran atau hukuman.

Oleh karena itu, pemilihan stimulus yang deskriminatif dan penggunaan penguatan dapat merangsang individu lebih giat belajar, sehingga belajar merupakan hubungan antara stimulus dengan respons.

Belajar menurut pandangan Carl R. Rogers dalam Aminuriyah (2022), belajar lebih menekankan pada aspek pengajaran dibandingkan pada peserta didik yang belajar, ditandai dengan dominasi peran pendidik dan peserta didik hanya menghafal pelajaran dengan alasan pentingnya pendidik memperhatikan prinsip-prinsip pendidikan dan pembelajaran. Menurut Rogers belajar pada dasarnya bertumpu pada prinsip kebebasan dan perbedaan individu dalam pendidikan. Peserta didik akan lebih mengenal dirinya, menerima diri sebagaimana adanya dan akhirnya merasa bebas memilih dan berbuat menurut individualitasnya dengan penuh tanggung jawab.

Penting untuk memahami bahwa dalam dunia pendidikan, pengelompokan tujuan belajar telah menjadi aspek krusial untuk membantu pendidik merancang proses pembelajaran secara sistematis. Benjamin S. Bloom (1956), mengembangkan taksonomi dari tujuan pendidikan dengan menyusun pengalaman-pengalaman dan pertanyaan secara bertingkat dari *recall* sampai pada terapannya dengan suatu keyakinan bahwa anak dapat menguasai tugas-tugas yang dihadapkan kepada mereka di sekolah. Taksonomi tujuan yang disusun Bloom disebut *Taksonomi Bloom* yang terdiri atas tiga kawasan (domain), yaitu domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor. Kognitif mencakup kemampuan intelektual mengenal lingkungan yang terdiri dari enam macam kemampuan diantaranya pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Afektif mencakup kemampuan emosional dalam mengalami dan menghayati sesuatu hal yang meliputi lima macam emosional secara hierarkis yaitu kesadaran, partisipasi, penghayatan nilai,

pengorganisasian nilai, dan karakterisasi diri. Psikomotor merupakan kemampuan motorik yang terdiri atas gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, jasmani, gerakan terlatih dan komunikasi nondiskursif.

Berdasarkan uraian tentang teori belajar menurut pandangan para ahli di atas, secara singkat dapat dipahami bahwa belajar merupakan aktivitas yang menghasilkan perubahan atas pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang relatif bersifat konstan. Belajar merupakan suatu proses yang memungkinkan adanya suatu tingkah laku baru dan suatu hal yang bersifat sementara sebagai hasil dari terbentuknya respons utama. Perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari perbuatan belajar terjadi secara sadar dan bersifat *continue* serta fungsional, bersifat positif dan aktif, bertujuan atau terarah serta mencakup seluruh aspek tingkah laku.

2. Teori Belajar

a. Teori Behavioristik

Salah satu pendekatan awal yang menekankan peran pengalaman dalam mengubah perilaku adalah teori behavioristik. Menurut Wahab (2021), mengatakan teori behavioristik adalah sebuah teori yang pertama kali ditemukan oleh Gage, Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori behaviorisme dengan model hubungan stimulus responnya mendudukan individu yang belajar sebagai individu pasif. Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas yang menuntut individu untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis atau tes. Pembelajaran dan evaluasi pada teori behavioristik menekankan pada hasil belajar, teori ini menekankan evaluasi pada kemampuan peserta didik secara individual.

Selaras dengan itu Nahar (2016), teori belajar behavioristik merupakan suatu teori psikologi yang berfokus pada perilaku nyata yang dapat diamati, tanpa mempertimbangkan kesadaran atau proses mental. Hal ini karena teori ini menganggap manusia sebagai individu pasif yang perilakunya bergantung pada stimulus yang diterima. Sejalan dengan pengertian tersebut, B.F. Skinner dalam Simanjutak (2018), mengemukakan tentang teori belajar behavioristik bahwa unsur terpenting dalam belajar adalah penguatan, penguatan yang terbentuk melalui ikatan stimulus respon akan semakin kuat apabila diberi perilaku. Bentuk-bentuk penguatan positif berupa hadiah, perilaku atau penghargaan. Bentuk penguatan negatifnya antara lain adalah menunda atau tidak memberi penghargaan, tugas tambahan atau perilaku.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dipahami bahwa teori belajar behavioristik menekankan pada pengetahuan. Teori behaviorisme mendudukan individu sebagai individu pasif. Pembelajaran dan evaluasi pada teori ini menekankan pada hasil belajar peserta didik sehingga lebih terfokus pada pengetahuan individu peserta didik.

b. Teori Kognitivisme

Teori kognitif adalah pendekatan yang mempelajari bagaimana individu memperoleh, memproses, dan menggunakan informasi melalui aktivitas mental seperti persepsi, memori, perhatian, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Menurut Sutarto (2017), teori kognitif adalah teori yang melibatkan proses interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan pada pengetahuan, pemahaman, perilaku, keterampilan, nilai, dan sikap individu, yang sifatnya relatif tetap dan mendalam.

Menurut Wahab (2021), mengatakan teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang sudah berkembang sebelumnya. Teori belajar kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upaya mengorganisir, menyimpan dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

Sejalan dengan itu, Piaget (1970), menyatakan dalam teori belajar kognitivisme, individu memiliki struktur yang disebut skemata atau struktur kognitif, yang memungkinkan seseorang mengadaptasi dan mengatur lingkungan sehingga menghasilkan skema baru. Teori ini memberikan pengertian apabila suatu informasi (pengetahuan) baru dikenalkan pada seseorang dan pengetahuan itu cocok maka pengetahuan itu akan diadaptasi melalui asimilasi dan terbentuklah pengetahuan baru.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dipahami bahwa teori belajar kognitivisme menekankan pada proses peserta didik dapat memahami informasi dan pelajaran yang kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

c. Teori Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks pendidikan dapat diartikan konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Menurut Wahab (2021), konstruktivisme adalah filosofi atau dasar pemikiran dalam pembelajaran kontekstual yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara bertahap oleh manusia dan kemudian diperluas melalui konteks yang terbatas. Melalui teori konstruktivisme peserta didik dapat berpikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan.

Peserta didik akan lebih paham karena terlibat langsung dalam pembelajaran, peserta didik akan ingat lebih lama tentang konsep dan teori yang dipelajari.

Teori konstruktivisme sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan bukanlah sekadar transfer informasi dari pendidik ke peserta didik, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya. Shymansky dalam Suparlan (2019), menjelaskan bahwa teori konstruktivisme adalah aktivitas aktif dimana peserta didik membangun sendiri pemahamannya, mencari makna dari materi yang dipelajari, dan membentuk konsep atau ide baru dengan kerangka berpikir yang sudah dimiliki.

Sejalan dengan itu, Moku dkk., (2022), mengatakan konstruktivisme adalah teori tentang bagaimana peserta didik membangun pengetahuan dari pengalaman, yang unik untuk setiap individu. Teori belajar konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar.

Berdasarkan teori konstruktivisme, belajar adalah suatu proses organik untuk menemukan sesuatu, bukan suatu proses mekanis untuk mengumpulkan fakta. Belajar yang bermakna terjadi melalui refleksi. Belajar bermakna dapat diciptakan peserta didik dari apa yang dilihat, dengar, rasakan dan alami. Konstruksi bermakna ini dipengaruhi oleh pengertian yang telah dimiliki.

Berdasarkan berbagai teori di atas maka penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme karena teori konstruktivisme merupakan sebuah teori yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk membangun pengetahuannya sendiri. Selaras dengan itu teori ini mendukung media pembelajaran yang akan digunakan yaitu *PowerPoint* interaktif dimana peserta didik dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran dan membangun pengetahuannya melalui pengalaman yang nyata.

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merujuk pada proses dan upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik melalui pengaturan materi, pengelolaan peserta didik, serta pengondisian lingkungan belajar yang biasanya berlangsung di dalam kelas. Menurut Festiawan (2020), mengatakan pembelajaran secara nasional adalah proses yang menggabungkan interaksi antara komponen utama, yakni peserta didik, pendidik, dan sumber belajar, yang terjadi di dalam lingkungan belajar. Proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu dengan lainnya saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan yang dicirikan dengan karakteristik tertentu. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Wirabumi (2020) proses pembelajaran adalah proses mentransfer ilmu dari pendidik ke peserta didik yang membutuhkan metode-metode yang tepat agar ilmu yang disampaikan bisa diterima secara baik. Pembelajaran pada dasarnya merupakan tahapan-tahapan kegiatan pendidik dan peserta didik dalam penyelenggaraan program pembelajaran, yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara

rinci memuat alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran.

Menurut Hanafy (2014), konsep pembelajaran dibagi menjadi tiga pengertian yaitu; (1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif yang berarti penularan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik, dalam hal ini pendidik dituntut menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikan kepada peserta didik; (2) Pembelajaran dalam pengertian institusional yang berarti penataan seluruh kemampuan mengajar sehingga pembelajaran dapat berjalan efisien, dalam hal ini pendidik dituntut selalu siap mengadaptasi berbagai teknik mengajar untuk bermacam- macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual; (3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif yang berarti upaya pendidik untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik, dalam hal ini pendidik tidak sekedar memberi pengetahuan kepada peserta didik saja tetapi melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal. Proses pembelajaran ditandai dengan terjadinya interaksi edukatif yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Suatu indikator yang digunakan untuk mengukur apakah seseorang sudah belajar atau belum disebut dengan hasil belajar. Keberhasilan dalam belajar dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar yang baik merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam serangkaian proses selama pembelajaran. Menurut Sari dkk., (2020), hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar dan pembelajaran serta menjadi bukti keberhasilan yang didasarkan pada mata pelajaran. Prastiyo (2019), menegaskan bahwa hasil belajar dianggap meningkat ketika nilai akhir yang diperoleh peserta didik lebih tinggi dari pada nilai awal, dan hasil belajar dikatakan menurun apabila nilai akhir tersebut lebih rendah dibandingkan dengan nilai awal.

Hasil belajar biasanya berupa angka yang diperoleh peserta didik yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal atau standar nilai yang ditetapkan sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku di satuan pendidikan. Peserta didik dapat menerapkan hasil pembelajaran yang diperoleh melalui pendidikannya dalam berbagai aktivitas kehidupan bermasyarakat. 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. Proses belajar dan hasil belajar saling berkaitan satu dengan yang lainnya karena hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar. Bunyamin (2021), mengatakan hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar sesuai dengan tujuan yang ditetapkan atau diinginkan dalam pembelajaran tersebut.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat banyak faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, salah satunya faktor yang secara umum yaitu faktor dari dalam diri peserta didik (faktor internal) dan faktor dari luar diri peserta didik (faktor eksternal). Faktor-faktor tersebutlah yang dapat menjadi pendukung dan penghambat belajar peserta didik. Tas'adi (2019), menjelaskan faktor yang memengaruhi hasil belajar sebagai berikut.

1) Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam diri individu dan mencakup aspek fisiologis serta psikologis. Aspek fisiologis berkaitan dengan kondisi fisik, seperti kesehatan jasmani, sementara aspek psikologis mencakup kondisi mental individu, seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat yang dapat memengaruhi proses pembelajaran.

2) Faktor Eksternal

Faktor Eksternal merupakan pengaruh dari lingkungan sekitar individu, terdiri dari beberapa elemen, yaitu:

- a) Faktor keluarga (cara orang tua dalam mendidik, suasana rumah, kondisi ekonomi, pengertian orang tua, serta latar belakang budaya).
- b) Faktor sekolah (metode pengajaran, kurikulum, hubungan antara pendidik dan peserta didik, hubungan antar peserta didik, disiplin, sarana pembelajaran, kondisi bangunan, metode belajar, dan tugas rumah).
- c) Faktor masyarakat (lingkungan sosial yang positif yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar).

Menurut Suhono (2022), faktor utama yang memengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor dari dalam diri (internal) dan faktor dari luar diri atau lingkungan sekitar (eksternal).

- a) Faktor internal (dari dalam), meliputi kecerdasan, motivasi, minat, kebiasaan belajar, sosial ekonomi, dan faktor fisik serta psikis seseorang.
- b) Faktor eksternal (lingkungan), faktor dari luar meliputi teknologi, cara belajar, sumber belajar, sistem pengajaran, dan keluarga.

Hasil belajar yang hendak dicapai oleh peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Setiawati (2018), menyatakan bahwa terdapat berbagai faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik di sekolah. Secara garis besar, faktor-faktor tersebut dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

- a) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi kondisi psikologis yang terkait dengan jiwa dan keinginan, seperti intelegensi, minat, perhatian, bakat, motif, serta tingkat kematangan.
- b) Faktor eksternal, yaitu faktor dari lingkungan sekitar peserta didik, antara lain cara orang tua dalam mendidik, pemahaman orang tua, dan hubungan antar anggota keluarga.
- c) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu jenis usaha yang dilakukan peserta didik dalam belajar, yang mencakup strategi dan metode yang diterapkan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran materi pelajaran.

Berdasarkan faktor-faktor di atas, dapat diketahui bahwa terdapat dua faktor yang sangat memengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pertama, faktor internal dari dalam diri peserta didik yang meliputi kebiasaan belajarnya, motivasi belajarnya, minat belajarnya, dan kecerdasan peserta didik itu sendiri. Kedua, faktor eksternal yang merupakan faktor dari luar diri peserta didik, contohnya pengaruh orang tua dan sosial masyarakat, serta pergaulan teman yang dapat memengaruhi belajar diri seseorang.

3. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Bloom dalam Ulfah dan Arifudin (2020), membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu sebagai berikut:

1. Pemahaman Konsep (kognitif), diartikan sebagai kemampuan untuk menangkap makna dari materi yang dipelajari. Ranah ini menunjukkan sejauh mana peserta didik dapat menerima, memahami, dan mengerti pelajaran yang diajarkan oleh pendidik, baik melalui bacaan, penglihatan, pengalaman, maupun perasaan yang langsung dilakukan.
2. Sikap (afektif), sikap tidak hanya mencakup aspek mental, tetapi juga respons fisik. Sikap merupakan kesatuan antara kondisi mental dan fisik secara bersamaan. Jika hanya aspek mental yang diperlihatkan, maka sikap yang sebenarnya ditunjukkan seseorang belum terlihat secara jelas.
3. Keterampilan proses (psikomotor), yaitu kemampuan yang berfokus pada pengembangan mental, fisik, dan sosial dasar yang menjadi fondasi bagi kemampuan lanjutan dalam individu. Dalam melatih keterampilan ini, sikap-sikap seperti kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin juga dikembangkan sesuai dengan fokus bidang studi yang diikuti.

Berdasarkan macam-macam hasil belajar tersebut, peneliti mengambil hasil belajar pada ranah kognitif untuk muatan mata pelajaran matematika. Rosyidi (2020), menjelaskan bahwa ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Tujuan pada ranah kognitif berorientasi kepada kemampuan “berpikir”, mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu “mengingat”. Kognitif adalah hasil dari kegiatan seseorang yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dalam memahami sebuah peristiwa kemudian menjadi paham karenanya.

Hasil belajar ranah kognitif juga dapat diartikan sebagai semua aktivitas mental yang membuat suatu individu mampu menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa, sebagai akibatnya individu tersebut mampu menerima pengetahuan setelahnya. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Zakiah dan Khairi (2019), menyatakan bahwa kognitif adalah proses mental yang terkait dengan kemampuan mengenali secara umum, yang ditandai oleh representasi suatu objek dalam bentuk gambaran mental seseorang, baik berupa simbol, respons, ide atau gagasan, serta nilai atau pertimbangan. Ranah kognitif berhubungan dengan aspek intelektual.

C. Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Menurut Zakky (2020), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses

belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat fisik, tetapi juga mencakup metode dan teknik yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Media dalam proses pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Makarim (2024), mengatakan media pembelajaran memiliki fungsi untuk membantu mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik, memperjelas cara penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik, dan mendorong motivasi dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik memahami materi.

Menurut Daryanto (2016), menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran, sehingga dapat menggerakkan pertimbangan, minat, perenungan, dan perasaan peserta didik dalam proses belajar demi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dicirikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau konten ilustrasi, memperkuat renungan, perasaan, perhatian dan kapasitas peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Menurut penelitian yang diterbitkan dalam Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran, media pembelajaran berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Wardani, Kusumaningsih, dan Kusniati (2024), mengatakan media yang menarik dan interaktif dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan pencapaian akademik mereka,

Berdasarkan pernyataan di atas, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Adanya media, materi pelajaran dapat disampaikan dengan lebih menarik dan efektif, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi agar proses belajar-mengajar menjadi lebih efektif dan menarik. Berikut adalah uraian tentang jenis-jenis media pembelajaran menurut Pagarra dan Syawaludin (2022), berdasarkan karakteristiknya:

a. Media audio

Media pembelajaran audio merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan musik melibatkan indra pendengara peserta didik.

- 1) Radio
- 2) Alat perekam pita
- 3) Alat perekam suara

b. Media visual

Media visual yaitu media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Pesan yang terkandung dalam media pembelajaran visual dapat berupa pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal dapat berupa kata-kata dalam bentuk tulisan atau teks. Sementara pesan nonverbal dapat berupa pesan yang dituangkan dalam simbol-simbol.

- 1) Gambar
- 2) Diagram
- 3) Grafik
- 4) Peta
- 5) Poster

c. Media audio visual

Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga peserta didik mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang di lengkapi dengan suara. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

- 1) Film
- 2) Video
- 3) Televisi

d. Media interaktif

Media interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik.

- 1) *PowerPoint*
- 2) *Animaker*
- 3) *Flash*

Dari penjelasan jenis-jenis media pembelajaran di atas, *PowerPoint* termasuk ke dalam media interaktif karena merupakan alat bantu pembelajaran interaktif yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik. Dengan berbagai fitur yang tersedia, *PowerPoint* membantu membuat presentasi lebih jelas, ringkas, dan profesional, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Kombinasi media seperti media audiovisual dan interaktif sering digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif, seperti *PowerPoint* interaktif yang didesain menggunakan aplikasi *canva*.

3. Pengertian *PowerPoint* Interaktif

Penggunaan media pembelajaran digital seperti *PowerPoint* dengan menggunakan aplikasi *canva* dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik dan membuat mereka lebih aktif saat pembelajaran karena berbagai macam fitur yang disajikan. Menurut Susanti dan Mudinillah (2023), *canva* adalah sebuah program desain berbasis internet yang menyediakan beragam peralatan seperti presentasi, resume, poster, brosur, spanduk, pamflet, bulletin, infografis, kiriman Instagram, dan masih banyak pilihan lainnya. Selaras dengan itu Adlini (2023), menyampaikan *canva* adalah platform desain grafis berbasis web yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual seperti poster, presentasi, infografis, kartu undangan, dan sebagainya. Aplikasi *canva* menyediakan berbagai macam desain grafis, salah satunya yaitu *PowerPoint* interaktif .

Perkembangan teknologi pendidikan dalam penggunaan media digital semakin meluas untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik. Menurut Nikmah dan Rahmawati (2022), *PowerPoint* interaktif adalah salah satu jenis media pembelajaran digital yang dibuat dengan menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti teks informatif, gambar ilustratif, audio, video edukasi, animasi menarik, serta fitur navigasi dan kuis interaktif yang responsif. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa media ini tidak hanya menyajikan informasi secara statis, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan melalui tombol navigasi, pilihan jawaban, maupun simulasi yang dapat dioperasikan secara mandiri.

Sejalan dengan pengertian tersebut, menurut Wulandari (2016), media *PowerPoint* interaktif berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dengan komunikasi yang berlangsung dua arah antara pendidik dan peserta didik. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa media *PowerPoint* sebagai salah satu bentuk media interaktif, menambahkan fitur seperti animasi dan transisi yang mendorong peserta didik untuk aktif menjawab pertanyaan, mengklik tombol, atau menjelajah materi secara non-linear. Hal ini menciptakan sistem umpan balik langsung dari perangkat, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam pengembangan konsep melalui pengalaman langsung.

Menurut Minsih Zifa dan Siti Fatimah (2021), penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan inovatif selama kegiatan belajar di sekolah dasar, serta mengintegrasikan pengetahuan baru yang mampu meningkatkan konsentrasi peserta didik sehingga hasil belajar mereka pun meningkat. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran didasarkan pada teori belajar konstruktivisme dalam pandangan Jean Piaget dan Lev Vygotsky bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif akan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri secara mandiri dengan melalui interaksi sosial. Proses pembelajaran dengan media sangat diperlukan untuk digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran yang dilakukan dapat menjadi lebih menarik dan tidak monoton karena terciptanya sebuah bentuk interaksi yang lebih efektif antara pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, *PowerPoint* interaktif berbasis *Canva* merupakan media pembelajaran yang mendukung pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif dan menarik.

4. Karakteristik Media *PowerPoint* Interaktif

Ramadhanti, Syarifuddin, dan Kurniati (2024) mengemukakan karakteristik dari media *Powerpoint* interaktif diantaranya ialah:

1. Interaktivitas dengan Umpan Balik Langsung

Media *PowerPoint* interaktif dirancang untuk memungkinkan komunikasi dua arah antara pengguna dan materi, bukan hanya presentasi satu arah. Fitur seperti tombol navigasi, kuis, serta animasi interaktif memungkinkan peserta didik untuk memilih jalur materi, menjawab soal, dan langsung menerima umpan balik berupa respons benar atau salah. Hal ini membantu meningkatkan keterlibatan dan membuat pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

2. Fleksibilitas, Visual Menarik, dan Pembelajaran Mandiri

Multimedia interaktif termasuk *Powerpoint interaktif* memiliki ciri: sederhana (*user-friendly*), lengkap secara materi, komunikatif, serta mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel. *Powerpoint interaktif* memungkinkan konten mencakup teks, gambar, audio, video, dan kuis dalam satu media yang mudah diakses tanpa memerlukan keterampilan teknis tinggi. Hal ini sangat berguna bagi peserta didik untuk belajar mandiri maupun dalam kelompok.

Menurut Hesti & Usman (2023) karakteristik media *Powerpoint Interaktif* yaitu memfasilitasi gaya belajar berbeda & menarik perhatian, *Powerpoint interaktif* juga efektif dalam menghadirkan berbagai gaya belajar (visual, audio, kinestetik, dan verbal). Visual yang kaya animasi dan audio yang interaktif mampu menarik perhatian siswa serta memfasilitasi preferensi belajar yang beragam.

Ini terbukti mendukung siswa dengan berbagai gaya belajar agar tetap fokus dan aktif saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan karakteristik media *Powerpoint* interaktif tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Powerpoint interaktif* merupakan salah satu solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar. Media ini memiliki keunggulan dalam menghadirkan materi secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan berbagai gaya belajar peserta didik, sehingga mampu meningkatkan minat, pemahaman, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

5. Kelebihan dan Kekurangan *PowerPoint* Interaktif

a. Kelebihan *PowerPoint*

Menurut Ningtyas dan Ghufon (2025), terdapat beberapa kelebihan dari penggunaan media *PowerPoint*, yakni:

- 1) Meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang lebih visual dan dinamis dengan animasi, kuis interaktif, dan tautan non-linear.
- 2) Mempermudah pemahaman konsep abstrak, karena konsep matematika yang kompleks disampaikan secara lebih konkret dengan multimedia interaktif.
- 3) Mendorong keterlibatan aktif peserta didik, peserta didik dapat berpartisipasi langsung dalam menjawab kuis atau mengklik navigasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif.
- 4) Penyampaian materi lebih terstruktur, pendidik dapat menyusun alur pelajaran secara sistematis berdasarkan script atau skenario interaktif dari slide.

Kelebihan *PowerPoint* dalam aplikasi canva, menurut Napitupulu dkk., (2024), antara lain:

- 1) Memiliki beragam desain yang menarik.
- 2) Mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur.
- 3) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui *handphone*.
- 4) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis
- 5) Dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lain.

Adapun menurut Mulyawan (2013), dalam pembelajaran media program *microsoft PowerPoint* memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi baik animasi gambar maupun foto.
- 2) Lebih merangsang anak mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 3) Pesan informasi visual mudah dipahami peserta didik.
- 4) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 5) Dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6) Dapat disimpan dalam bentuk data *optic* atau *magnetic* (*CD*, *Disket*, *Flasdisk*) sehingga praktis untuk dibawa.

b. Kekurangan *PowerPoint*

Menurut Rosyada, Rizky, dan Nita (2025), media ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu dan keterampilan perencanaan yang cukup besar, pendidik harus mendesain slide interaktif, membuat kuis, dan menata navigasi, memerlukan persiapan lebih lama dibanding media konvensional.
- 2) Tergantung pada teknologi dan infrastruktur yang memadai, seperti perangkat presentasi, listrik, dan perangkat keras, sehingga bisa menjadi hambatan di sekolah dengan fasilitas terbatas.
- 3) Tidak semua peserta didik terbiasa dengan interaksi digital, sehingga harus ada pendampingan agar fitur navigasi dan pengoperasian slide berjalan efektif.

Adapun menurut Mulyawan (2013), dalam pembelajaran media program *microsoft PowerPoint* memiliki beberapa kekurangan antara lain:

- 1) Menyita waktu dan tenaga sebagai bahan persiapan.
- 2) Terlalu direpotkan oleh perangkat-perangkat komputer.
- 3) Jika layar yang digunakan terlalu kecil maka kemungkinan besar peserta didik yang duduk jauh dari monitor kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan diperangkat tersebut.
- 4) Para peserta didik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.

Kekurangan media *PowerPoint* menurut Sanaky (2009), antara lain yaitu:

- 1) Tidak semua disajikan materi dapat dengan menggunakan *PowerPoint*.
- 2) Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program *microsoft*

PowerPoint komputer sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.

- 3) Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks.

6. Langkah-langkah Pembuatan *PowerPoint* Interaktif

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan *PowerPoint* interaktif *canva* menurut Napitupulu dkk., (2024), yaitu:

- a. Masuk ke *canva*
 - 1) Buka <https://www.canva.com> di *browser*.
 - 2) Login dengan akun *canva* kamu atau daftar jika belum memiliki akun, buat akun *canva* dengan mendaftar melalui *email*, *Google*, atau *Facebook*.
- b. Memilih *template* presentasi

Pilihlah sesuai kebutuhan, dalam hal ini memilih opsi “*Presentation*” dari berbagai pilihan kebutuhan yang disediakan *canva*, seperti presentasi, video, dan *Instagram post*, guna membuat bahan ajar dalam bentuk presentasi.
- c. Desain *Slide* Interaktif

Tambahkan elemen, fitur, dan tautan interaktif seperti:

 - 1) Tombol (*shapes* atau teks yang bisa diklik).
 - 2) Animasi untuk transisi dinamis.
 - 3) Gambar, *ikon*, dan ilustrasi.
 - 4) Audio atau video (opsional).
 - 5) Pilih objek (teks, gambar, tombol).
 - 6) Klik ikon tali rantai atau “*Link*”.
 - 7) Masukkan tautan antar *slide* (contoh: *slide* 3 atau 5).
 - 8) Buat *slide* soal → berikan beberapa pilihan jawaban.
 - 9) Gunakan tautan ke *slide feedback* benar/salah.
 - 10) Beri animasi transisi antar *slide* agar menarik dan tidak membingungkan.

d. Pratinjau Presentasi

Klik tombol “*Present*” di kanan atas untuk melihat hasil interaktifmu.

e. Bagikan atau Unduh

1) *Share link* untuk presentasi *online*.

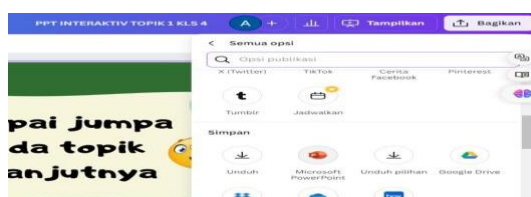
2) *Download* sebagai *PowerPoint* (.pptx) jika ingin dibuka di *Microsoft PowerPoint*.



Gambar 1. Tampilan *PowerPoint* di Aplikasi *Canva*

Berikut ini langkah-langkah pembuatan media *PowerPoint* interaktif dengan menggunakan aplikasi *canva* menurut Anidi dkk., (2025), sebagai berikut:

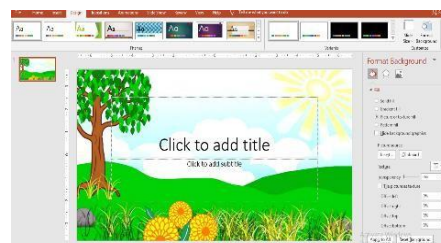
- Pertama buka *canva* di *crome* lalu klik presentasi 16:9.
- Setelah muncul kertas putih tersebut, untuk mewarnai background menjadi warna hijau klik gambar warna yang ada di pojok kiri atas. Setelah warnanya muncul tanda tambah di samping kanan yang berfungsi untuk menambah *slide* yang kita inginkan pada *PowerPoint*.
- Di samping kiri terletak elemen yang berfungsi untuk mencari gambar-gambar tumbuhan atau icon-icon yang kita inginkan dan di bawah elemen terdapat text untuk membuat materi serta kita dapat menentukan *style* dari tulisan yang kita inginkan.
- Setelah membuat *PowerPoint* di *canva* klik bagikan.



Gambar 2. Tampilan Cara Mendownload *PowerPoint* di Aplikasi *Canva*

Menurut Sunggu (2025), langkah-langkah pembuatan media *PowerPoint* interaktif menggunakan *miscrosoft PowerPoint* sebagai berikut:

- a. Buka program *miscrosoft PowerPoint*.
- b. Klik design, pilih format baground lalu klik *picture of texture fill*, pilih *insert*, lalu anda pilih baground yang sesuai lalu klik oke
- c. Klik menu *insert* kemudian klik *shapes*, pilih *rectangles*.
- d. Letakkan *cursor* pada bagian kiri lalu copas sebanyak 5 kotak.
- e. Pilih warna sesuai keinginan anda.
- f. Cari atau download di internet *icon* yang sesuai degan konsepnya seperti *icon/gambar materi*, *icon home*, *icon* petunjuk penggunaan, *icon profil*, *icon* kuis, *icon next* dan *back* serta gambar animasi bergerak.
- g. Klik menu *insert* kemudian klik *picture* lalu klik gambar semua *icon*. Lalu klik gambar dan geser pada kotak tersedia.
- h. Klik *insert* kemudian klik *picture* lalu pilih *icon* animasi bergerak.
- i. Klik *transitions*, lalu pilih *transition* untuk sertiap *icon* pada *slide* tersebut.
- j. Setelah itu klik *icon* materi, pilih *insert* klik *link* lalu klik *action*.
- k. Klik *hyperlink* yang tanda panah lalu pilih pada isi materi berada pada *slide* berapa. Anda pilih *slide* lalu pilih *slide* yang mengandung isi materi anda. Lalu klik oke.
- l. Begitupun lakukan serupa pada *icon* lainnya seperti *icon Home*, *Icon* petunjuk penggunaan, *icon profil*, *icon* kuis, dan *icon next*.



Gambar 3. Tampilan *PowerPoint* di *miscrosoft PowerPoint*

7. Tahap Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif

Tahapan penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif menurut Hasan dkk., (2021), yaitu:

- a. Persiapan
 - 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran
 - 2) Mempelajari buku petunjuk atau bahan ajar yang telah disediakan,
 - 3) Menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak akan terburu-buru dan mencari-cari lagi serta peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.
- b. Pelaksanaan/Penyajian

Tenaga pengajar pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti:

 - 1) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan.
 - 2) Jelaskan tujuan yang akan dicapai,
 - 3) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.
- c. Tindak lanjut

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media.

Menurut Ningsih dkk., (2021) terdapat lima kegiatan penerapan media *PowerPoint* interaktif dalam proses pembelajaran diantaranya :

1. Pendahuluan

Pendidik membuka pelajaran, memotivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta menyiapkan media *PowerPoint* interaktif.
2. Penyajian Materi

Pendidik menampilkan materi melalui slide interaktif yang berisi teks, gambar, video, atau animasi, serta memberi penjelasan.

3. Interaksi/Tanya Jawab

Pendidik mengaktifkan tombol navigasi atau kuis interaktif dalam *PowerPoint* interaktif, peserta didik menjawab soal atau berdiskusi, pendidik memberi penguatan.

4. Latihan/Evaluasi

Peserta didik mengerjakan latihan atau kuis interaktif yang tersedia, hasilnya langsung didiskusikan.

5. Penutup

Pendidik menyimpulkan materi bersama peserta didik, memberikan refleksi, dan tindak lanjut.

Adapun menurut Sari dkk., (2022) adapun langkah penggunaan media *Power Point* interaktif sebagai berikut :

1. Orientasi

Pendidik menampilkan cover/tampilan awal media untuk menarik perhatian peserta didik dan menjelaskan aturan penggunaan.

2. Eksplorasi

Peserta didik mengamati materi melalui menu navigasi interaktif, memilih bagian sesuai arahan pendidik.

3. Diskusi & Tanya Jawab

Pendidik memandu diskusi, peserta didik diberi kesempatan bertanya berdasarkan materi dalam *PowerPoint*.

4. Kegiatan Interaktif

Pendidik memanfaatkan tombol hyperlink, animasi, dan soal latihan, peserta didik menjawab pertanyaan atau kuis.

5. Evaluasi & Refleksi

Peserta didik mengerjakan evaluasi singkat di slide, pendidik dan peserta didik menyimpulkan pembelajaran serta memberikan tindak lanjut.

D. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut teori Jean Piaget tidak terlepas dari karakteristik peserta didik usia sekolah dasar dalam rentang usia 7 sampai 12 tahun yang masih berada pada tahap operasional konkret. Hal tersebut bermakna bahwa dalam memahami pembelajaran matematika yang sifatnya ilmu abstrak, peserta didik memerlukan bantuan media yang interaktif agar pemahaman peserta didik pada pembelajaran matematika dapat lebih tertanam dan meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

Media pembelajaran interaktif semakin banyak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik selama proses belajar. Menurut Budianti dkk., (2023), media interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik, sehingga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Pembelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh peserta didik memerlukan bantuan media yang interaktif yaitu menggunakan media *PowerPoint* interaktif karena merupakan alat bantu pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dengan berbagai fitur yang tersedia, *PowerPoint* membantu membuat presentasi lebih jelas, ringkas, dan profesional, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif agar pemahaman peserta didik pada pembelajaran matematika dapat lebih tertanam dalam penyelesaian masalah.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa, matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Hariwijaya (2009), menyatakan bahwa matematika secara umum diartikan sebagai ilmu yang mempelajari pola dalam struktur, perubahan, dan ruang. Secara sederhana, matematika dapat disebut sebagai ilmu yang membahas bilangan dan angka. Menurut Beth dan Piaget dalam

Runtutahu dan Kandou (2013), matematika merupakan pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak serta hubungan antar struktur tersebut sehingga dapat tersusun dengan teratur.

Sejalan dengan itu, menurut Prihandoko (2006), bahwa hakikat matematika terkait dengan struktur, hubungan, serta konsep abstrak yang dikembangkan berdasarkan aturan logis. Dapat disimpulkan bahwa konsep-konsep abstrak dalam matematika harus dipecahkan secara logis dan rasional. Sundayara (2013), menyatakan bahwa matematika merupakan bekal yang membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Sejalan dengan itu, Susanto (2016), menyatakan bahwa matematika merupakan disiplin ilmu yang membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi pada penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja, serta mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika pada dasarnya adalah ilmu pasti atau ilmu hitung yang mempelajari tentang perhitungan penjumlahan, pengurangan, dan sederet rumus-rumus perhitungan yang kompleks.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir secara logis, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, proses pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, dan prinsip sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Terciptanya suasana pembelajaran matematika yang menyenangkan dan kondusif dengan menggunakan bantuan media *PowerPoint* interaktif, sehingga peserta didik akan tertarik dengan pembelajaran matematika dan secara aktif peserta didik mampu menggali potensi yang ada pada dirinya dan dapat meningkatkan hasil belajar.

E. Penelitian Relevan

1. Aufa, Ismatullah, dan Dayurni (2025): *Dampak Penggunaan Media PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika: Studi Eksperimen pada Peserta didik Sekolah Dasar*

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh bahwa penerapan media *PowerPoint* interaktif mampu mendorong peningkatan pencapaian belajar matematika peserta didik. Temuan ini sekaligus menegaskan perlunya peningkatan kapasitas pendidik dalam mengembangkan media digital yang kreatif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi, sehingga proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar dapat berlangsung lebih menyenangkan, melibatkan peserta didik secara aktif, serta memberikan pengalaman belajar yang bernilai.

2. Farah Putri Salsabila, dan Khavisa Pranat (2022): *Pengaruh Media Power Point Interaktif Berbasis Google Classroom Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar.*

Dalam penelitian ini instrumen penelitiannya berupa soal evaluasi digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik yang memanfaatkan media *PowerPoint* interaktif melalui *Google Classroom*. Data hasil tes kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif berbasis *Google Classroom* berhasil meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas V.

3. Budiarti, Rikmasari, dan Oktaviani (2023): *Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.*

Metode penelitian yang digunakan adalah *Systematic Literature Review* (SLR) dengan prosedur sebagai berikut: (1) Merumuskan pertanyaan penelitian (perumusan masalah) yang sesuai dengan judul; (2) Melakukan pencarian data jurnal atau literatur melalui SLR (memasukkan kata kunci ke dalam database pencarian jurnal);

(3) Melakukan penyaringan dan seleksi terhadap jurnal penelitian yang relevan dengan masalah penelitian; (4) Menganalisis data yang telah dikumpulkan; (5) Melakukan *critical review* terhadap jurnal-jurnal yang digunakan untuk melihat kesesuaian dengan kriteria jurnal yang relevan; (6) Menyimpulkan hasil analisis data untuk memperoleh kesimpulan akhir dari SLR; dan (7) Menyusun laporan akhir dari penelitian SLR. Sampel yang digunakan dalam analisis ini adalah 9 artikel jurnal yang dipublikasikan dalam rentang tahun 2013–2022. Berdasarkan klasifikasi artikel jurnal, terdiri atas 6 jurnal dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan 3 jurnal eksperimental, serta dikategorikan berdasarkan jenjang kelas bawah dan kelas atas, serta analisis mata pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, membantu mengurangi kejenuhan, serta memotivasi peserta didik untuk belajar.

4. Mulyanto dan Mustadi (2023): *Media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar*.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi dari berbagai pihak. Penilaian dari ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 98%, sementara ahli desain pembelajaran memberikan nilai kelayakan sebesar 95%, dari sisi ahli media, persentasenya mencapai 90%, dan pada uji coba individual, diperoleh nilai kelayakan sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif dinilai layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.

5. Sitohang dan Sirait (2023): *Pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa*.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pemberian tes dan observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis

menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t hitung mencapai 7,18 pada tingkat signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa pada subtema 2 "Manusia dan Lingkungan".

F. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran matematika, pendidik sering menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami secara optimal oleh peserta didik. Matematika sebagai mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh peserta didik karena bersifat abstrak menuntut adanya pendekatan yang konkret dan menarik agar peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menjembatani antara materi yang kompleks dengan gaya belajar peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Salah satu bentuk inovasi yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media digital seperti *PowerPoint* Interaktif, yang menggabungkan gambar, audio, video, animasi, permainan dan fitur hyperlink dengan proses belajar.

Media *PowerPoint* interaktif merupakan salah satu alat bantu pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan aktif. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran didasarkan pada teori belajar konstruktifisme dalam pandangan Jean Piaget dan Lev Vygotsky bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif akan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan mereka sendiri secara mandiri dengan melalui interaksi sosial. Proses pembelajaran dengan media sangat diperlukan untuk digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Interaktivitas ini dianggap mampu menumbuhkan motivasi belajar dan

fokus peserta didik, karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan menemukan jawaban serta menyelesaikan tantangan yang disajikan oleh pendidik.

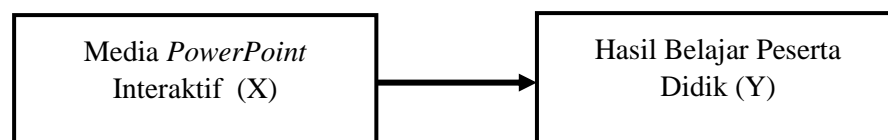
Penggunaan media pembelajaran yang sesuai tidak hanya mampu menarik perhatian peserta didik, tetapi juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Jika peserta didik terlibat secara aktif, memahami materi dengan baik, dan termotivasi untuk menyelesaikan setiap tugas yang diberikan, maka hasil belajar pun cenderung meningkat. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.

Penggunaan media *PowerPoint* interaktif diharapkan dapat menjadi stimulus positif yang membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* di sisi lain harus menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Fitur-fitur seperti variasi warna, tipografi yang beragam, serta animasi pada teks dan gambar dapat dimanfaatkan untuk menyesuaikan tampilan materi dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar supaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, terutama bagi peserta didik sekolah dasar. Penyampaian materi yang dikemas dalam bentuk media digital bukan hanya sekadar hiburan, tetapi dapat menjadi sarana edukatif yang memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Berdasarkan pendekatan ini, peserta didik dapat belajar dengan cara mencoba, melakukan kesalahan, dan memperbaikinya secara mandiri dalam suasana yang tidak penuh tekanan. Melalui media pembelajaran seperti "*PowerPoint* interaktif", peserta didik tidak hanya dituntut untuk menjawab soal, tetapi juga belajar mengembangkan strategi, kerja sama (jika digunakan dalam kelompok), serta berpikir logis secara bertahap.

Berdasarkan pemikiran tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif sebagai alat bantu pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ini dinilai efektif karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi matematika yang diajarkan. Penelitian ini ingin mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Mataram. Kerangka pemikiran ini menjadi dasar bagi pelaksanaan penelitian dengan harapan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam penerapan media digital yang inovatif dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam diagram berikut ini.



Gambar 4. Kerangka Pikir
Sumber : Sugiyono (2019)

Berdasarkan gambar di atas, penelitian ini memiliki variabel bebas (X) yaitu media *PowerPoint* interaktif dan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar peserta didik. Dari kedua variabel tersebut, maka akan dilakukan sebuah penelitian tentang pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

G. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, penelitian relevan, dan kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini. Hipotesis merupakan dugaan sementara yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui data di lapangan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Mataram.

H_a: Terdapat pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Mataram.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah 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.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Non-equivalent Control Group Design* yaitu dengan melihat perbedaan *pretest* dan *posttest* antara 2 kelompok antara kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas pengendali yaitu kelas yang akan diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *realia*. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

O₁	x	O₂
<hr/>		
O₃		O₄

Gambar 5. *Non-equivalent Control Group Design*

Keterangan:

X = Pemberian Perlakuan

O1 = Nilai *Pretest* kelompok eksperimen

O2 = Nilai *Posttest* kelompok eksperimen

O3 = Nilai *Pretest* kelompok kontrol

O4 = Nilai *Posttest* kelompok kontrol

Sumber: Sugiyono (2014)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

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

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas IV SD Negeri 1 Mataram tahun ajaran 2025/2026.

3. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Mataram dengan jumlah peserta didik sebagai populasi adalah 59.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah seluruh individu atau subjek dalam suatu kelompok yang menjadi fokus penelitian. Menurut Amin, Garancang, dan Abunawas (2023), populasi memiliki peranan penting dalam sebuah penelitian karena menjadi sumber utama informasi. Populasi juga dapat diartikan sebagai area generalisasi yang mencakup objek atau subjek yang dapat dijadikan dasar penarikan kesimpulan.

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 yang terdiri dari dua kelas, sebagai berikut.

Tabel 2. Data Jumlah Peserta didik Kelas IV SD Negeri 1 Mataram

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IV A	11	19	30
2	IV B	14	15	29
Jumlah		25	34	59

Sumber: Pendidik kelas IV SD Negeri 1 Mataram

2. Sampel

Sampel merupakan bagian kecil yang diambil dari keseluruhan populasi. Amin, Garancang, dan Abunawas (2023), menyatakan bahwa sampel secara sederhana dapat dipahami sebagai bagian dari populasi yang dijadikan sumber data utama dalam penelitian. Sampel berfungsi untuk mewakili keseluruhan populasi. Jenis pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Non-Probability Sampling* dengan jenis teknik sampling jenuh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV A sebagai kelas kontrol.

Penentuan kelas eksperimen dan kontrol dipertimbangkan dari persentase ketercapaian nilai ulangan harian, kelas IV A memiliki ketercapaian paling tinggi yaitu 43,33%, sedangkan kelas IV B memiliki ketercapaian paling rendah yaitu 31,03%. Kelas IV B dijadikan kelas eksperimen karena ketercapaiannya rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah hasil belajar akan meningkat setelah diberi perlakuan menggunakan media *PowerPoint* interaktif.

Tabel 3. Jumlah Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	IV A (Kontrol)	30
2	IV B (Eksperimen)	29
Jumlah		59

Sumber: Pendidik kelas IV SD Negeri 1 Mataram

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019), variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, lalu ditarik kesimpulannya.

Terdapat dua variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat), yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Variabel *Independent* (Variabel Bebas)

Variabel Independent atau variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Pada umumnya disimbolkan dengan X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *PowerPoint* interaktif (X). Variabel ini merupakan perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen dalam proses pembelajaran matematika.

2. Variabel *Dependent* (Variabel Terikat)

Variabel Dependent (Terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Pada umumnya disimbolkan dengan Y. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Mataram (Y). Hasil belajar diukur melalui nilai *pretest* dan *posttest* yang mencerminkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

a. Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif (X)

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif merupakan sarana teknologi berbasis multimedia yang digunakan untuk menyampaikan materi secara menyenangkan, dinamis, dan

mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Media ini dilengkapi dengan unsur-unsur interaktif seperti animasi, navigasi, kuis, audio, dan video untuk meningkatkan pemahaman, serta memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungannya.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah memberikan pengertian terhadap konstruk atau variabel dengan menspesifikasikan kegiatan atau tindakan yang diperlukan peneliti untuk mengukur atau memanipulasinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif (X)

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif didefinisikan sebagai sarana pembelajaran berbasis teknologi yang memanfaatkan fitur interaktif, seperti animasi, navigasi, kuis, audio, dan video.

Langkah-langkah dalam pembuatan *PowerPoint* interaktif *canva* menurut Napitupulu dkk., (2024) yaitu:

a. Masuk ke *canva*

- 1) Buka <https://www.canva.com> di *browser*.
- 2) Login dengan akun *canva* kamu atau daftar jika belum memiliki akun, buat akun *canva* dengan mendaftar melalui *email*, *Google*, atau *Facebook*.

b. Memilih *template* presentasi

Pilihlah sesuai kebutuhan, dalam hal ini memilih opsi “*Presentation*” dari berbagai pilihan kebutuhan yang disediakan *canva*, seperti presentasi, video, dan *Instagram post*, guna membuat bahan ajar dalam bentuk presentasi.

c. Desain *Slide* Interaktif

Tambahkan elemen, fitur, dan tautan interaktif seperti:

- 1) Tombol (*shapes* atau teks yang bisa diklik).
- 2) Animasi untuk transisi dinamis.
- 3) Gambar, *ikon*, dan ilustrasi.
- 4) Audio atau video (opsional).
- 5) Pilih objek (teks, gambar, tombol).
- 6) Klik ikon tali rantai atau “*Link*”.
- 7) Masukkan tautan antar *slide* (contoh: *slide* 3 atau 5).
- 8) Buat *slide* soal → berikan beberapa pilihan jawaban.
- 9) Gunakan tautan ke *slide feedback* benar/salah.
- 10) Beri animasi transisi antar *slide* agar menarik dan tidak membingungkan.

d. Pratinjau Presentasi

Klik tombol “*Present*” di kanan atas untuk melihat hasil interaktifmu.

e. Bagikan atau Unduh

- 1) *Share link* untuk presentasi *online*.
- 2) *Download* sebagai *PowerPoint* (.pptx) jika ingin dibuka di *Microsoft PowerPoint*.



Gambar 6. Tampilan *PowerPoint* di Aplikasi Canva

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar yang akan diteliti oleh penulis dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika peserta didik kelas IV. Hasil belajar diperoleh dari nilai hasil peserta didik mengerjakan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator ranah kognitif atau pengetahuan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2019), teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik berikut:

1. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif.

- a. Tes awal (*pretest*) diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
- b. Tes akhir (*posttest*) diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.
- c. Tes berbentuk essay dengan materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) kelas IV SD Negeri 1 Mataram.

2. Non Tes

Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan melalui cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Siyoto dan Sodik (2015), menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi adalah format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang

digambarkan akan terjadi. Observasi ini dilakukan untuk melihat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2019), instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar data tersebut lebih akurat, lengkap, dan sistematis. Penulis menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *PowePoint* interaktif pada ranah kognitif atau pengetahuan. Instrumen tes yang disusun dengan baik dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar peserta didik yang mencapai lebih dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Bentuk tes yang diberikan adalah tes essay yang berjumlah 7 butir soal. Soal-soal harus diuji validitasnya terlebih dahulu sebelum diberikan kepada peserta didik.

1. Instrumen Tes

Penelitian ini menggunakan instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif pada ranah kognitif atau pengetahuan. Instrumen tes yang disusun dengan baik dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar peserta didik yang mencapai lebih dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Bentuk tes yang diberikan adalah tes essay yang berjumlah 7 butir soal. Soal-soal harus diuji validitasnya terlebih dahulu sebelum diberikan kepada peserta didik.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Ranah Kognitif

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik mampu menerapkan konsep pecahan senilai dalam penyelesaian masalah	Peserta didik dapat menyelesaikan soal yang meminta untuk menentukan pecahan senilai dari pecahan yang diberikan	Menerapkan (C3)	1, 2, 3, 4, dan 5.
Peserta didik mampu menganalisis cara untuk menentukan pecahan senilai dengan tepat.	Peserta didik dapat menganalisis cara untuk menentukan pecahan senilai dengan tepat.	Menganalisis (C4)	6
Peserta didik mampu mengevaluasi dan memutuskan pecahan senilai mana yang lebih tepat digunakan dalam konteks masalah tertentu	Peserta didik dapat mengevaluasi pecahan yang diberikan dan memilih pecahan senilai yang sesuai dengan situasi masalah	Mengevaluasi (C5)	7

Sumber: Diana dan Adzimatnur (2020)

Tabel 5. Rubrik Penilaian Soal Ranah Kognitif Matematika

Nomor Soal	Indikator	Bentuk Soal	Ketentuan	Skor Makasimal
1-3	Peserta didik dapat menyelesaikan soal yang meminta untuk menentukan pecahan senilai dari pecahan yang diberikan	Mengarsir gambar	Tidak menjawab.	0
			Ada jawaban namun jawaban tidak sesuai dengan konsep.	1
			Tidak mengarsir gambar namun Hanya menuliskan keterangannya.	2
			Mengarsir gambar dengan benar namun tidak menuliskan keterangannya	3

Nomor Soal	Indikator	Bentuk Soal	Ketentuan	Skor Maksimal
			Mengarsir gambar dan menuliskan keterangannya secara lengkap dan benar.	4
4-6	Peserta didik dapat menyelesaikan soal yang meminta untuk menentukan pecahan senilai dari pecahan yang diberikan	Memilih gambar	Tidak menjawab.	0
			Ada jawaban namun jawaban tidak sesuai dengan konsep.	1
			Memilih lebih dari dua gambar.	2
			Hanya memilih satu gambar	3
			Memilih dua gambar secara benar	4
7-9	Peserta didik dapat menyelesaikan soal yang meminta untuk menentukan pecahan senilai dari pecahan yang diberikan	Menarik garis pasangan	Tidak menjawab.	0
			Ada jawaban namun jawaban tidak sesuai dengan konsep.	1
			Menarik garis hanya satu pasangan dengan benar	2
			Menarik garis hanya dua pasangan dengan benar	3
			Menarik garis dengan tiga pasangan yang senilai dengan benar	4
10-12	Peserta didik dapat menganalisis cara untuk menentukan pecahan senilai dengan tepat.	Soal cerita	Tidak menjawab.	0
			Ada jawaban namun jawaban tidak sesuai dengan konsep.	1
			Jawaban Benar Tetapi tidak dikasih alasan	2
			Jawaban benar tetapi alasan kurang tepat	3
			Jawaban dan alasan benar	4
13-15	Peserta didik dapat mengevaluasi pecahan yang diberikan dan memilih pecahan	Soal cerita	Tidak menjawab.	0
			Ada jawaban namun jawaban tidak sesuai dengan konsep.	1
			Jawaban Benar Tetapi tidak dikasih alasan	2

Nomor Soal	Indikator	Bentuk Soal	Ketentuan	Skor Maksimal
	senilai yang sesuai dengan situasi masalah		Jawaban benar tetapi alasan kurang tepat	3
			Jawaban dan alasan benar	4

Sumber: Peneliti (2025)

2. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar peserta didik aktif pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mencatat dan mengamati secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan. Lembar observasi keterlaksanaan media *PowerPoint* interaktif dan aktivitas pembelajaran peserta didik diukur melalui interval rumusan sugiyono (2019) dengan kriteria skor sebagai berikut.

- 1 = Tidak Mampu
- 2 = Kurang Mampu
- 3 = Cukup Mampu
- 4 = Mampu

Tabel 6. Kisi-kisi penilaian aktivitas pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		Mampu (Skor 4)	Cukup Mampu (Skor 3)	Kurang Mampu (Skor 2)	Tidak Mampu (Skor 1)
1.	Fokus dan Perhatian	Sangat aktif, sangat fokus, pemahaman sangat tinggi	Aktif, cukup fokus, pemahaman baik	Cukup aktif, cukup fokus, pemahaman cukup baik	Kurang aktif, mudah terdistraksi, pemahaman minim
2.	Partisipasi Aktif	Sangat aktif, sangat fokus, pemahaman sangat tinggi	Aktif, cukup fokus, pemahaman baik	Cukup aktif, cukup fokus, pemahaman cukup baik	Kurang aktif, mudah terdistraksi, pemahaman minim

No	Aspek yang Dinilai	Skor			
		Mampu (Skor 4)	Cukup Mampu (Skor 3)	Kurang Mampu (Skor 2)	Tidak Mampu (Skor 1)
3.	Keterlibatan Interaktif	Sangat aktif, sangat fokus, pemahaman sangat tinggi	Aktif, cukup fokus, pemahaman baik	Cukup aktif, cukup fokus, pemahaman cukup baik	Kurang aktif, mudah terdistraksi, pemahaman minim
4.	Pemahaman Materi	Sangat aktif, sangat fokus, pemahaman sangat tinggi	Aktif, cukup fokus, pemahaman baik	Cukup aktif, cukup fokus, pemahaman cukup baik	Kurang aktif, mudah terdistraksi, pemahaman minim
5.	Antusiasme & Motivasi	Sangat aktif, sangat fokus, pemahaman sangat tinggi	Aktif, cukup fokus, pemahaman baik	Cukup aktif, cukup fokus, pemahaman cukup baik	Kurang aktif, mudah terdistraksi, pemahaman minim

Sumber: Agnesia dan Dian (2020)

Analisis data di atas digunakan untuk mengetahui aktifitas pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif menggunakan lembar observasi. Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung lembar observasi aktivitas belajar peserta didik yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 7. Katagori Aktifitas Belajar Peserta Didik

Persentase Aktivitas	Katagori
$0\% \leq P < 20\%$	Tidak Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Aktif

Sumber: (Arikunto, 2016)

H. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen bertujuan untuk mengetahui apakah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data benar-benar menghasilkan data yang valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2019), validitas menunjukkan kesesuaian antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data nyata yang terjadi pada subjek penelitian. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang memang seharusnya diukur. Peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* untuk menguji validitas butir-butir soal dalam tes essay yang disusun. Adapun rumus korelasi *product moment* yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = jumlah responden

$\sum X Y$ = total perkalian skor X dan Y

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$ = total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = total kuadrat skor variabel Y

Sumber: Arikunto (2013)

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid.

Tabel 8. Klasifikasi Validitas

Koefisien Korelasi	Kriteria Validasi
0,81 – 1,00	Sangat Kuat
0,51 – 0,80	Kuat
0,41 – 0,50	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Uji coba instrumen dilakukan pada hari Sabtu, 25 Oktober 2025 di SD Negeri 2 Bulurejo. Instrumen tes berupa soal dalam bentuk essay dengan jumlah responden 20 (r_{tabel} 0,444) peserta didik kelas IV. Jumlah soal yang diujicobakan berjumlah 15 soal. Validitas instrumen dihitung dengan menggunakan *Microsoft Office Excel* 2010. Berikut ini hasil uji validitas instrument tes.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Nomor Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,776	0,444	Valid
2	0,303	0,444	Tidak Valid
3	0,480	0,444	Valid
4	0,531	0,444	Valid
5	0,539	0,444	Valid
6	0,017	0,444	Tidak Valid
7	0,480	0,444	Valid
8	0,081	0,444	Tidak Valid
9	0,430	0,444	Tidak Valid
10	0,319	0,444	Tidak Valid
11	0,186	0,444	Tidak Valid
12	0,671	0,444	Valid
13	0,568	0,444	Valid
14	0,434	0,444	Tidak Valid
15	0,355	0,444	Tidak Valid

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Berdasarkan tabel 9, dapat dilihat bahwa terdapat 15 soal yang diujikan pada uji coba instrumen penelitian, setelah dihitung menggunakan *Microsoft Office Excel* 2010 didapatkan hasil uji validitas yaitu untuk soal nomor 1, 3, 4, 5, 7, 12, dan 13 merupakan soal yang valid dan untuk soal nomor 2, 6, 8, 9, 10, 11, 14, dan 15 merupakan soal yang tidak valid. Soal yang valid digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian. Perhitungan uji validitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 25, halaman 175.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap ketika diujikan secara berulang. Untuk mengetahui reliabilitas sebuah tes digunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas

n = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah skor tiap-tiap item

σ_t^2 = varians total

Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Koefisien reliabilitas	Kriteria
0,81 – 1,00	Sangat Kuat
0,51 – 0,80	Kuat
0,41 – 0,50	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan jumlah soal yang valid sebanyak 7 soal kemudian dilakukan perhitungan untuk menguji tingkat reliabilitas soal tersebut. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Office Excel* 2010. Berikut ini hasil analisis reliabilitas butir soal tes essay.

Tabel 11. Hasil Analisis Uji reliabilitas

No	No. Soal	Jumlah	Kriteria
1	1, 3, 4, 5, 7, 12, dan 13	7	Kuat

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Berdasarkan tabel 11 di atas, perhitungan yang telah dilakukan menunjukkan hasil $r_{hitung} = 0,702$ yang artinya reliabel dengan kategori kuat. Sehingga instrumen dapat digunakan dalam penelitian. Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 26 halaman 176.

3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan karena instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Arikunto (2016), mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Adapun rumus untuk mencari daya beda soal essay yaitu:

Rumus:

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SMI}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda soal

\bar{X}_A = Rata-rata skor kelompok atas

\bar{X}_B = Rata-rata skor kelompok bawah

SMI = Skor maksimum ideal

Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Lemah
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: (Arikunto, 2016)

Uji daya pembeda soal menggunakan *Microsoft Office Excel 2010*. Berikut ini hasil analisis daya pembeda butir soal tes essay.

Tabel 13. Hasil Analisis Uji Daya Pembeda Soal

No	No. Soal	Jumlah	Kriteria
1	7 dan 13	2	Lemah
2	3, 4, 5, dan 12	4	Cukup
3	1	1	Baik

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Berdasarkan tabel 13 di atas, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh hasil 2 soal dalam kategori lemah, 4 soal dalam kategori cukup dan 1 soal dalam katagori baik. Perhitungan uji daya pembeda soal lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 27, halaman 177.

4. Uji Kesukaran

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang akan diberikan maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan diberikan. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran soal essay pada penelitian ini yaitu:

$$TK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran

\bar{X} = Nilai rata-rata tiap butir soal

SMI = Skor maksimum ideal

Tabel 14. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 - 0,29	Sukar
0,30 - 0,69	Sedang
0,70 - 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2016)

Setelah melakukan uji daya pembeda soal, maka selanjutnya soal diuji tingkat kesukarannya menggunakan *Microsoft Office Excel* 2010. Berikut ini hasil analisis tingkat kesukaran butir soal tes essay.

Tabel 15. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran

No	No. Soal	Jumlah	Kriteria
1	13	1	Sukar
2	1, 4, 5, 7, dan 12	5	Sedang
3	3	1	Mudah

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian tahun 2025

Berdasarkan tabel 15 di atas, perhitungan yang telah dilakukan diperoleh hasil 1 soal dalam kategori sukar, 5 soal dalam katagori sedang dan 1 soal dalam kategori mudah. Perhitungan tingkat kesukaran soal lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 28, halaman 178.

I. Teknik Analisis Data dan Uji Persyaratan Data

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Hasil Secara Individu

Nilai hasil belajar peserta didik secara individu pada ranah kognitif dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{S} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai pengetahuan

R = skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Sumber: Purwanto (2014)

b. Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta didik

Menghitung nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X_i}{\sum X_n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik
 $\sum X_i$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh
 $\sum X_n$ = Jumlah peserta didik
 Sumber: Aqib (2010)

c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil pretest, posttest dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*), untuk mengetahui peningkatan pengetahuan hasil belajar peserta didik digunakan rumus berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi = $0,7 < N-Gain \leq 1$
 Sedang = $0,3 < N-Gain \leq 0,7$
 Rendah = $N-Gain \leq 0,3$
 Sumber: Arikunto (2013)

d. Presentase Keterlaksanaan Media *PowerPoint* Interaktif

Persentase keterlaksanaan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk menilai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Rentang nilai yang diberikan yaitu 1-4 pada lembar observasi. Persentase aktivitas peserta didik diperoleh dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase frekuensi aktivitas yang muncul
 $\sum f$ = Banyaknya aktivitas peserta didik yang muncul
 N = Jumlah aktivitas keseluruhan
 Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 16. Interpretasi Aktivitas Pembelajaran

Persentase Aktivitas	Kategori
$0\% \leq P < 20\%$	Tidak Aktif
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang Aktif
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Aktif
$60\% \leq P < 80\%$	Aktif
$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Aktif

Sumber: (Arikunto, 2016)

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengecek apakah data penelitian kita berasal dari populasi yang tersebar normal. Ghozali (2018), mengatakan uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah di dalam variabel independen dan variabel dependen diantara keduanya memiliki distribusi yang normal atau tidak. Uji normalitas ditujukan untuk melihat bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas penelitian ini menggunakan SPSS 20 dengan uji *Kalmogorov Smirnov*. Menurut Setyawan (2021) *Kalmogorov Smirnov* digunakan untuk menguji normalitas pada sampel yang jumlah $N=df$ pada masing-masing kelas sebanyak >50 . Berikut ini adalah langkah-langkah untuk melakukan uji *Kolmogorov Smirnov*.

1. Buka *software* SPSS, kemudian input data yang sudah disiapkan pada MS *excel*.
2. Pilih menu “*analyze*” di bagian atas jendela spss, lalu pilih “*descriptive statistics*” dan kemudian pilih “*explore*”.
3. Setelah muncul jendela *explore*, pilih variabel yang ingin diuji normalitasnya pada kolom “*dependent list*”.
4. Pilih “*plots*” pada jendela *explore*, kemudian pilih “*normality plots with tests*”.
5. “*continue*” pada jendela *plot*, lalu klik “*ok*” pada jendela *explore*.

6. SPSS akan menampilkan *output* dari uji normalitas, termasuk grafik normalitas dan nilai signifikansi untuk masing-masing uji normalitas yang dilakukan.
7. Pilihlah kolom *Kalmogorov Smirnov* di sebelah kiri dengan $df > 50$, pada tabel *Test of Normality*.

Berikut ini dasar pengambilan keputusan uji normalitas.

jika nilai $Sig > 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya data terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari penelitian ini mempunyai varians sama (homogen) atau tidak. Usmadi (2020), mengatakan bahwa uji homogenitas biasanya digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua kelompok data (kelas kontrol dan eksperimen) memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan apabila data telah dinyatakan normal pada uji normalitas. Peneliti akan melakukan uji homogenitas menggunakan SPSS 20. Uji homogenitas dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut

1. Buka *software* SPSS, kemudian input data yang sudah disiapkan pada MS *excel*.
2. Pilih menu “*analyze*” di bagian atas jendela spss, lalu pilih “*descriptive statistics*” dan kemudian pilih “*explore*”.
3. Masukkan *Dependent Variabel* ke *Dependent List* dan *Independent Variabel* ke *Factor List*.
4. Klik *Plots* centang *Power Estimation*, lalu tekan *continue*.
5. Klik *OK*, dan hasil uji homogenitas akan ditampilkan di output SPSS.

6. Jika nilai signifikansi Leven's Test $> 0,05$, data dianggap homogen.

Berikut ini dasar pengambilan keputusan uji homogenitas.

jika nilai $Sig > 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya data bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan cara untuk mengambil keputusan berdasarkan hasil analisis data, baik yang diperoleh melalui eksperimen terkontrol maupun hasil observasi. Menurut Anuraga dkk., (2021), uji hipotesis termasuk dalam ranah statistika inferensial yang digunakan untuk memverifikasi kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menentukan apakah pernyataan tersebut dapat diterima atau ditolak. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana dapat digunakan karena didasari pada adanya hubungan fungsional atau kausal antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Uji regresi linier sederhana pada penelitian ini menggunakan SPSS 20. Hasil perhitungan menggunakan SPSS akan menghasilkan nilai signifikansi yang kemudian dianalisis berdasarkan aturan pengujian yang berlaku. Uji regresi linier sederhana dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Buka *software* SPSS, kemudian input data yang sudah disiapkan pada MS *excel*.
2. Pilih menu "*analyze*" di bagian atas jendela spss, lalu pilih "*Regression*" dan kemudian pilih "*Linear*".
3. Masukkan *Independent Variabel* ke *Independent* dan *Dependent Variabel* ke *Dependent*.
4. Klik *OK*, dan hasil uji regresi linier sederhana akan ditampilkan di output SPSS.

5. Pilihlah kolom *Coefficients*, jika nilai signifikansi (sig) $< 0,05$, maka data dianggap berpengaruh.

Berikut ini dasar pengambilan keputusan uji hipotesis.

Jika nilai Sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak artinya media *PowerPoint* berpengaruh terhadap hasil belajar.

d. Rumusan Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap hubungan antara dua variabel yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Mataram.

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Mataram.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

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.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Media *PowePoint* interaktif diharapkan dapat menjadi alternatif baik guna mendorong peserta didik untuk berperan lebih aktif dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap apa yang akan dipelajari agar dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan media *PowePoint* interaktif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menambah semangat belajar peserta didik serta mengembangkan inovasi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat ikut serta dalam memfasilitasi pendidik agar dapat mengembangkan pembelajaran dengan berbagai kegiatan pembelajaran dan mendukung penuh demi tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal dan menghasilkan *output* yang lebih baik.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi, dan masukan tentang pengaruh media *PowePoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., dan Abunawas, K. 2023. Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.
- Anidi, Kusumawati, I., dan Syhafiq, M. A. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPAS Pada Siswa Kelas IV di SDN 1 Simbune Desa Simbune Kecamatan Tirawuta Kabupaten Koloka Timur. *Academy of Education Journal*, 16(1), 114-133. <https://doi.org/10.47200/aoej.v16i1.2798>
- Antonio, E. 2021. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah*. Skripsi : IAIN Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/5580>
- Anuraga, G., Indrasetianingsih, A., dan Athoillah, M. 2021. Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar dengan Software R. *Jurnal BUDIMAS*, 3(2), 327–334. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/2412>
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arrosyad, M. I., Wahyuni, E., Kirana, D., & Sartika, M. 2023. Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Penyelesaian Soal Cerita Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 222–228.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press. 2011.
- Audie, N. 2019. *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. 2(1). 586-595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>

- 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>.
- 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. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>.
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. UPT Uhamka Press. Jakarta Selatan.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya dalam Pembelajaran*. Jogjakarta: Gava Media.
- Debora Napitupulu, F., Sihombing, Y., Monalisa Hutapea, D., Friska, W., dan Julprika Veronika Tambunan, J. 2024. Penggunaan Media Canva Dalam Pengenalan PowerPoint Dalam Proses Belajar Mengajar Di SMA Negeri 1 Kutalimbaru. 2(1), 86–96. <https://www.canva.com>.
- Dimyati, D dan Mudjiono, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Google Scholar.
- Festiawan, R. 2020. *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman, 1–17.
- Hanafy, M. S. 2014. Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Kependidikan*, 17(1), 66-79. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1540>
- Hariwijaya. 2009. *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*. Yogyakarta: Tugu Publisier.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., dan Tahrir, T. 2021. *Media Pembelajaran*. In *Tahta Media Group* (Dr. Fatma). <https://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720>

- Hermawan, T., Khairiani, D., Muthmainnah, M., Saifullah, I., dan Bisri, H. 2024. Pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 3(2), 87–98. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v3i2.2173>
- Hesti, H., dan Usman, A. . 2023. Analisis Penerapan Power Point Interaktif untuk Memfasilitasi Gaya Belajar Siswa. *National Multidisciplinary Sciences*, 2(1), 38–45. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/85706>
- Jannah, A., dan Arifin, S. 2025. *Penerapan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Peserta didik*. 8, 786–793. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6645>.
- Makarim, N. A. 2024. *Fungsi Media Pembelajaran Menurut Ahli yang Perlu Diketahui*. Retrieved Mei 27, 2025, from Kukrok: <https://www.kukrok.com/2024/04/fungsi-media-pembelajaran-menurut-ahli.html>
- Mira, M., Sabilah, A., Royani, S., Sopiah, S., Sahriani, S., Rahmi, R., Sonang Siregar, P., dan Marta, E. 2021. *Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 351–357. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.34535>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., dan Rantung, D. A. 2022. Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <http://repository.uki.ac.id/id/eprint/8961>
- Mulyanto, S., dan Mustadi, A. 2023. Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110–116. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>.
- Mulyawan, Dani. 2013. *Jurnal Pengaruh Penggunaan Microsoft Powerpoint*. (Online). (<http://danimulyawan.38.blogspot.com/2013/01/jurnal-pengaruhpenggunaan-microsoft.html>).
- Nadiroh, N. 2020. *Komunikasi Pembelajaran Lewat Media Powerpoint: Kajian Pengantar*. *Idrak: Journal of Islamic Education*, 3(1), 287-300. <https://jurnal.stitrh.ac.id/index.php/idrak/article/view/23>.

- Nahar, N. I. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 64–74.
<https://doi.org/10.4324/9781003014546-7>.
- Nikmah, N. H., dan Rahmawati, F. P. 2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5251–5258.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2928>.
- Ningsih, F., dan Mulyono, D. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Microsoft PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–153. Universitas Negeri Malang.
<https://doi.org/10.21009/jpdk.062>.
- Ningtyas, R. R., dan Ghufro, M. A. 2025. Pengaruh penggunaan PowerPoint interaktif terhadap pemahaman materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Madrasah Ibtidaiyah. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 3(03).
- Nur Fajariyah dan Defi Riratnawati. 2008. *Cerdas Berhitung Matematika*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- 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>.
- Pagarra H dan Syawaludin, D. 2022. *Media Pembelajaran*. In Badan Penerbit UNM. <https://doi.org/10.62281/v2i11.1007>
- Prihandoko, A.C. 2006. *Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikan dengan Menarik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Purnamawati, Heni. 2021. “Mengembangkan Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi Melalui Pembelajaran Aktif dengan Pendekatan MIKiR.” *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 21 (2): 664.
<https://doi.org/10.33087/jiubj.v21i2.1521>.
- Purwati, P. D., Azzahra, A., Bestari, S. K., Ramadhani, N. L., Ardiansyah, D. R., Maharani, D. S., . . . Primandini, K. 2024. *Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.

- 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.
- Rosidin, Undang. 2017. Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran. Media Akademi, Yogyakarta. 316 hlm. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/6288>
- Rosyada, A., Rizky, D. M., dan Nita, Y. 2025. Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint terhadap minat siswa dalam pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6). <https://doi.org/10.62281/v3i6.2187>.
- Runtukahu, J, T. dan Kandou, S. 2013. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8296416>
- Sari, R. A., dan Lestari, Y. 2022. Pemanfaatan Media Microsoft *PowerPoint* Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 55–63. Universitas Pahlawan. <https://doi.org/10.21831/jtp.v11>
- Setyawan, D. A. 2021. Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Uji Homogenitas Data dengan SPSS. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*. [https://poltekkes-solo.ac.id/cni-content/uploads/modules/attachments/20210902152251-2-Buku Petunjuk Praktikum Uji Normalitas dan Homogenitas Data.pdf](https://poltekkes-solo.ac.id/cni-content/uploads/modules/attachments/20210902152251-2-Buku%20Petunjuk%20Praktikum%20Uji%20Normalitas%20dan%20Homogenitas%20Data.pdf)
- Sitohang, A. L. L. W., dan 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.
- Siyoto, S., dan Sodik, M. A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Sri Bela, S., & Quratul Ain, S. 2024. Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Materi Satuan Panjang Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 4089–4098. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8357>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Suhono. 2022. *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Unisri Press. Surakarta.
- Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sunggu, M. R. O. 2022. Pembuatan media interaktif dengan menggunakan microsoft powerpoint. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 435-441. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- Suparlan, S. 2019. Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/208>
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sutama, S., dan Novitasari, M. 2020. Analisis kemampuan penyelesaian soal matematika berorientasi PISA dalam konten perubahan dan hubungan pada siswa SMP. *Jurnal Varidika*, 31(2), 29-36. <https://doi.org/10.23917/varidika.v31i2.10216>
- Sutarto, S. 2017. Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1.
- Tas'adi, R. 2019. Hakekat dan Konsep Dasar Psikologi Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran Serta Faktor-faktor yang Memengaruhinya. *Jurnal Al-Taujih*. 5(1). 103-113. <https://doi.org/10.15548/atj.v5i1.759>
- Thabroni, G. 2020. *Media Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Fungsi, Kriteria, dsb*. Retrieved Mei 27, 2025, from Serupa Id: <http://serupa.id/media-pembelajaran/>
- 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>.
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. CV Adanu Abimata. Jawa Barat.

- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. 2024. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wirabumi, R. 2020. Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought, I(I)*, 105–113. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660/569>.
- Wulandari, E. 2026. *Efektivitas model example non example bermedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Palapa Cilacap*. Skripsi: Universitas Negeri Semarang.
- Zakky. 2020. *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. Retrieved Mei 27, 2025, from Zona Referensi: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>