PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 BUNGORO

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Matematika STKIP ANDI MATAPPA

Oleh:

NURFADILLAH. K
921842020027

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA STKIP ANDI MATAPPA
2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT* INTERAKITF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 1 BUNGORO

Atas nama saudara :

Nama : Nurfadillah. K

NIM : 921842020027

Program studi : Pendidikan Matematika

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk diseminarkan

Pangkajene, 15 April 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Ir. Herman Alimuddin, S.Pd., M.M	**Fauziah, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua program Studi Pendidikan Matematika
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH	**Dr. AHMAD BUDI SUTRISNO, M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (MTK) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Diketahui Oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan

Ilmu Pendidikan Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan Susunan Panitia Ujian Sebagai berikut :

Ketua	**: Ir. Herman Alimuddin, S.Pd., M.M**	(.....)
Sekretaris	**: Fauziah, S.Pd., M.Pd**	(.....)
Penguji	**: 1. Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd**	(.....)
	2. Syamsul Ardi, S.Pd., M.Pd	(.....)
Pembimbing	**: 1. Ir. Herman Alimuddin, S.Pd., M.M**	(.....)
	2. Fauziah, S.Pd., M.Pd	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: NURFADILLAH.K
NPM	: 921842020027
Program Studi	: Pendidikan Matematika
Judul Skripsi	: Pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP NEGERI 1 Bungoro

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan berlaku.

Pangkajene, 15 Desember 2025
Yang membuat pernyataan

NURFADILLAH.K

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

MOTTO

“ Sebaik baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain ”

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Power Point interaktif* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bungoro pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas VIII B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dalam dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan uji *Paired Sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 57,21 meningkat menjadi 76,75 pada *posttest*. Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Power Point interaktif*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar.

Kata kunci: media pembelajaran, PowerPoint interaktif, hasil belajar, SPLDV

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of interactive PowerPoint learning media on the learning outcomes of eighth-grade students of SMP Negeri 1 Bungoro on the material of Two-Variable Linear Equation Systems (SPLDV). The type of research used is quantitative research with One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects consisted of 28 students of class VIII B. The data collection technique was carried out through learning outcome tests in two stages, namely pretest and posttest. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics with the Paired Sample t-test.

The results showed that the average pretest score of 57.21 increased to 76.75 in the posttest. Based on the results of the Paired Sample t-test, a significance value of 0.000 <0.05 was obtained, which means there is a significant difference between learning outcomes before and after the use of interactive Power Point media. Thus, it can be concluded that the use of interactive PowerPoint learning media has a positive and significant effect on improving student learning outcomes. This media is able to create a more interesting, interactive learning atmosphere and motivate students to be active in the learning process.

Keywords: learning media, interactive PowerPoint, learning outcomes, SPLDV

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

PRAKATA

Assalamu'alaikum Wararhmatullahi Wabarakatu

Segala puji dan syukur penulit panjatkan asat kehadirat Allah SWT. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW atas berkat dan Rahmat-Nya telah memberikan kelancaran sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP NEGERI 1 BUNGORO"**. Salah satu tujuan penulis dalam menulis skripsi ini adalah untuk menyelesaikan persyaratan untuk mencapai gelar Program Sarjana (S1) Pendidikan Matematika.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan dan kendala, namun berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada semua pihak yang telah mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis kepada:

1. Ibu **Hj. Zaorah Sapan, S.Pd** selaku ketua Yayasan Matahari Mattapa
2. Bapak **A. Zam Immawan Alam, SH., MH** selaku ketua STKIP Andi Mattapa
3. Ibu **A. Aztri Fithrayanti Alam, S.Pd., SH., MH** selaku wakil ketua II STKIP Andi Mattapa
4. Bapak **Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd** selaku ketua Program Studi Pendidikan Matematika.
5. Bapak **Ir. Herman Alimuddin, S.Pd., M.M** selaku pembimbing I dan Bapak **Fauziah, S.Pd., M.Pd** selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi yang sangat berharga dengan penuh kesabaran, baik selama mengenyam pendidikan maupun

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

saat penulisan dan penyusunan skripsi.

6. Seluruh **Dosen** dan **Staf Akademik STKIP Andi Mattapa** yang dengan baik hati telah memberikan arahan.
7. Kepada **Orang Tua** dan **Keluarga** yang selalu mendukung dan mendoakan penulis, semoga Allah SWT senantiasa mengampuni dosa-dosanya serta dilimpahkan rahmat dan karunia-Nya
8. Untuk Sahabat-Sahabat yang selalu menemani dan memberikan semangat Kepada saya, Semoga persahabatan kita tetap terjalin dan terjaga dengan baik.

Semoga budi baik dan bantuan dari berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Sehingga penulis mengharapkan adanya kritikan atau saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Pangkep, 15 Desember 2025
Penulis



NURFADILLAH.K

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL **i**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING **ii**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI **iv**

MOTTO **v**

ABSTRAK **vi**

PRAKATA **vii**

DAFTAR ISI **viii**

DAFTAR TABEL **ix**

DAFTAR GAMBAR **x**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA **9**

A. Kajian PustakaPenelitian Relevan 9

B. Kerangka Pikir 22

C. Hipotesis 25

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

BAB III METODE PENELITIAN **26**

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 26
B. Variabel dan Desain Penelitian 26
1. Variabel Penelitian 27
2. Desain Penelitian 27
C. Defenisi Operasional Variabel 28
D. Lokasi dan Waktu Penelitian 29
E. Populasi dan Sampel 29
1. Populasi 29
2. Sampel 29
F. Instrumen Penelitian 29
1. Tes Hasil Belajar 29
G. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 30
1. Teknik Pengumpulan Data 30
2. Prosedur Pengumpulan Data 31
H. Teknik Analisis Data 32
1. Statistik Deskriptif 32
2. Statistik Inferensial 33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **37**

A. Hasil Penelitian 37
B. Pembahasan 47

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN **50**

A. Kesimpulan 50
B. Saran 52

DAFTAR PUSTAKA 53

LAMPIRAN **60**

RIWAYAT HIDUP

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

DAFTAR TABEL

3.1 Desain Penelitian 27
3.2 Kategori ketuntasan Hasil Belajar Siswa 32
3.3 Interpretasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa 33
3.4 Interpretasi Skor Rata-Rata N-Gain 35
4.1 Deskripsi Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Penerapan 38
4.2 Kategori Presentasi Skor Hasil Belajar 39
4.3 Deskripsi Skor Hasil Belajar Siswa 40
4.4 Kategori Presentase Skor Hasil Belajar Siswa (Post Test) 41
4.5 Analisis Uji Normalitas Pre Test dan Post Test 44
4.6 Uji Paired Sample TST 45

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

DAFTAR GAMBAR

1.1 Kerangka Pikir Penelitian 24

4.1 Prsentase Data PreTest 40

4.2 Prsentase Data Post Test 42

4.3 Diagram Hasil Perbandingan Pre Test & Post Test 4 3

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1	Lampiran A	
2	Lampiran B	
3	Lampiran C	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang melibatkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dari suatu kelompok yang di turunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui kegiatan pengajaran, penelitian, atau pembimbingan. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses interaksi yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, menciptakan lingkungan belajar, dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dan keterampilan yang ada, baik dalam pendidikan formal, nonformal, maupun informal.

Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Lesmana dkk., 2023).

Matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan. Selain penting untuk pendidikan matematika juga merupakan mata pelajaran yang dibutuhkan pada kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan kepada semua peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

materi yang disampaikan yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa.

Tujuan pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dalam Perdiknas Nomor 58 Tahun 2014, yaitu agar siswa memiliki kemampuan : 1) pemahaman konsep matematika, mampu mengaitkan antarkonsep dan mampu menggunakannya untuk memecahkan masalah secara tepat dan akurat, 2) penalaran dalam meyusun bukti serta menjelaskan ide dan pernyataan matematika, 3) pemecahan masalah yang memuat kemampuan memahami, menyelesaikan serata memberikan solusi tentang suatu permasalahan, 4) mengkomunikasikan menggunakan tabel, gambar atau media lainnya, 5) menghargai pembelajaran matematika, mempunyai minat, rasa ingin tahu serta kepercayaan diri dalam memecahkan suatu permasalahan (Pratiwi, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada kelas VIII B di SMPN 1 Bungoro terhadap proses pembelajaran matematika terdapat beberapa permasalahan yaitu diantaranya rendahnya motivasi belajar peserta didik yang mengakibatnya kurang aktifnya peserta didik selama proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa masih tergolong rendah dimana rata-rata hasil ujian tengah semester yang diperoleh siswa kelas VIII B dibawah KKTP 70 yang ditetapkan dengan memperoleh nilai 60. Hal tersebut dikarenakan metode pengajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional dan terkesan monoton dengan menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru melainkan sibuk memainkan *smartphone* serta berbicara dengan teman sebangku selama pembelajaran berlangsung. Selain itu guru tidak

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga kurangnya interaksi dan keaktifan peserta didik, oleh karena itu diperlukan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan mendorong keterlibatan peserta.

Proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor *internal* yaitu pandangan hidup siswa, sikap, kebiasaan dan pengalaman, perasaan senang dan tidak senang. Selain itu, berbagai faktor *eksternal* juga akan merangsang indera siswa terutama pendengaran dan penglihatan. Dari kedua faktor tersebut, faktor *eksternal* memegang peranan penting dalam memanfaatkan potensi untuk meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mempengaruhi proses pembelajaran berdasarkan faktor eksternal (Febrian Syah dkk, 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sebagai media, teknologi digunakan sebagai alat dalam mendukung proses pembelajaran yang berlangsung agar lebih menarik perhatian mahasiswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, dan inovatif sehingga memungkinkan dapat memperoleh hasil belajar yang telah di tetapkan.

Suryani & Dhiki (2020) media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang digunakan oleh guru untuk memberikan pengalaman belajar yang konkrit, serta menarik agar dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis, kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Tidak hanya berguna untuk membantu guru dalam menerima materi tetapi juga mempunyai tujuan untuk memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan, dengan kata lain

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh guru akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang bersangkutan.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hidayati (Nugraha dkk, 2023) bahwa pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran lebih efektif jika dibandingkan dengan pembelajaran yang konvensional, dimana hasil persentase efektifitas media pembelajaran menunjukkan sekitar 79,17%. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil yang diperoleh dalam mata pelajaran tersebut. Menurut Nugraha dkk (2023) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, yang pada gilirannya menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif. Dengan demikian, setiap siswa dapat memanfaatkan kemampuannya secara optimal, yang akan berdampak pada hasil belajar mereka dalam matematika.

Hasil belajar merupakan keberhasilan individu setelah menjalani proses belajar, yang mencerminkan kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh yang mencakup kemampuan siswa dalam berpikir dan memecahkan masalah. Kualitas pendidikan yang baik dapat dicapai dengan menerapkan semua tingkatan dalam ranah kognitif di setiap sesi pembelajaran. Menurut Sudjana (Noverdika, 2021) Hasil belajar adalah kemampuan yang di peroleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Noverdika (2021) bahwa Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang lebih baik. Perubahan ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berkembang menjadi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

lebih baik dibandingkan sebelumnya. Interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran melibatkan hubungan antara peserta didik dan guru, interaksi antar peserta didik, serta interaksi peserta didik dengan berbagai sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran. Melalui interaksi tersebut, perubahan dalam kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan peserta didik dapat terlihat.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran, yaitu penelitian oleh Hermawan dkk (2024) dengan hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh minat belajar matematika pada siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif di kelas experimen. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi minat belajar sebesar 81,60 %. Statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh nilai thitung dengan nilai 13.30 lebih besar dari ttabel dengan nilai 1.99 pada taraf signifikan 5%. Selanjutnya penelitian oleh Lestari dkk, (2025) Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan signifikansi antara prestasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *power point* interaktif berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Gunungsari tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya peneliti melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media *power point* interaktif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat melatih siswa secara mandiri dengan respon yang aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar perlu adanya perubahan pradigma dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan penerapan penggunaan *power point* interaktif. penggunaan *power point* interaktif merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran diruangan yang memberikan fasilitas kepada siswa serta melatih penguasaan dalam memanfaatkan teknologi.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti *power point* interaktif yang dirancang dengan memanfaatkan *platform Canva*, bertujuan untuk membuat presentasi lebih menarik secara visual. Media ini menyajikan materi pembelajaran berbasis *audiovisual* yang terintegrasi dengan *Quizziz*, sehingga dapat menarik perhatian siswa saat melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Menurut Budianti dkk (2023) Pemanfaatan media *power point* interaktif yang mencakup materi pembelajaran, video edukatif, dan kuis yang disajikan dengan cara yang menarik. Media ini dirancang untuk mempermudah proses belajar siswa. Dengan menggunakan media yang menarik, siswa diajak untuk berpikir secara kreatif, yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka di bidang kognitif. Selain itu, penggunaan media *power point* interaktif juga memberikan dampak positif dalam mengatasi kekurangan belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Bungoro”

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Berapa kisaran hasil belajar siswa sebelum penggunaan media *power point* interaktif ?
2. Berapa kisaran hasil belajar siswa setelah penggunaan media *power point* interaktif ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media *power point* interaktif terhadap hasil belajar siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penggunaan media *power point* interaktif.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media *power point* interaktif.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap hasil belajar siswa.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang matematika. Hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan ilmiah, terutama pembelajaran di sekolah sehingga dapat memberikan kontribusi dalam membuka wawasan dan wacana pemikiran tentang peningkatan kualitas pendidikan dengan menitikberatkan pada penggunaan media pembelajaran terkhusus pada penggunaan *Power Point* Interaktif.

2. Manfaat praktis

Selain manfaat teoritis dalam penelitian ini terdapat juga manfaat praktis, yaitu sebagai berikut :

a. Bagi siswa :

Penggunaan media *power point* interaktif dalam proses pembelajaran akan sangat bermanfaat bagi siswa untuk lebih aktif dalam belajar,meningkatkan hasil belajar, serta meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam memanfaatkan teknologi.

b. Bagi guru :

Dapat menjadi masukan pada pihak praktisi pendidikan disekolah agar lebih memperhatikan penggunaan media pengajaran khususnya penggunaan *power point* interaktif dalam menyampaikan materi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu alat pendukung yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Menurut Noverdika (2021) Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yang merujuk pada perantara atau pengantar antara sumber pesan dan penerima pesan. Sedangkan menurut Studi (Aliyah & Purwanto, 2022) Media adalah alat yang digunakan sebagai bahan dalam aktivitas pembelajaran di kelas yang melibatkan interaksi antara siswa dan guru.

Menurut Susilana dan Riyana (Nandita Apsari & Rizki, 2018) menyatakan bahwa media merupakan bagian dari komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran/ *channel* yang dimaksud adalah media karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimaksud adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media pembelajaran. Kerumitan materi yang akan disampaikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

Sedangkan menurut Daryanto (Abi Hamid, 2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Seperti yang dikemukakan oleh Susilana dan Cepy (Hasiru dkk., 2021) bahwa media pembelajaran merupakan wadah atau tempat dari sebuah pesan, pesan yang disampaikan adalah materi dan pesan pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran.

Menurut Halamik (Solikah, 2020) Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, serta memengaruhi psikologis siswa. Hal tersebut sejalan dengan Solikah (2020) Penggunaan media juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, karena pesan yang ingin disampaikan oleh guru dapat diterima atau disampaikan melalui media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat pendukung yang penting dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi interaksi antara siswa dan guru. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyederhanakan materi yang rumit, tetapi juga untuk mengatasi ketidakjelasan dalam penyampaian informasi. Selain itu, media dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi siswa, serta memengaruhi aspek psikologis mereka selama proses belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

Ciri – ciri umum dari media pembelajaran menurut Oemar Hamalik (Rahma, 2022) adalah :

1) Media pembelajaran berkaitan erat dengan pengertian peragaan, yang berasal dari kata "raga," yang berarti suatu objek yang dapat diraba, dilihat, dan didengar, serta dapat diamati melalui panca indera.
2) Fokus utama terletak pada objek atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar.
3) Media pembelajaran digunakan untuk menjalin hubungan (komunikasi) dalam proses pengajaran antara guru dan siswa.
4) Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
5) Media pembelajaran berperan sebagai "perantara" (medium, media) yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar.
6) Media pembelajaran mencakup aspek sebagai alat dan teknik yang memiliki hubungan erat dengan metode pembelajaran.

b. Fungsi dan peran media pembelajaran

Peran media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga dapat memicu pemikiran, minat, dan perhatian siswa. Menurut Iwan Falahudin (Tafonao, 2018) peran media pembelajaran adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi para pembelajar agar meraka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

Menurut Arsyad (Wahyuningtyas & Shinta, 2017) Fungsi media pembelajaran adalah:

1) dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar pembelajaran dan meningkatkan prestasi.
2) dapat mengarahkan perhatian siswa terhadap materi, sehingga dapat menimbulkan motivasi untuk belajar.
3) dapat memberikan pengalaman kepada siswa, dan dapat mengaitkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Wahab, dkk (2021) sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningatkan proses dan hasil belajar.
2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antar siswa dan lingkungannya.
3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4) Media pembelajaran dapat temberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang persistiwa – peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan manfaat media yang diungkapkan oleh beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan menciptakan suasana

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

pembelajaran yang lebih aktif. Hal ini memungkinkan terjalinnya komunikasi yang baik antara siswa dan pengajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Adapun jenis-jenis dari media pembelajaran menurut Heinich dkk (Wahyuningtyas & Shinta, 2017) yaitu (1) teks, (2) media audio, (3) media visual, (4) media proyeksi gerak dan (4) benda-benda tiruan atau miniatur. Media pembelajaran dapat menjadi motivator yang baik untuk mendorong anak menjadi kreatif, dapat mengembangkan ide, pemahaman dan bahasa anak.

c. Power Point

1) Pengertian *power point* interaktif

Menurut (Budianti dkk, 2023) Powerpoint adalah media presentasi yang berasal dari perangkat lunak komputer (berbasis komputer). Media Powerpoint sangat efektif bila digunakan di dalam kelas. Microsoft Powerpoint adalah perangkat lunak yang membantu mengatur materi dengan mudah dan efektif selama presentasi. Microsoft Powerpoint juga sangat mudah digunakan oleh semua orang, sehingga banyak digunakan untuk presentasi, pengajaran dan pembuatan animasi (Dewi & Manuaba, 2021).

MS PowerPoint adalah satu jenis *MS Office*. Aplikasi ini punya banyak fitur yang bisa menarik perhatian penggunanya. Seperti; kemampuan pengolah teks, penyisipan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur sesuai selera penggunanya. Siswa penggunanya akan tertarik pada apa yang ditampilkan Melalui media MS Powerpoint (Purwanti dkk., 2020). Menurut Azhar (Hermawan dkk, 2024) Salah satu program berbasis multimedia yang disediakan bagi penggunanya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

B. KERANGKA PIKIR

Hasil belajar siswa sering kali belum mencapai nilai KKTP. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah metode dan media pembelajaran yang kurang menarik serta tidak interaktif, yang membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif. Dalam proses pembelajaran, diperlukan media yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga dapat mendorong partisipasi siswa, memberikan umpan balik secara langsung, dan mengakomodasi berbagai gaya belajar.

Salah satu media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut adalah *PowerPoint* interaktif. Media ini tidak hanya menampilkan teks dan gambar, tetapi juga memungkinkan adanya animasi, latihan soal interaktif, dan umpan balik instan. Secara teoretis, media ini sejalan dengan beberapa teori pembelajaran. Menurut teori kognitivisme, siswa memproses informasi secara internal, dan *PowerPoint* interaktif dapat membantu mereka mengorganisasi dan menyusun informasi dengan lebih terstruktur sehingga mendorong siswa dalam pemahaman konsep secara sistematis. Dalam perspektif konstruktivisme, siswa belajar melalui pengalaman dan keterlibatan aktif yang dapat difasilitasi oleh fitur interaktif pada PowerPoint.

Dari sudut pandang behavioristik, *PowerPoint* interaktif memberikan penguatan berupa umpan balik langsung, yang memperkuat respons siswa. Selain itu, berdasarkan teori pembelajaran multimedia dari Mayer, penggunaan media visual dan verbal secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Oleh karena itu, penggunaan *Power Point* interaktif diyakini dapat

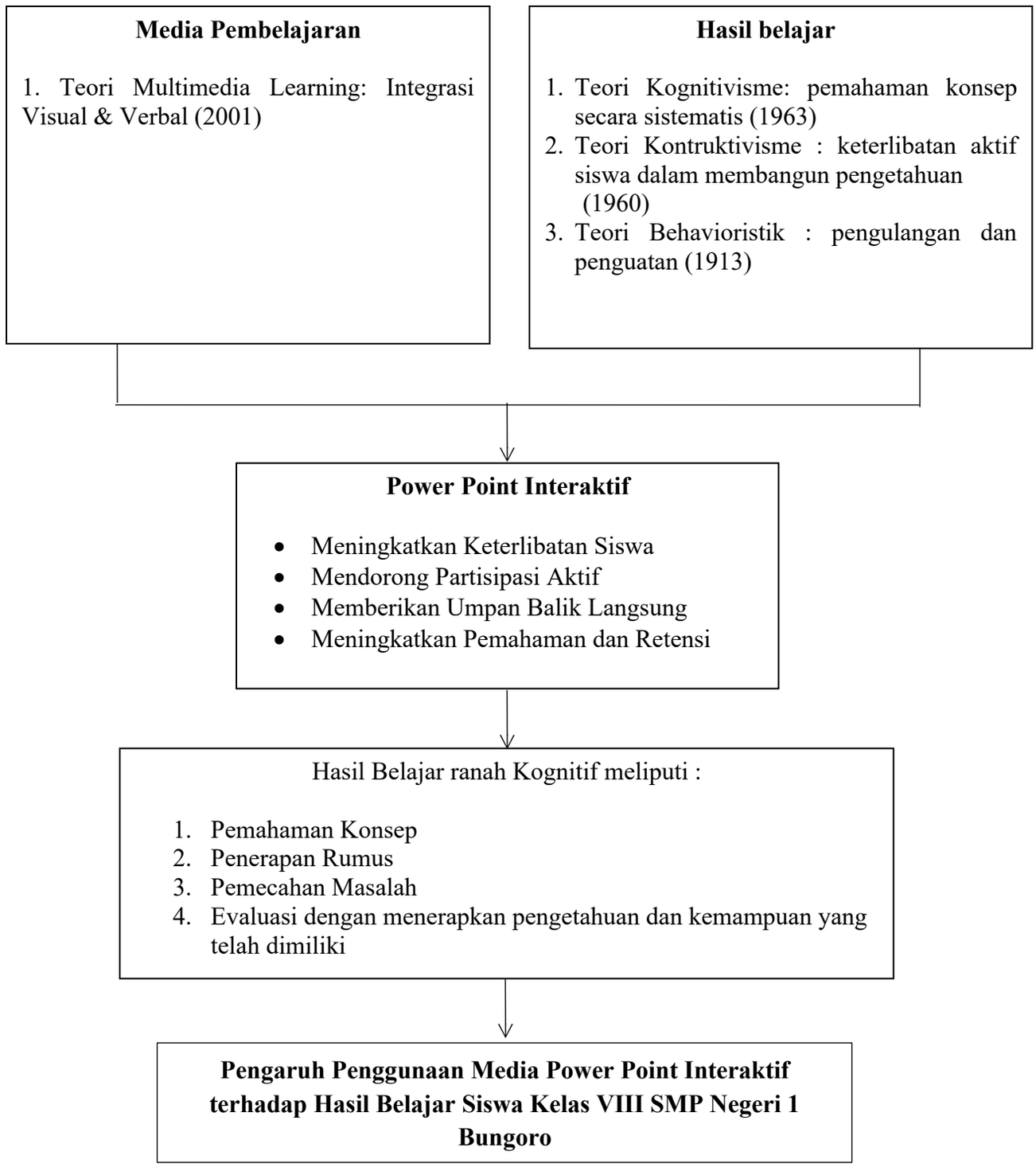
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

meningkatkan perhatian, motivasi, pemahaman, dan retensi siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan hasil belajar mereka.

Guru dan siswa adalah elemen kunci dalam proses pembelajaran. Keduanya memiliki tujuan yang ingin dicapai, yaitu agar setelah mengikuti pembelajaran, siswa dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu yang relevan. Bagi guru, tugasnya adalah menyampaikan materi sesuai dengan rencana pembelajaran. Dalam proses ini, nilai-nilai yang ada dalam diri siswa dapat ditanamkan secara tidak langsung. Upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pembelajaran, terjadi interaksi antara siswa dan guru dalam suasana yang telah diciptakan dengan baik dan didukung oleh media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan perubahan pada setiap siswa, yaitu dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang belum mengerti menjadi mengerti.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

C. HIPOTESIS

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan pengertian tersebut. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Ada pengaruh penggunaan media power point interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bungoro”.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini termasuk dalam kategori pra-eksperimen, yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bungoro.

B. Variabel dan Desin Penelitian

1. Variabel penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa variable yang harus didefinisikan dengan jelas oleh peneliti agar pengumpulan data dapat terarah pada tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2017) variabel penelitian adalah segala suatu baik sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independent (bebas) dan variabel dependen (terikat).

a. Variabel independen (bebas).

Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi perubahan variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

a. Variabel dependen (terikat)

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa kelas VIII pada semester genap tahun ajaran 2024-2025 terkait materi sistem persamaan linear dua variabel.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest postest design, yang hanya melibatkan satu kelompok. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian (*One-Group Pretest-Posttest Design*)

Sebelum Perlakuan *(Pretest)*	**Perlakuan yang di berikan**	**Sesudah Perlakuan (*Postest*)**
O_1	X	O_2

Sumber : (Sugiyono, 2017)

Keterangan :

O1 = Tes awal sebelum perlakuan diberikan.

O2 = Tes akhir setelah perlakuan diberikan.

X = Perlakuan, yaitu dengan penggunaan media *power point* Interaktif.

C. Definisi Oprasional Variabel

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Power Point* Interaktif

Power point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh oleh microsoft. program *power point* interaktif salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah dengan penambahan fitur *hyperlink*, yaitu fitur

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

yang berupa sebuah acuan dalam dokumen hiperteks (hypertext) ke dokumen yang lain atau sumber lain. Melalui fitur *hyperlink* tersebut dapat menghasilkan *power point* interaktif yang memuat materi pembalajaran berbasis *audiovisual* kemudian diintegrasikan dengan *Quizziz* sebagai alat evaluasi pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mengakses langsung fitur yang ada dalam *power point* interaktif tersebut sehingga memberikan pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup pengetahuan, yang telah dikuasai. Hasil ini dapat diukur melalui berbagai metode evaluasi, seperti ujian, tugas, atau proyek, dan mencerminkan seberapa efektif proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan kemampuan akademis siswa, tetapi juga mencerminkan perkembangan pribadi dan sosial mereka dalam konteks pendidikan.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini di laksanakan di SMP Negeri 1 Bungoro kelas VIII Tahun akademik 2025. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2017) populasi merupakan suatu generalisasi yang terdiri dari objek maupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik khusus yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bungoro.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik “Rendom Sampling” artinya peneliti mengambil angka populasi sebagai anggota sampel penelitian dari 10 kelas yang di atas, maka terpilih lah kelas VIII B sebagai sampel penelitian ini.

F. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Tes hasil belajar

Memberikan tes tertulis kepada siswa dengan dua tahap pengambilan tes hasil belajar yakni *pretest* dan *posttes.* Tes tertulis dalam penelitian ini adalah tes uraian yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diberikan pada kelas eksperimen. Tes *pretest* dan *posttest* terdiri dari 6 butir soal dalam bentuk uraian.

G. Teknik dan Prosedur Pengolahan Data

1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini tes awal dan tes akhir, adapun langkah – langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut :

a. Tes awal *(pretest)*, dilakukan sebelum perlakuan, untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki mahasiswa sebelum menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif.
b. Pemberian perlakan, dalam hal ini peneliti dalam proses pembelajaran menggunakan media *power point* interaktif terhadap hasil belajar pada materi sistem persamaan linear dua variabel.
c. Tes akhir *(posttest)*, setelah perlakuan, langkah selanjutnya adalah memberikan *posttest* untuk mengatahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif. dengan demikian dapat diketahui apakah ada perbedaan hasil belajar sebelum perlakuan dengan setelah perlakuan, apakah tes akhir lebih baik, sama, ataupun lebih jelek dari tes

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

awal. Jika hasil tes akhir menunjukkan perubahan yang signifikan maka dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran berjalan dengan baik dan berhasil mencapai target yang ingin dicapai.

1. Prosedur pengumpulan data terdiri dari 3 tahap, yaitu:

a. Tahap Perencanaan

Tahap ini merupakan tahap awal penelitian, meliputi:

1) Melakukan wawancara pada salah satu guru sebagai wali kelas VIII B untuk mendapatkan data awal hasil belajar matematika siswa yang akan dijadikan sampel penelitian.
2) Menyiapkan materi pembelajaran yang akan diteliti.
3) Menyusun soal tes penelitian awal (*pretest*) dan soal tes penilaian akhir (*posttest*).

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap kedua dalam penelitian, meliputi:

1) Memberikan soal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
2) Melakukan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *power point* interaktif.
3) Memberikan soal *(posttest)* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media *power point* interaktif dalam proses pembelajaran.

c. Tahap Akhir

Tahap ini merupakan akhir dalam penelitian yang meliputi mengolah data serta menganalisis data hasil eksperimen, menyusun pembahasan hasil penelitian serta menyimpulkan hasil penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

2. Teknik analisis data

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan sebagai analisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul serta membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2017) . Analisis deskriptif dilakukan untuk memperoleh nilai rata – rata , median, modus, standar deviasi, nilai maksimum dan nilai minimum dari hasil analisis hasil belajar matematika.

a. Hasil belajar

Untuk mengkategorikan tingkat hasil belajar siswa digunakan teknik kategorisasi menurut Abdorrakhman Grinting dalam Arlindasari (Rahma, 2022) sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kategori Penilaian Hasil Belajar Siswa

Skor Hasil Belajar	Kategori
80 – 100	Sangat Baik
70 – 79	Baik
60 – 69	Cukup
<60	Kurang

Sumber : Aprianti (2021)

Adapun nilai kriteria keteranpilan tujuan pembelajaraan (KKTP) yaitu $\geq 75\%$. Analisis ketuntasan belajar dapat di hitung dengan rumus :

$$\text{Ketuntasan } (\%) = \frac{jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

Tabel 3.3 Kategori Interpretasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Skor rata – rata %	Kategori
85 – 100	Sangat Baik
75 – 84	Baik
65 – 74	Cukup
45 – 64	Kurang
0 – 44	Sangat kurang

Sumber : Aprianti (2021)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dari data yang telah dikumpulkan melalui penelitian mengenai hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Bungoro pada semester genap tahun akademik 2025/2026 dengan 3 pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan tes awal atau *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diterapkan penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif, selanjutnya pertemuan kedua pemberian perlakuan dimana proses pembelajaran media pembelajaran *power point* interaktif, pada materi yang telah ditetapkan sebelumnya, sedangkan pada pertemuan ketiga dilakukan tes akhir atau *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *power point* interaktif.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk memperoleh data hasil analisis hasil belajar mahasiswa pada materi statistika matematika sebelum *(pretest)* dan setelah *(posttest)* penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif pada materi sistem persamaan linear dua variabel.

a. Hasil Belajar Siswa Sebelum Diterapkan Media Pembelajaran *Power Point* interaktif (*Pretest)*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

Adapun hasil analisis data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Deskripsi Skor Hasil Belajar Siswa Sebelum Penerapan Media Pembelajaran *Power Point* interaktif

Statistik	*Pre-Test*
Jumlah Sampel	28
Skor Ideal	100
Rata-Rata	59.214
Modus	43
Standar Deviasi	15.0956
Variansi	227.878
Rentang Skor	51.0
Nilai Maximum	89.0
Nilai Minimum	38.0

Sumber: Hasil analisis data

Berdasarkan Tabel 4.1 diperoleh keterangan bahwa nilai rata-rata dari 28 siswa yang mengikuti tes awal *(pre test)* sebesar 59.214, dengan standar deviasi sebesar 15.0956 dan nilai variansi sebesar 227.878. Adapun nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 38.0, sedangkan nilai maksimum sebesar 89.0. Sementara itu, nilai modus adalah 56, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut merupakan skor yang paling sering muncul di antara seluruh siswa.

Kategori skor hasil belajar siswa pada tes awal *(pre test)* dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.2

Kategori Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal *(Pre Test)*

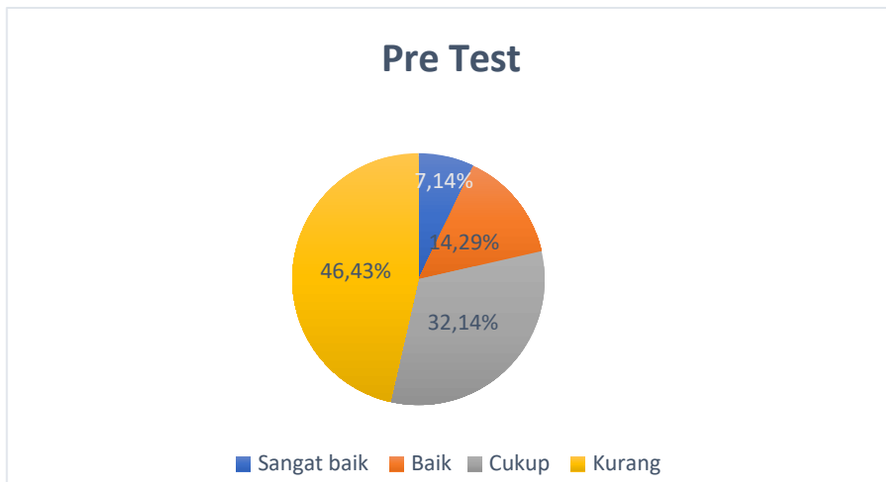
Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
80 - 100	Sangat baik	2	7,14%
70-79	Baik	4	14,29%

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

60-69	cukup	9	32,14 %
<60	kurang	13	46,43%
Jumlah		**28**	**100%**

Sumber: Hasil analisis data

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan bahwa kategori hasil belajar siswa pada interval Sangat baik terdapat 2 siswa dengan persentase sebesar 7,14%, sedangkan pada interval baik terdapat 4 siswa atau sebesar 14,29% sedangkan kategori cukup terdapat 9 siswa dengan presentase 32,14 % dan kategori kurang terdapat 13 siswa dengan persentase 46,43%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih berada pada tingkat penguasaan materi yang kurang (kurang), dan hanya sebagian kecil yang sudah mencapai tingkat penguasaan yang lebih tinggi.



Gambar 4.1 Presentase Data Pre Test

a. Hasil Belajar Siswa Setelah Diterapkan Media Pembelajaran *Power Point* interaktif *(Post test)*.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

Setelah pemberian *treatmen* yaitu penggunaan media pembelajaran *Power Point* interaktif dalam proses pembelajaran dilakukan tes akhir *(post test)* untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Adapun analisis data hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3

Deskripsi Skor Hasil Belajar Siswa Setelah Media Pembelejaran *Power Point* interaktif *(Posttest)*

Statistik	***Post-Test***
Jumlah Sampel	28
Skor Ideal	100
Rata-Rata	76.571
Modus	76
Standar Deviasi	4.6621
Variansi	21.735
Rentang Skor	17.0
Nilai Maximum	85.0
Nilai Minimum	68.0

Sumber: Hasil analisis data

Dari hasil analisis data pada tabel 4.3 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Power Point* interaktif dalam proses pembelajaran yaitu 76.571 dengan nilai standar deviasi yaitu 4.6621 dan nilai varians sebesar 21.735. Adapun nilai maksimum sebesar 85.0 dan nilai Minimum yang diperoleh yaitu 68.0.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

Data hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Power Point* interaktif dan dilakukan tes akhir (*posttest)* dapat dilihat pada tabel kategori penilaian hasil belajar siswa berikut:

Tabel 4.4 Kategori Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Pada Tes Akhir *(Post-Test)*

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
80-100	Sangat baik	8	28,57 %
70-79	baik	18	64, 29%
60-69	cukup	2	7,14 %
<60	kurang	0	0 %
Jumlah		**28**	**100%**

Sumber: Hasil analisis data

Berdasarkan Tabel 4.4 menunjukkan bahwa kategori hasil belajar siswa pada interval Sangat baik terdapat 8 siswa dengan persentase sebesar 28,57 % sedangkan pada interval baik terdapat 18 siswa atau sebesar 64, 29% sedangkan kategori cukup terdapat 2 siswa dengan presentase 7,14 % dan kategori kurang terdapat 0 siswa atau tidak ada siswa dengan persentase 0. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada tingkat penguasaan materi yang baik dengan kategori (baik), dan hanya sebagian kecil yang tidak mencapai tingkat penguasaan yang lebih tinggi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Bungoro dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum penggunaan media *power point* interaktif terdapat 22 orang berada dalam kategori cukup dan kurang sedangkan 6 orang lainnya berada dalam kategori sangat baik dan baik.
2. Hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah penggunaan media *power point* interaktif , 27 siswa berada dalam kategori sangat baik dan baik, dan 1 siswa lainnya masih berada dalam kategori cukup.
3. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bungoro. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 59.214 dengan kategori dominan berada dalam kategori kurang menjadi 76.75 dengan kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *power point* interaktif berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru disarankan untuk mengimplementasikan media pembelajaran *pawer point* interaktif yang inovatif, terutama pada materi-materi yang menuntut pemahaman konsep seperti statistika.
2. Bagi Siswa, hendaknya dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran berbasis kuis interaktif, memanfaatkan fitur-fitur pembelajaran digital untuk memperdalam pemahaman materi, serta tidak hanya mengandalkan hafalan, tetapi benar-benar memahami konsep.
3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi guru agar lebih mahir dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam proses belajar-mengajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

DAFTAR PUSTAKA

Abi Hamid, M. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Yayasan Kita Menulis.

Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, *8*(3), 921. https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946

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*, *7*(1), 127. https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545

Febrian Syah, M. N., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, W. D., & Susanti, N. A. (2023). Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Jmel*, *9*(1), 1–7. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jmel/article/view/40441

Fidyaningrum, E. M., Arigiyati, T. A., & ... (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Lembar Kerja Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Prosiding Seminar ...*, *3*, 37–44.

Hanna Marina Tarigan, G., Telaumbanua, S., Siburian, P., & Trisnton, T. (2022). The Effectiveness Of Interactive Power Point Learning Media Towards The Motivation Of Learning To Write Pantun For Class VII Students Of The Masehi Private Junior High School Berastagi 2021/2022. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, *3*(4), 1480–1497. https://doi.org/10.51601/ijersc.v3i4.432

Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, *2*(2), 59–69. https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587

Hayati, R., Shoriah, K. A., Putri, R. I., Pikri, H., Ningsih, F. D., Adzkia, U., Powerpoint, P., & Belajar, H. (2024). *PENGARUH MEDIA CANVA DALAM PEMBUATAN PPT PADA*. *1*, 100–106.

Hermawan, T., Khairiani, D., Muthmainnah, M., Saifullah, I., & 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

Lesmana, Y., Hani, S. U., Nurmasyanti, L. D., Agustian, R., & Hasan, I. T. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Hyperlink terhadap

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *2*(1), 24–31. https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.885

Lestari, A., Kurniawan, E., & Sarjana, K. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Matematika terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gunungsari Tahun Ajaran 2024 / 2025*. *7*, 66–76.

Ling Ling Wei Sitohang, A., & Sirait, J. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. *Journal on Education*, *6*(1), 3345–3357. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3402

Mawaddah, H., Khairiah, K., Nasution, L. A., Haryadi, J., Lestari, P. P., Destini, R., & Marwoto, P. (2023). Implementation of Interactive Learning Media Using Power Point Media and Phet on Students' Physics Learning Outcomes in High School. *Jurnal Eduscience*, *10*(2), 606–614. https://doi.org/10.36987/jes.v10i2.4335

Nandita Apsari, P., & Rizki, S. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID PADA MATERI PROGRAM LINEAR. *Japanese Journal of Geriatrics*, *7*(1), 29–32.

Noverdika, Y. (2021). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang*. *5*(1), 6.

Nugraha, C., Wulandari, D. A., Mauliddiana, D., Atiyah, K., Nurdiansyah, A. R., Cahya MA, E., & Hasanah, A. (2023). Belajar Matematika Menyenangkan Berbasis Media Pembelajaran Timbangan Persamaan Linier Satu Variabel pada Siswa MTs Pesantren Bustanul Arifin. *I-Com: Indonesian Community Journal*, *3*(1), 130–138. https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2133

Pratiwi, A. E. (2022). *PENGARUH KOMUNIKASI MATEMATIKA TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV) SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 MINASATENE KABUPATEN PANGKEP*.

Rahma, N. A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Software R terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STKIP Andi Matappa*.

Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, *7*(3), 1–8. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Alfabeta.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

Suryani, L., & Dhiki, Y. Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Geometri Ruang Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika. *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(2), 71–80. https://doi.org/10.37478/jupika.v3i2.672

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Tatang, R. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Effect of the Powerpoint Media and the Learning Motivation Towards Student ' s Learning Outcomes). *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran)*, *3*(1), 32–41.

Wahyuningtyas, D. T., & Shinta, R. N. (2017). Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang. *Jurnal Dedikasi*, *14*(5), 8–11. http://ejournal.umm.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/4293

Rhiyanto, D. F. P., & Rachmadiarti, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik Kelas XII SMA/MA. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 12(2), 452–465. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu

Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5(1), 76–83. DOI: https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760

Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. Journal Of Biology Education, 3(2), 157. https://doi.org/10.21043/jobe.v3i2.8446

Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika, 5(1), 84–93. https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039

Pelangi, G. 2020. Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran BahasadanSastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2). Abi Hamid, M. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Yayasan Kita Menulis.

Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, *8*(3), 921. https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946

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*, *7*(1), 127. https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545

Febrian Syah, M. N., Hidayatullah, R. S., Kurniawan, W. D., & Susanti, N. A. (2023). Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. *Jmel*, *9*(1), 1–7. https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jmel/article/view/40441

Fidyaningrum, E. M., Arigiyati, T. A., & ... (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Lembar Kerja Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Prosiding Seminar ...*, *3*, 37–44.

Hanna Marina Tarigan, G., Telaumbanua, S., Siburian, P., & Trisnton, T. (2022). The Effectiveness Of Interactive Power Point Learning Media Towards The Motivation Of Learning To Write Pantun For Class VII Students Of The Masehi Private Junior High School Berastagi 2021/2022. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, *3*(4), 1480–1497. https://doi.org/10.51601/ijersc.v3i4.432

Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, *2*(2), 59–69. https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587

Hayati, R., Shoriah, K. A., Putri, R. I., Pikri, H., Ningsih, F. D., Adzkia, U., Powerpoint, P., & Belajar, H. (2024). *PENGARUH MEDIA CANVA DALAM PEMBUATAN PPT PADA*. *1*, 100–106.

Hermawan, T., Khairiani, D., Muthmainnah, M., Saifullah, I., & 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

Lesmana, Y., Hani, S. U., Nurmasyanti, L. D., Agustian, R., & Hasan, I. T. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Hyperlink terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *2*(1), 24–31. https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.885

Lestari, A., Kurniawan, E., & Sarjana, K. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Matematika terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gunungsari Tahun Ajaran 2024 / 2025*. *7*, 66–76.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

Ling Ling Wei Sitohang, A., & Sirait, J. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. *Journal on Education*, *6*(1), 3345–3357. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3402

Mawaddah, H., Khairiah, K., Nasution, L. A., Haryadi, J., Lestari, P. P., Destini, R., & Marwoto, P. (2023). Implementation of Interactive Learning Media Using Power Point Media and Phet on Students' Physics Learning Outcomes in High School. *Jurnal Eduscience*, *10*(2), 606–614. https://doi.org/10.36987/jes.v10i2.4335

Nandita Apsari, P., & Rizki, S. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID PADA MATERI PROGRAM LINEAR. *Japanese Journal of Geriatrics*, *7*(1), 29–32.

Noverdika, Y. (2021). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang*. *5*(1), 6.

Nugraha, C., Wulandari, D. A., Mauliddiana, D., Atiyah, K., Nurdiansyah, A. R., Cahya MA, E., & Hasanah, A. (2023). Belajar Matematika Menyenangkan Berbasis Media Pembelajaran Timbangan Persamaan Linier Satu Variabel pada Siswa MTs Pesantren Bustanul Arifin. *I-Com: Indonesian Community Journal*, *3*(1), 130–138. https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2133

Pratiwi, A. E. (2022). *Pengaruh Komunikasi Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv) Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Minasatene Kabupaten Pangkep*.

Rahma, N. A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Software R terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STKIP Andi Matappa*.

Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, *7*(3), 1–8. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Alfabeta.

Suryani, L., & Dhiki, Y. Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Geometri Ruang Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika. *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(2), 71–80. https://doi.org/10.37478/jupika.v3i2.672

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, *2*(2), 103. https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

Tatang, R. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Effect of the Powerpoint Media and the Learning Motivation Towards Student ' s Learning Outcomes). *JTPPm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran)*, *3*(1), 32–41.

Wahyuningtyas, D. T., & Shinta, R. N. (2017). Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang. *Jurnal Dedikasi*, *14*(5), 8–11. http://ejournal.umm.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/4293.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg





Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg

RIWAYAT HIDUP



NURFADILLAH.K Lahir di kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan, Kec. Samalewa, tepatnya di Katapang pada tanggal 14 Oktober 2003. Penulis ini merupakan anak pertama dari Lima bersaudara dari pasangan Bapak **KAMARUDDIN** dan Ibu **MARTINA**.

Penulis pertama kali menempuh Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 11 Pasui hingga tahun 2016. Kemudian Melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Bungoro hingga tahun 2019. Kemudian melanjutkan kependidikan menengah atas di (SMK) Negeri 2 Pangkep hingga tahun 2021. Dan kemudian melanjutkan Pendidikan di STKIP Andi Matappa dengan mengambil Program Studi Pendidikan Matematika.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/fVlL1G03Qh2nP81GtGOrWg