

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 1 PACING TAHUN PELAJARAN 2025/2026

¹Lintang Perdana Ferianton, ²Putri Zudhah Feryyka, ³Sri Suwartini

¹²³Universitas Widyadharma, Kelaten, Indonesia

Kata kunci:

Media pembelajaran, PowerPoint interaktif, hasil belajar matematika.

Corresponding author's email:

lintangperdana12@gmail.com

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi bangun datar serta mengkaji tingkat kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pacing tahun pelajaran 2025/2026. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri dari 22 peserta didik kelas IV. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi, penyebaran angket, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif yang dikembangkan memperoleh penilaian kelayakan sebesar 95% dari ahli praktisi, 96% dari ahli materi, dan 97% dari ahli media yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil analisis uji N-gain menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 0,6263, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata sebesar 0,3063. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dinilai layak dan efektif untuk dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Rahman, et al., (2022) Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir, sikap, serta kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan dasar, proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu mengelola pembelajaran secara kreatif dengan memanfaatkan berbagai strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan peluang besar dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih

menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan penyajian materi melalui berbagai bentuk visualisasi seperti gambar, animasi, video, maupun simulasi yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Jannah & Rahayu, 2024). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian peserta didik. Menurut Astika Desanti et al., (2023) Hal ini disebabkan oleh matematika yang memiliki konsep yang bersifat abstrak sehingga membutuhkan pemahaman yang baik agar peserta didik dapat menguasainya secara optimal. Salah satu materi matematika pada kelas IV sekolah dasar yang memerlukan pemahaman visual yang baik adalah materi bangun datar. Materi tersebut menuntut peserta didik untuk memahami berbagai bentuk bangun, sifat-sifatnya, serta cara menghitung keliling dan luas bangun datar. Apabila proses pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah atau menggunakan buku teks tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik, maka peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Pacing, proses pembelajaran matematika masih didominasi oleh metode pembelajaran konvensional. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah serta belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik juga berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, sehingga hasil belajar matematika peserta didik masih belum mencapai hasil yang diharapkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas (Amsari et al., 2022). Media ini memungkinkan pendidik menyajikan materi pembelajaran secara lebih variatif melalui perpaduan teks, gambar, animasi, audio, serta latihan soal interaktif yang dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, *PowerPoint* interaktif juga dapat membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret melalui tampilan visual yang menarik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Menurut Maghfira & Mukn'iah, (2023) Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, serta pemahaman konsep yang dipelajari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami materi matematika yang bersifat abstrak sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar masih perlu terus dilakukan, khususnya pada materi matematika di kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran

yang dirancang dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif (Putri, 2023). Oleh karena itu, diperlukan suatu penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi bangun datar secara lebih mudah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada pembelajaran matematika materi bangun datar untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pacing tahun ajaran 2025/2026. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan serta mengetahui pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Waruwu, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada materi bangun datar guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Pacing tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas IV yang berjumlah 22 orang serta melibatkan validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan pendidik sebagai praktisi untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta kebutuhan media pembelajaran di kelas. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari para ahli serta tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Tes hasil belajar dilakukan melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik setelah penggunaan media *PowerPoint* interaktif.

HASIL PENELITIAN

1. *Analysis* (Analisis)

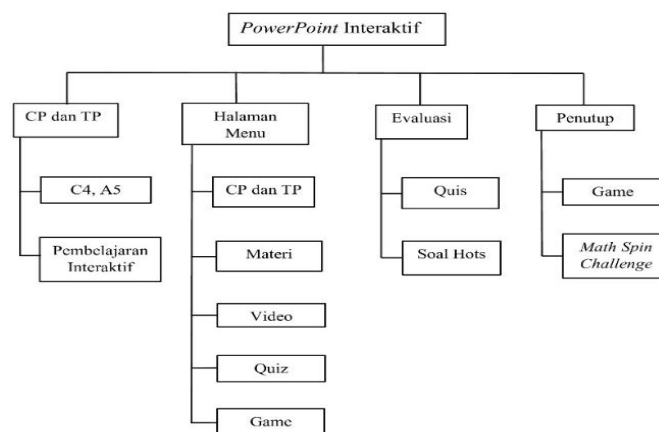
Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Pacing bersama pendidik Ibu Neni Septiani, S.Pd.SD., diperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran matematika di kelas. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar, terutama ketika mengerjakan soal latihan. Proses pembelajaran juga masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama, sedangkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti LCD dan presentasi interaktif masih jarang digunakan. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran kurang variatif sehingga minat belajar peserta didik belum optimal. Meskipun beberapa peserta didik cukup aktif saat sesi tanya jawab, masih terdapat peserta didik yang kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat. Hal ini menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *PowerPoint* interaktif. Media ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih visual dan sistematis, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep pembelajaran yang diberikan.

2. *Design* (Desain)

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *PowerPoint* interaktif yang dirancang untuk mendukung pembelajaran matematika pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Pacing tahun ajaran 2025/2026. Media ini disusun secara sistematis dengan memadukan teks, gambar, animasi, dan fitur navigasi interaktif sehingga materi bangun datar dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Oleh karena itu, media *PowerPoint* interaktif dilengkapi dengan penyajian materi, contoh soal, serta latihan dan kuis interaktif yang diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan hasil belajar mereka.



Gambar 1.1 Bagan Rancangan Media *PowerPoint* Interaktif

3. *Development* (Pengembangan)

a. Ahli Praktisi

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Praktisi

Ahli validasi	Total skor	Rata-rata	Kriteria
Validasi ahli praktisi	95	95%	Sangat layak

Data yang disajikan pada tabel di atas merupakan hasil penilaian dari angket validasi oleh ahli praktisi. Dari proses penilaian tersebut diperoleh skor total sebesar 95. Skor tersebut selanjutnya dihitung untuk mengetahui persentase tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Hasil perhitungan persentase kelayakan tersebut kemudian disajikan pada tabel berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{95}{100} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Perolehan nilai 5 (lima) berjumlah 15 (lima belas) dan nilai 4 (empat) ada 5 (lima). Maka disimpulkan nilai 95% dapat dinyatakan “sangat layak/tidak perlu revisi”. Di dalam kotak saran dan komentar yang tersedia tidak terdapat tambahan dari ahli praktisi Ibu Neni Septiani, S.Pd.SD.

b. Ahli Materi

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli validasi	Total skor	Rata-rata	Kriteria
Validasi ahli materi	96	96%	Sangat layak

Data pada tabel di atas merupakan hasil penilaian yang diperoleh dari angket validasi oleh ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh skor total sebesar 96. Skor tersebut kemudian digunakan untuk menghitung persentase tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Adapun hasil perhitungan dari data tersebut disajikan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{96}{97} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Perolehan nilai 5 (lima) berjumlah 16 (enam belas) dan nilai 4 (empat) ada 4 (empat). Maka disimpulkan nilai 96% dapat dinyatakan “sangat layak/tidak perlu revisi”. Di dalam kotak saran dan komentar yang tersedia tidak terdapat tambahan dari ahli materi Ibu Isna Rahmawati, S.Th.i.,M.Pd.

c. Ahli Media

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

Ahli validasi	Total skor	Rata-rata	Kriteria
Validasi ahli media	97	97%	Sangat layak

Data pada tabel di atas merupakan hasil penilaian yang diperoleh dari angket validasi oleh ahli media. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, diperoleh skor total sebesar 97. Skor tersebut selanjutnya digunakan untuk menghitung persentase tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Adapun hasil perhitungan dari data tersebut disajikan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{97}{100} \times 100\%$$

$$P = 97\%$$

Perolehan nilai 5 (lima) berjumlah 17 (tujuh belas) dan nilai 4 (empat) ada 3 (tiga). Maka disimpulkan nilai 97% dapat dinyatakan “sangat layak/tidak perlu revisi”. Adapun saran dan komentar pada kolom di bawah adalah menambahkan video pembelajaran dari ahli materi Ibu Nela Rofisian, S.Pd.,M.Pd.

Berdasarkan hasil perhitungan validasi yang telah dilakukan, diperoleh persentase penilaian dari ahli praktisi sebesar 95%, ahli materi sebesar 96%, dan ahli media sebesar 97%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *PowerPoint*

interaktif yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Hasil perhitungan yang diperoleh pada kelas kontrol dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4 Hasil Uji N-gain Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	22	.20	.44	.3063	.05670
ngain_persen	22	20.00	44.19	30.6265	5.66981
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan hasil uji N-gain pada kelas kontrol, jumlah peserta didik yang dianalisis sebanyak 22 orang. Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-gain minimum sebesar 0,20 dan maksimum sebesar 0,44 dengan rata-rata sebesar 0,3063. Dalam bentuk persentase, nilai minimum sebesar 20,00% dan maksimum sebesar 44,19% dengan rata-rata sebesar 30,6265%.

Table 5: Hasil Uji N-gain Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	22	.50	.78	.6263	.09170
Ngain_persen	22	50.00	78.13	62.6339	9.16978
Valid N (listwise)	22				

Berdasarkan hasil uji N-gain pada kelas eksperimen, jumlah peserta didik yang dianalisis sebanyak 22 orang. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai N-gain skor minimum sebesar 0,50 dan maksimum sebesar 0,78 dengan nilai rata-rata sebesar 0,6263 serta standar deviasi sebesar 0,09170. Dalam bentuk persentase, nilai N-gain minimum sebesar 50,00% dan maksimum sebesar 78,13% dengan rata-rata sebesar 62,6339%.

Berdasarkan hasil uji N-gain pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlihat adanya perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata N-gain sebesar 0,3063 dengan nilai minimum 0,20 dan maksimum 0,44, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik masih tergolong sedang. Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata N-gain sebesar 0,6263 dengan nilai minimum 0,50 dan maksimum 0,78. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Proses evaluasi dilakukan guna mengetahui respons peserta didik pasca digunakannya media *PowerPoint* interaktif. Angket respons peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Melalui angket tersebut, peneliti dapat memperoleh informasi mengenai tingkat ketertarikan dan kemudahan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan. Hasil dari angket respons ini kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi

untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan dari media yang telah diterapkan. Berikut adalah hasil dari angket respon peserta didik:

Tabel 6 Hasil Perhitungan Angket Respon Peserta Didik

No	r table	r hitung	Ket	No	r table	r hitung	Ket
1.	0.423	0.540	Valid	11.	0.423	0.651	Valid
2.	0.423	0.597	Valid	12.	0.423	0.665	Valid
3.	0.423	0.596	Valid	13.	0.423	0.611	Valid
4.	0.423	0.868	Valid	14.	0.423	0.786	Valid
5.	0.423	0.868	Valid	15.	0.423	0.597	Valid
6.	0.423	0.656	Valid	16.	0.423	0.656	Valid
7.	0.423	0.700	Valid	17.	0.423	0.686	Valid
8.	0.423	0.777	Valid	18.	0.423	0.686	Valid
9.	0.423	0.770	Valid	19.	0.423	0.740	Valid
10.	0.423	0.543	Valid	20.	0.423	0.543	Valid

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan (P1–P20) memiliki nilai r hitung yang lebih besar dibandingkan dengan nilai r tabel pada tingkat signifikansi 5% (0,423). Hal ini menandakan bahwa setiap butir pernyataan dalam instrumen penelitian memiliki hubungan yang signifikan dengan skor total, sehingga seluruh item tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen dalam pengumpulan data penelitian. Setelah tahap pengujian validitas selesai, peneliti melanjutkan analisis dengan melakukan uji reliabilitas menggunakan bantuan perangkat lunak *SPSS versi 27 for Windows*. Peneliti selanjutnya melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 27*. Hasil dari pengujian tersebut kemudian disajikan sebagai berikut:

Table 7: Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.934	20

PEMBAHASAN

1. Kevalidan Media *PowerPoint* Interaktif

Uji kevalidan pada penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Proses validasi dilakukan oleh tiga validator yang memiliki kompetensi di bidangnya, yaitu ahli praktisi, ahli materi, dan ahli media. Penilaian menggunakan instrumen berbasis skala Likert dengan lima kategori, mulai dari sangat tidak layak hingga sangat layak, yang kemudian diolah menjadi persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh penilaian yang sangat tinggi, dengan persentase sebesar 95% dari ahli praktisi, 96% dari ahli materi, dan 97% dari ahli media. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media

PowerPoint interaktif memiliki kesesuaian materi dengan kurikulum, penyajian materi yang jelas dan sistematis, serta tampilan visual yang menarik sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar.

2. Kepraktisan Media *PowerPoint* Interaktif

Uji kepraktisan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berdasarkan tanggapan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket respons peserta didik yang sebelumnya telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%, dan hasilnya menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel dengan persentase sebesar 92,81%, sehingga seluruh item dinyatakan valid dan sangat layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan aplikasi *SPSS 27 for Windows* yang menghasilkan nilai sebesar 0,934. Nilai tersebut melebihi batas minimal 0,6, sehingga angket respons peserta didik dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya dan konsisten dalam mengukur respons peserta didik terhadap penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran matematika.

3. Keefektifan Media *PowerPoint* Interaktif

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui hasil angket respons peserta didik yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, di mana seluruh 22 butir pernyataan dinyatakan valid dan memiliki nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,934 yang lebih tinggi dari batas minimal 0,6. Selain itu, efektivitas media juga terlihat dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test. Pre-test digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum pembelajaran, sedangkan post-test diberikan setelah pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Hasil perbandingan kedua tes tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan persentase sebesar 62%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan hasil belajar karena penyajian materi yang bersifat visual, menarik, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran matematika kelas IV layak digunakan dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Amsari et al., (2022) Yang menyatakan bahwa media berbasis *PowerPoint* mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik. Selain itu, Astika Desanti et al., (2023) Menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika sehingga diperlukan media yang inovatif dan interaktif. Penelitian Jannah & Rahayu, (2024) Juga menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara sistematis. Kelayakan media dinilai melalui proses validasi oleh ahli praktisi, ahli materi, dan ahli media, yang masing-masing memberikan penilaian sebesar 95%, 96%, dan 97% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kurikulum, memiliki penyajian materi yang tepat, serta didukung oleh tampilan visual dan unsur interaktif yang menarik. Selain itu, penerapan media dalam pembelajaran juga menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 62% berdasarkan perbandingan nilai pre-test dan post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta membantu mereka memahami materi matematika dengan lebih baik.

REFERENSI

- Amsari, D., Umar, F. I. T., Santi, N., & Nasution, P. S. (2022). Pengembangan Media Berbasis *PowerPoint* dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 5039–5049. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2978>
- Astika Desanti, L., Aprilia Lestari, S., Purwaningsih, D., & Damariswara, R. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 747–752. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i3.1059>
- Jannah, W. N., & Rahayu, F. S. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 2 Kerandon Kabupaten Cirebon*. 1(11).
- Maghfira, H., & Mukn'iah, M. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint* untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3. *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 11–18. <https://akselerasi.uinkhas.ac.id/index.php/aksel/article/view/160>
- Putri, M. P. K. (2023). Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sd Kelas V. *Jpgsd*, 11(11), 2378–2387.
- Rahman, et al., (2022). Pengertian Pendidikan Ilmu Pendidikan Da. L-*Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>