



# Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Matematika terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gunungsari Tahun Ajaran 2024/2025

Ayu Lestari<sup>1</sup>, Sripatmi<sup>2</sup>, Eka Kurniawan<sup>2</sup>, Ketut Sarjana<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

<sup>2</sup> Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

Ayulestar208@gmail.com

## Abstract

This study aims to determine the effect of using interactive PowerPoint media in mathematics learning on the academic achievement of eighth-grade students at SMPN 1 Gunungsari in the 2024/2025 academic year. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental method. The population consists of 295 eighth-grade students distributed across 10 classes. The sample was selected using the cluster random sampling technique, with class VIII-G assigned as the experimental group and class VIII-J as the control group. Data collection techniques include observation, tests, and documentation. The data analysis methods involve descriptive and inferential statistics, including normality tests, homogeneity tests, t-tests, and effect size analysis. The t-test results show  $t_{\text{countable}} = 2.913 > t_{\text{table}} = 2.005$  at a 5% significance level, indicating a significant difference in learning achievement between the experimental and control groups. The experimental group achieved a higher average score of 75.66, compared to 65.56 in the control group. Furthermore, the effect size analysis resulted in  $d = 0.78$ , which falls into the moderate category. Therefore, it can be concluded that the use of interactive PowerPoint media has a positive impact on students' mathematics learning achievement in the eighth grade at SMPN 1 Gunungsari during the 2024/2025 academic year.

**Keywords:** effect; interactive powerpoint; academic achievement

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Gunungsari tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi eksperimen*). Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII, dengan jumlah siswa yaitu 295 siswa yang terdiri dari 10 kelas. Sampel pada penelitian ini dipilih dengan teknik *cluster random sampling* dan dipilihlah kelas VIII-G sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-J kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan inferensial yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji-t, dan uji *effect size*. Berdasarkan analisis uji-t diperoleh nilai  $t_{\text{hitung}} = 2,913 > t_{\text{tabel}} = 2,005$  dengan taraf signifikan 5%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikansi antara prestasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu 75,66 dibandingkan kelompok kontrol yaitu 65,56. Berdasarkan uji *effect size* diperoleh nilai  $d = 0,78$

yang menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif termasuk dalam kategori sedang. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Gunungsari tahun ajaran 2024/2025.

**Kata Kunci:** pengaruh; *powerpoint* interaktif; prestasi belajar

## 1. PENDAHULUAN

Matematika sebagai ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern saat ini, dari tahun ke tahun berkembang semakin meningkat sesuai dengan tuntutan zaman. Hampir setiap segi kehidupan sekarang ini menggunakan matematika, baik langsung maupun tidak langsung. Namun, sudah menjadi gejala umum bahwa matematika menjadi mata pelajaran yang kurang disukai oleh para siswa. Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami, sehingga kurang diminati oleh sebagian siswa (Nugraha dkk., 2023). Kurangnya minat terhadap matematika dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa (Hidayati dkk., 2023).

Tingkat keberhasilan seorang siswa yang telah selesai melaksanakan ataupun mengikuti kegiatan proses pembelajaran dapat dilihat melalui prestasi belajar (Purnawati, 2022). Prestasi belajar adalah hasil pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument tes atau instrument yang relevan (Budiyono, 2023). Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek tersebut, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum memenuhi target dalam kriteria tersebut (Saefudin & Makarim, 2020).

Prestasi dapat ditunjukkan melalui nilai yang diperoleh siswa setelah sejumlah bidang studi dipelajarinya dengan melalui proses evaluasi (Sanuhdi & Nasrulloh, 2021). Semakin tinggi nilai siswa, maka dapat dikatakan bahwa siswa memiliki prestasi belajar yang baik, sedangkan semakin rendah nilai yang diperoleh siswa menandakan semakin rendahnya prestasi belajar siswa (Santosa dkk., 2020). Sebagai variabel yang sangat penting dalam setiap proses pembelajaran, prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Wardana & Djameluddin, 2020). Di antara kedua faktor tersebut menunjukkan bahwa faktor eksternal memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas VII SMP Negeri 1 Gunungsari pada tanggal 6 Maret 2024 dikatakan bahwa prestasi belajar siswa terkhusus pada pelajaran matematika masih tergolong rendah. Dijelaskan bahwa salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar siswa adalah kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Guru tersebut mengakui bahwa sebelumnya pernah menggunakan media pembelajaran berupa *powerpoint* dalam proses pembelajaran, tetapi prestasi belajar siswa masih belum mencapai hasil yang diharapkan. Dikatakan bahwa perhatian siswa terhadap materi masih rendah, dimana banyak siswa yang kurang fokus, bahkan

beberapa di antaranya cenderung mengobrol atau bermain saat materi disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran yang digunakan sudah modern, kurangnya keterlibatan dan perhatian siswa mengakibatkan rendahnya minat dan prestasi belajar mereka dalam pelajaran matematika. Guru aktif dalam menjelaskan materi pembelajaran sedangkan siswa hanya mendengarkan guru saja, sehingga hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran juga berlangsung sangat monoton dan membuat siswa tidak aktif dan mudah merasa jenuh. Rendahnya prestasi belajar siswa ini juga ditunjukkan oleh hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) pada pelajaran matematika kelas VII semester genap tahun ajaran 2023/2024 sebagai berikut:

**Tabel 1.** Nilai PAS Matematika Kelas VII Semester Genap  
SMPN 1 Gunungsari Tahun Ajaran 2023/2024

Kelas	Jumlah siswa	Rata-rata Nilai	Ketuntasan klasikal
VII-A	32	53,44	25%
VII-B	32	55,28	21,88%
VII-C	30	50,93	23,33%
VII-D	30	53,87	20%
VII-E	30	56,43	30%
VII-F	29	57,17	27,59%
VII-G	29	50,55	20,69%
VII-H	28	52,04	21,43%
VII-I	28	56,11	28,57%
VII-J	27	50,85	25,93%

Dari Tabel 1 terlihat bahwa hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 1 Gunungsari masih tergolong rendah dengan ketuntasan klasikal jauh dibawah ketuntasan yang ditentukan sekolah yaitu 80%.

Berbagai permasalahan yang telah diuraikan di atas menunjukkan banyak faktor yang menjadikan siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang membosankan. Persepsi ini pada akhirnya menyebabkan siswa merasa bahwa mata pelajaran tersebut sulit untuk dipahami. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran serta karakteristik matematika yang bersifat abstrak menjadi alasan peneliti untuk menggunakan *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran. *Powerpoint* interaktif memiliki beberapa fitur seperti gambar, video animasi, audio, hyperlink, kuis interaktif yang memudahkan siswa dalam pemahaman materi (Rhiyanto & Rachmadiarti, 2023). Dengan menggunakan *powerpoint* interaktif akan membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran dan akan memupuk semangat belajar anak, mereka bisa belajar dengan menikmati tampilan visual yang menyenangkan seperti halnya bermain game (Sugiyarto dkk., 2021). Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, guru dapat membuat suasana pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan (Syavira, 2021).

Bilangan berpangkat merupakan salah satu materi yang dapat dikemas dengan media *powerpoint* interaktif. Materi bilangan berpangkat memerlukan penguasaan konsep dan

ketelitian dalam melakukan operasi hitung (Gunasetya dkk., 2021). Oleh karena itu kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan menarik dan menggunakan media yang kreatif agar siswa dapat memahami konsep dan memiliki kemampuan matematis yang baik. Dengan menggunakan *powerpoint* interaktif, konsep ini dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat lebih cepat mengerti dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *powerpoint* Interaktif dalam pembelajaran Matematika Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gunungsari Tahun Ajaran 2024/2025”.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini ialah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*Quasi eksperimen*). Dimana, penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan/treatment tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok pertama diberi perlakuan berupa penggunaan media *powerpoint* interaktif dan kelompok kedua tidak diberi perlakuan. Kemudian kedua kelas diberikan tes akhir (*posttest*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP negeri 1 Gunungsari yang berjumlah 295 siswa yang tersebar dalam 10 kelas. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel yang diambil dua kelas yaitu kelas VIII-G sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-J sebagai siswa kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, tes, dan dokumentasi dengan instrumen penelitian berupa lembar observasi yang digunakan untuk mengobservasi atau melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa, dan juga soal tes untuk menguji pemahaman siswa terkait materi yang telah dijelaskan. Adapun uji validitas yang digunakan yaitu analisis validitas isi berdasarkan validitas Aiken.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil *posttest* melalui tabel, diagram, presentase dan yang lainnya. Uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa data hasil *posttest* berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah varians hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Uji-t digunakan untuk membandingkan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol guna mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan. Uji *effect size* digunakan untuk mengukur besar dan kriteria pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap prestasil belajar siswa.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Gunungsari tahun ajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa penggunaan media *powerpoint* interaktif, sedangkan pada kelas kontrol tidak menerima perlakuan penggunaan media *powerpoint* interaktif. Instrumen yang digunakan telah diuji validitas isinya dan dinyatakan valid oleh validator dengan menggunakan indeks *Aiken's V* sebelum digunakan. Adapun validitas instrumen yang digunakan telah melalui kesepakatan ahli yang terdiri dari 2 orang validator yaitu 1 dari Dosen Pendidikan Matematika FKIP Universitas Mataram dan 1 guru matematika SMPN 1 Gunungsari.

### Analisis Statistik Deskriptif

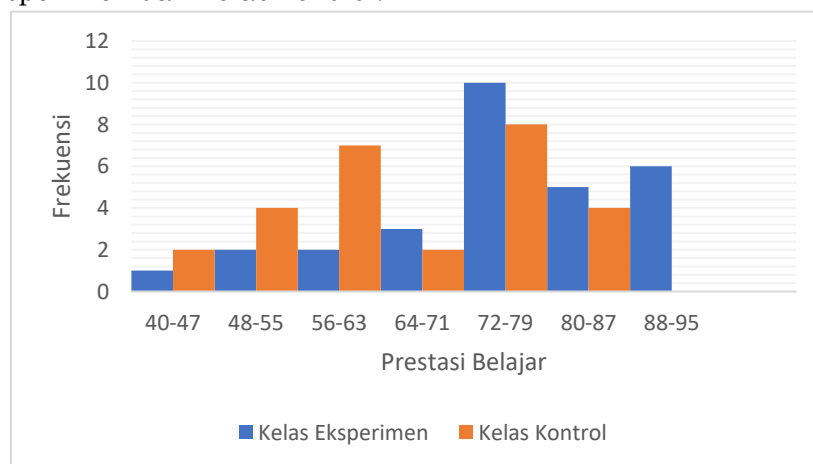
Setelah penelitian dilaksanakan, diperoleh hasil *posttest* dari masing-masing kelas. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika siswa kelas eksperimen memiliki nilai tertinggi sebesar 93 dan nilai terendah sebesar 45, dengan rata-rata 75,66. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 82 dan nilai terendah adalah 40, dengan rata-rata sebesar 65,56.

Berdasarkan pedoman penentuan kategori prestasi belajar diperoleh kategori prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Hasil Data Prestasi Belajar Kelas Eksperimen & Kelas Kontrol

Skala	Kategori	Frekuensi	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
$X \geq 75$	Tinggi	17	9
$58 \leq X < 75$	Sedang	9	9
$X < 58$	Rendah	3	9

Berikut disajikan histogram yang menggambarkan prestasi belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.



**Gambar 1.** Histogram Prestasi Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan Gambar 1 di atas, terlihat bahwa data prestasi belajar matematika siswa pada kelas eksperimen cenderung mengarah ke kanan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar data berada di atas skor rata-rata prestasi belajar matematika siswa kelas eksperimen. Sebaliknya, data prestasi belajar matematika siswa pada kelas kontrol cenderung mengarah ke kiri, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar data berada di bawah skor rata-rata prestasi belajar matematika siswa kelas kontrol.

## Analisis Statistik Inferensial

### Uji Prasyarat

#### Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Berikut hasil uji normalitas disajikan dalam bentuk tabel:

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			Keputusan Uji
	statistik	df	Sig.	
Eksperimen	0,127	29	0,200	$sig > 0,05$ data berdistribusi normal
Kontrol	0,148	27	0,131	$sig > 0,05$ data berdistribusi normal

Tabel 3 menunjukkan hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi ( $sig$ )  $> 0,05$ . Berdasarkan hasil uji tersebut, dapat disimpulkan bahwa data nilai pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

#### Uji Homogenitas

Setelah data terbukti berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua kelas memiliki varians yang sama. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS. Hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Hasil Uji Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	$Df_1$	$Df_2$	sig	keterangan
Eksperimen & Kontrol	1	54	0,632	Homogen

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi  $0,632 > 0,05$  untuk kelas eksperimen dan kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa data dari kedua kelas tersebut homogen.

#### Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat, maka tahap selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

**Tabel 5.** Hasil Uji Hipotesis Uji-t

Aspek	Nilai yang didapatkan	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
$t_{hitung}$	2,913	0,005	$H_1$ Diterima
$t_{tabel}$	2,005	0,005	dan $H_0$ ditolak

Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh  $t_{hitung} = 2,913$  dan  $t_{tabel} = 2,005$  (berdasarkan tabel distribusi t dengan  $df = 54$ ), sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka ( $H_1$ ) diterima dan ( $H_0$ ) ditolak. Hipotesis dalam penelitian ini adalah  $H_0$ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan  $H_1$ : Terdapat perbedaan yang signifikan prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media.

Setelah nilai t dari uji hipotesis diperoleh, kesimpulan dapat diambil untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *powerpoint* interaktif berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa. Jika terdapat pengaruh, maka selanjutnya dilakukan uji *effect size* untuk mengukur seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh variabel kontrol. Uji *effect size* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cohen's d*, yang umum diterapkan pada uji t. Hasil perhitungan uji *effect size* disajikan pada Tabel berikut.

**Tabel 6.** Hasil Uji *Effect Size*

Kelas	Rata-rata	Std. deviasi	Cohen'd	Kriteria
Eksperimen	75,66	13,151	0,78	sedang
Kontrol	65,56	12,759		

Setelah diperoleh nilai  $d$  sebesar 0,78, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sedang pada pembelajaran menggunakan *powerpoint* interaktif terhadap prestasi belajar matematika siswa. Hal ini dikarenakan nilai  $0,2 < d \leq 0,8$ , yang termasuk dalam kriteria pengaruh sedang.

### 3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil uji independent sampel test nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelas kontrol. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan rata-rata nilai siswa yang disebabkan oleh penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran di kelas eksperimen, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan prestasi belajar siswa di kelas eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif berpengaruh positif terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Gunungsari

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati dkk (2020) yang mengemukakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap prestasi belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwanti dkk (2020), yang menyatakan bahwa media *powerpoint* interaktif mampu memvisualisasikan materi dengan cara yang memudahkan siswa dalam

memahami pembelajaran. Hal ini dikarenakan *powerpoint* interaktif memadukan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, animasi, dan *sound effect* dalam setiap “*click*” yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Budianti dkk (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif mempermudah siswa dalam memahami materi melalui penyajian yang menarik.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, terdapat perbedaan signifikan pada prestasi belajar antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *powerpoint* interaktif dan siswa kelas kontrol. Hasil lembar observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen lebih aktif dalam setiap pertemuan, sementara siswa di kelas kontrol menunjukkan tingkat aktivitas yang lebih rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan media *powerpoint* interaktif lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media. Pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan *powerpoint* interaktif disusun dalam dua file *powerpoint* terpisah, dengan setiap file dilengkapi dengan menu utama di awal slide untuk memudahkan penggunaannya. Menu utama tersebut berisi lima opsi, yaitu tujuan, pendahuluan, materi, game, dan kuis. Setiap slide juga dilengkapi dengan tombol *back*, *next*, dan *home*. *Slide* pendahuluan menyajikan pengantar materi melalui ilustrasi gambar, sementara materi disampaikan dengan model penemuan konsep, yang mendorong siswa untuk mendefinisikan materi berdasarkan contoh yang diberikan. Pada bagian game, terdapat fitur *spin* untuk memilih siswa secara acak yang akan maju menjawab latihan soal. Jika siswa memilih jawaban yang tepat, tombol akan muncul yang mengarahkan mereka menuju penjelasan terkait jawaban yang dipilih. Di bagian kuis, terdapat soal pilihan ganda yang relevan dengan materi yang telah dipelajari dan diintegrasikan dengan platform *Kahoot* yang mempunyai batasan waktu. Siswa diajarkan untuk berpikir cepat dan akurat ketika mengerjakan soal karena keterbatasan waktu (Rani Septianti Putri dkk., 2024).

Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen, siswa terlihat sangat antusias mengikuti kegiatan belajar menggunakan media *powerpoint* interaktif. Meskipun pada awalnya terdapat beberapa siswa yang merasa bingung dan mengira bahwa *powerpoint* tersebut adalah sebuah permainan, namun setelah penjelasan lebih lanjut tentang tujuan dan fungsi dari media tersebut, mereka mulai memahami bahwa *powerpoint* interaktif digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Ketika peneliti memulai pembelajaran dengan menampilkan *slide powerpoint* yang berisi animasi dan tampilan visual menarik, siswa langsung fokus memperhatikan materi yang disajikan. Rasa ingin tahu yang tinggi terlihat dari banyaknya siswa yang mengajukan pertanyaan terkait materi yang ditampilkan. Menariknya, materi yang disajikan dalam *powerpoint* interaktif berhasil memotivasi siswa untuk lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, seperti terlihat dari banyaknya siswa yang ingin berkontribusi selama pembelajaran berlangsung. Suasana kelas menjadi semakin interaktif ketika peneliti memandu siswa untuk menjawab pertanyaan yang ada pada slide interaktif. Pada sesi



kuis yang diselenggarakan melalui fitur *Kahoot*, suasana kelas semakin hidup dengan terlihatnya siswa yang bersemangat menjawab soal-soal yang diberikan.

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Ayudhityasari dkk (2021), penggunaan multimedia interaktif seperti *Microsoft powerpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Puspita dkk (2020), menyatakan bahwa powerpoint interaktif membantu siswa tetap bersemangat dan mengurangi rasa bosan selama pembelajaran, sekaligus memungkinkan guru untuk menghemat biaya karena hanya membutuhkan laptop dan proyektor LCD. Selain itu, Aliya dkk (2024), menyatakan bahwa *powerpoint* dengan fitur-fitur seperti animasi, grafik, teks, suara, dan model transisi dapat menyajikan materi secara menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa.

Berbeda dengan kelas eksperimen, kelas kontrol yang tidak menggunakan media *powerpoint* interaktif, menunjukkan tingkat antusiasme yang lebih rendah. Meskipun siswa tetap aktif dalam berdiskusi dan bekerja sama untuk menemukan konsep, perhatian mereka cenderung terpecah dan kurang terfokus pada materi yang disampaikan. Interaksi antara guru dan siswa di kelas kontrol tidak seaktif di kelas eksperimen. Ketika peneliti memberikan pertanyaan atau arahan, sebagian besar siswa hanya menunggu instruksi lebih lanjut tanpa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, dan banyak siswa yang tampak kurang bersemangat. Selain itu, tidak adanya media pembelajaran yang menarik membuat materi yang disampaikan kurang memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Dianah dkk., 2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif animasi dapat membantu guru untuk memaparkan materi kepada siswa dengan lebih mudah, sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan lebih baik dan lancar. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media, khususnya media *powerpoint* interaktif yang digunakan dalam penelitian ini, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini juga dibuktikan oleh beberapa penelitian sebelumnya, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati dkk (2020), yang menyatakan bahwa prestasi belajar siswa yang menggunakan media *powerpoint* interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang diajar tanpa media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, H. P. & Nurafni (2021), juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dengan digunakannya media *powerpoint* interaktif, yang dapat meningkatkan minat, fokus, dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,913 > 2,005$ ), yang menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai prestasi belajar matematika siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 75,66, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 65,56. Karena rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif memiliki

pengaruh positif terhadap prestasi belajar matematika siswa. Selain itu, diperoleh nilai *effect size d* = 0,78, yang menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan berkategori sedang dalam penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Gunungsari Tahun Ajaran 2024/2025.

## 5. REFERENSI

- Aliya, N., Putri, M., Suriasyah, A., Mulya, A., Harsono, B., & Sari, E. C. (2024). *Media Interaktif Matematika Berbasis PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Perkalian*. 01(02), 195–202.
- Ayudhityasari, R., Widayati, M., & Rahman, K. (2021). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Menggunakan Powerpoint Interaktif di Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(2), 73–80. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i2.107>
- 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>
- Budiyono. (2023). *Manajemen Pembelajaran dan Prestasi Belajar Siswa*. PT Arr rad Pratama.
- Dianah, J. H., Witono, A. H., & Nisa, K. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 288–293. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1177>
- Gunasetya, A., Abimanyu, M., Gunawan, F., & Nurul, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Perpangkatan Dan Bentuk Akar Kelas Ix. *Sesi Parawl Pundidikan Matematika*, 2017, 77–86.
- Hidayati, P., Syafrizal, & Fadriati. (2023). Limas PGMI : Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ANALISIS FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYANYA HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Limas PGMI: Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(01), 46–58. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/limaspgmi>
- 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>
- Nurhayati, N., Arafat, Y., & Fitriani, Y. (2020). Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 13(1), 75–87. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v13i1.1036>
- Purnawati, E. (2022). Pengaruh Kompetensi Guru dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa OTKP SMKN 1 Boyolangu. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(2), 182–194. <https://doi.org/10.26740/jpap.v10n2.p182-194>
- 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/jobv.v3i2.8446>

- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54. <https://jurnal.stkipppgtritreggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Rani Septianti Putri, Muhammad Zid, & Oot Hotimah. (2024). Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Geografi Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot! dengan PowerPoint. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(2), 178–186. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i2.3633>
- 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>
- Saefudin, M., & Makarim, C. (2020). Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 5(2), 99–104.
- Santosa, D. S. S., Sampaleng, D., & Amtiran, A. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 11–24. <https://doi.org/10.52220/sikip.v1i1.34>
- Sanuhdi, U., & Nasrulloh, S. F. (2021). Pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK negeri 1 Kuningan. *ICT Learning*, 5(1), 1–9. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/ictlearning/article/view/2300>
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2021). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118–123. <https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian*. Alfabeta.
- 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>
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. CV Kaffah learning Center.