

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *POWERPOINT*

Nurapni Sophia

STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Jl. Pertamina, KM. 04, Kec. Sintang, Kab. Sintang, Indonesia
nurapni22sopia@gmail.com

Diterima: 15 Desember, 2021; Disetujui: 27 Januari, 2022

Abstract

This research is motivated by the existence of teachers who have not used learning methods optimally and teachers rarely use learning media when delivering subject matter so that students' interest in learning is low. The low interest in student learning is characterized by students not paying attention to the teacher, students looking sleepy and students talking to their friends during the learning process. This study aims to describe the increase in learning interest of second grade students of SD Negeri 25 Empakan after using Powerpoint-Based Interactive Media. This study uses a qualitative descriptive approach and a form of classroom action research. The implementation process consists of 4 stages, namely: planning, implementing actions, observing and reflecting. From the results of the study obtained the average student interest in using Powerpoint-Based Interactive Media in the first cycle with a classical percentage of 52.91%. While the percentage of classical interest in learning in the second cycle increased to 97.98%. Based on the data exposure, research findings, and the discussion that has been described, it can be concluded that the use of Microsoft Powerpoint-Based Interactive Media can increase students' interest in learning.

Keywords: Interest in Learning, Powerpoint-Based Interactive Media

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya guru belum menggunakan metode pembelajaran secara optimal dan guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat menyampaikan materi pelajaran sehingga minat belajar siswa rendah. Rendahnya minat belajar siswa ditandai dengan siswa tidak memperhatikan guru, siswa terlihat mengantuk dan siswa yang sedang berbicara dengan temannya pada saat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa kelas II SD Negeri 25 Empakan setelah menggunakan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint*. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan bentuk penelitian tindakan kelas. Proses pelaksanaannya terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil penelitian diperoleh rata-rata minat belajar siswa dengan menggunakan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint* pada siklus I dengan persentase klasikal sebesar 52,91%. Sedangkan persentase klasikal minat belajar pada siklus II meningkat menjadi 97,98%. Berdasarkan paparan data, temuan penelitian, dan pembahasan yang telah di uraikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Interaktif Berbasis *Microsoft Powerpoint* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Minat Belajar, Media Interaktif Berbasis *Powerpoint*

How to cite: Sophia, N. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint*. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5 (1), 169-178.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku dalam mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan tingkat kecerdasan manusia yang berpotensi untuk kelangsungan hidupnya. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Pasal 1 Ayat 1 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya..." (Dikbud et al., n.d.). Seseorang melakukan berbagai upaya untuk memperoleh pendidikan dan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan pemerintah. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menempuh pendidikan formal di sekolah.

Pada proses pembelajaran di sekolah saat ini, masih banyak guru yang fokus menguasai materi pelajaran namun kurang mampu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas masih terpaku pada guru sebagai sumber utamanya. Oleh karena itu, ketika guru berada di kelas, guru tidak hanya dituntut untuk dapat menguasai berbagai metode dan model pembelajaran saja, namun guru juga harus bisa menguasai kelas tersebut. Guru adalah salah satu pendidik dan pengajar bagi peserta didik ketika disekolah (Maemunawati et al., n.d.). Oleh sebab itu, hal yang perlu guru perhatikan pada saat proses pembelajaran adalah minat belajar siswa pada suatu materi pelajaran matematika. Menurut Johnson dan Myklebust, matematika merupakan bahasa simbolik yang menciptakan hubungan kualitatif dengan menggunakan cara bernalar deduktif maupun induktif (Apriani et al., n.d.). Sedangkan minat adalah kecenderungan untuk memberikan perhatian yang besar terhadap sesuatu dengan perasaan yang senang dalam melakukannya (Komunikasi et al., 2007). Minat merupakan kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang. Pernyataan ini diperkuat oleh Djamarah menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas (Djamarah, 2012).

Seorang siswa yang memiliki minat belajar ditunjukkan melalui adanya gejala yang dapat dilihat dari kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Jika siswa memiliki minat untuk belajar yang tinggi, ia akan cepat mengingat dan mengerti apa yang ia pelajari dan melakukannya dengan rasa senang. Sebaliknya, apabila seorang siswa tidak memiliki minat belajar maka akan menghambat siswa tersebut dalam menguasai materi pelajaran. Ketika siswa memiliki minat belajar yang kurang atau pun tidak ada maka akan sangat berdampak terhadap hasil belajar dalam materi tersebut.

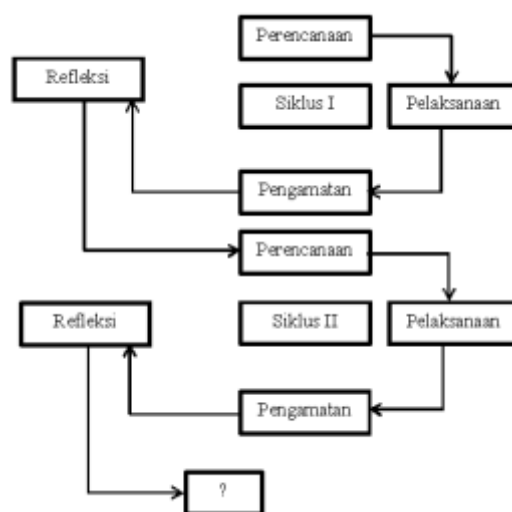
Salah satu materi pada pelajaran matematika adalah pengukuran yang dipelajari sejak kelas II SD. Pengukuran sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari misalnya menentukan berat, panjang, tinggi dari suatu benda, serta kegiatan lain yang berhubungan dengan materi pengukuran. Sehingga siswa dituntut untuk dapat memahami materi pengukuran dan guru harus mengupayakan agar siswa memiliki minat dalam belajar materi tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru yakni dengan penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* agar dapat membantu menyampaikan materi pelajaran dengan lebih menarik (Yung, 2011). *Powerpoint* adalah program yang tersedia di dalam *Microsoft Office* berbasis multimedia yang memiliki kemudahan dalam mengolah dan membuat presentasi interaktif dan banyak digunakan saat ini. Menurut beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa (Hutabarat et al., 2017)(Wulandari, 2020). Melalui media siswa akan mudah menerima pesan atau

informasi serta membantu siswa memahami terkait dengan materi pengukuran yang disampaikan.

Berdasarkan praobservasi yang dilakukan ketika pembelajaran dikelas berlangsung dengan memperhatikan guru yang sedang mengajar ditemukan bahwa sebagian siswa memperhatikan pada saat guru memberikan materi. Akan tetapi, sebagian besar siswa tidak fokus terhadap pelajaran yang diberikan, hal ini ditunjukkan dengan ketika guru memberikan materi pelajaran terdapat beberapa siswa yang sedang berbicara dengan teman sebangkunya dan ada juga yang mengantuk ketika guru memberikan materi. Ketika ditanya oleh guru, siswa yang tidak memperhatikan tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan, sedangkan siswa yang memperhatikan dapat merespon dengan baik pertanyaan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan temuan dan hasil para peneliti terlebih dahulu yang telah diuraikan dilatar belakang maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint* Di Kelas II SD Negeri 25 Empakan”. Adapun masalah dalam penelitian adalah apakah dengan media interaktif berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika?”. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan media interaktif berbasis *powerpoint*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu menggambarkan/mendeskripsikan minat belajar siswa dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* dengan mengikuti langkah-langkah PTK pada mata pelajaran matematika kelas II SD Negeri 25 Empakan. PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki/meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Hendriana, H. dan Afrilianto, 2017). PTK merupakan pemecahan masalah yang terjadi secara nyata di kelas. Penelitian tindakan kelas dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah pendidikan dan pembelajaran yang terjadi sehari-hari. Dengan penelitian tindakan kelas, guru dapat melakukan penelitian terhadap siswa yang dilihat dari aspek intraksinya selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun langkah-langkah penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini secara lengkap dan dapat dilihat pada gambar 1.



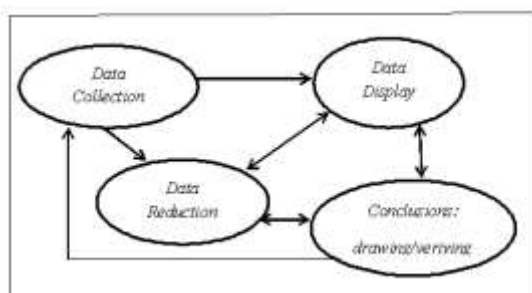
Gambar 1. Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart,

Adapun didalam setiap siklus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut: 1) perencanaan tindakan; 2) pelaksanaan tindakan; 3) pengamatan/observasi; dan 4) refleksi. Data dalam penelitian ini adalah data hasil wawancara guru wali kelas II, dan data hasil wawancara kepada siswa kelas II, data hasil observasi, hasil kuesioner/angket, dan dokumentasi. Sehingga sumber data penelitian terdiri dari data primer dan sekunder.

Untuk memperoleh data secara obyektif guna memecahkan masalah dalam penelitian ini, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1) teknik observasi langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengamati minat belajar siswa menggunakan media interaktif berbasis *microsoft powerpoint* pada pelajaran matematika; 2) teknik komunikasi tidak langsung dengan cara menyebarkan angket kepada responden (siswa) berupa suatu pertanyaan; 3) teknik komunikasi langsung yang dilakukan oleh peneliti sebagai pewawancara terhadap guru dan siswa yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan penggunaan media interaktif berbasis *microsoft powerpoint* untuk mengetahui sejauh mana peningkatan minat belajar siswa pada pelajaran matematika; dan 4) teknik dokumentasi untuk memperkuat data-data penelitian secara akurat dan terpercaya, sehingga penelitian ini benar-benar terjadi dilapangan berdasarkan fakta yang ada.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang diberikan kepada siswa kelas II dengan jumlah 12 orang ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas dan guru kelas II; 2) pedoman wawancara yang dilakukan kepada siswa berjumlah 4 orang terdiri dari 2 (dua) siswa laki-laki dan 2 (dua) siswa perempuan dan dilakukan pada akhir proses belajar mengajar di dalam kelas; 3) kuesioner/Angket; dan 4) lembar dokumentasi merupakan suatu alat yang digunakan untuk dijadikan data peneliti berupa dokumen-dokumen sekolah (Silabus, RPP, dan foto-foto).

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dengan teknik analisis data kualitatif yaitu data berupa kalimat yang diperoleh saat proses pembelajaran dan wawancara, yang berhubungan dengan pandangan atau sikap siswa, antusiasme dalam belajar, dan motivasi siswa. Analisis data kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai dilapangan. Dalam hal ini menurut (Sugiyono, 2017) Nasution menyatakan “Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian”. Selanjutnya model interaktif dalam analisis data ditunjukkan pada gambar 2.

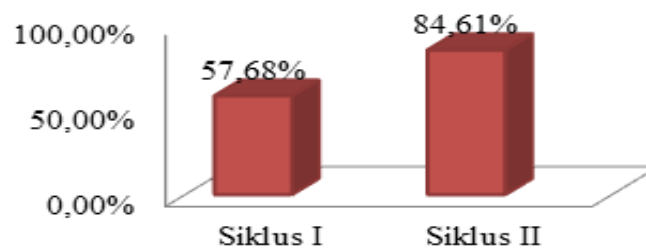


Gambar 2. Teknik Analisis Data(*interaktive model*) Miles dan Huberman

HASIL DAN PEMBAHASAN

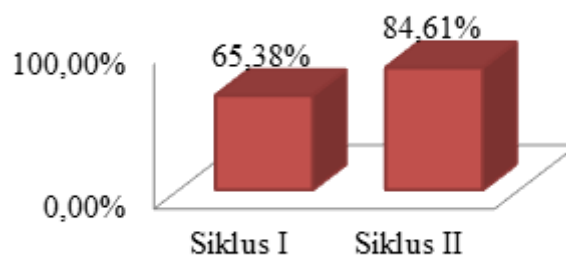
Hasil

Pada gambar 1 hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan II, pertemuan pertama dan kedua diperoleh rata-rata sebesar 57,68% dengan kriteria kurang pada siklus I pertemuan pertama dan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sudah baik namun belum mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint*. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan hasil rata-rata 84,61% kriteria baik yang menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus I hingga siklus II. Maka hasil lembar observasi siswa dinyatakan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya karena telah berhasil.



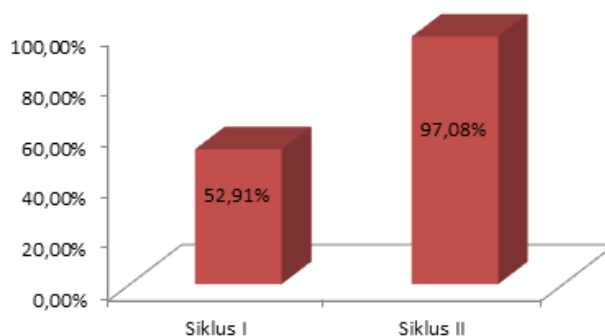
Gambar 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pada gambar 3 hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan II, pertemuan pertama dan kedua diperoleh hasil rata-rata sebesar 65,38% dengan kriteria cukup sudah baik namun belum mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint*. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus ke II Berdasarkan tabel 4.6, maka dapat diketahui bahwa hasil lembar observasi guru siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua peneliti memperoleh hasil rata-rata 84,61% dengan kriteria baik. Hal ini terjadi karena guru sudah memperbaiki kesalahan pada saat melakukan proses pembelajaran siklus sebelumnya. Oleh karena itu, observasi guru tidak dilanjutkan lagi dan dianggap sudah selesai.



Gambar 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada gambar 4 hasil minat belajar siswa pada siklus I dan II persentase yang diperoleh dari penyebaran angket pada siklus I sebesar 52,91% dengan kriteria kurang. Agar penelitian ini berhasil maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan presentase 97,08%. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* mengalami peningkatan sebesar 44, 17% dengan kriteria sangat baik.



Gambar 4. Hasil Minat Belajar Siswa

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua termasuk dalam kriteria kurang atau dengan kata lain hasil observasi aktivitas siswa belum tercapai dengan maksimal. Hal ini terjadi dikarenakan adanya beberapa faktor yaitu pada saat melaksanakan proses pembelajaran suasana kelas masih belum kondusif, terdapat beberapa siswa masih kurang aktif seperti keberanian diri untuk bertanya mengenai apa yang belum pahami. Selain itu juga, ada beberapa siswa yang belum menguasai terkait dengan materi yang telah disampaikan. Selain itu, ada beberapa siswa yang sukar dalam melakukan proses adaptasi terhadap orng baru dalam hal ini peneliti sebagai guru yang baru dikenal oleh siswa. Oleh karena kekurangan tersebut, maka diadakan upaya perbaikan pada siklus berikutnya. Pada kegiatan siklus II observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua dengan kriteria baik. Peningkatan terjadi dikarenakan siswa sudah terbiasa dengan media interaktif berbasis *powerpoint*, sehingga siswa terlihat sangat senang dan sudah melaksanakan tugasnya dengan maksimal. Dengan demikian, maka aktifitas siswa pada siklus II dengan penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* mengalami keberhasilan.

Selanjutnya dari siswa itu sendiri peneliti mengadakan pendekatan berupa wawancara, hasil yang didapat siswa tersebut selama ini sudah terbiasa menerima sepenuhnya pembelajaran dari guru, tidak terbiasa aktif mencari penyelesaian masalah hanya suka menunggu hasil dari guru atau teman. Untuk aktivitas siswa dari siklus pertama sampai kedua selalu mengalami perbaikan dan berada pada batas efektif yang telah ditetapkan sesuai dengan indikatornya.

Aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama dan kedua dengan kriteria cukup, menyatakan belum terlaksana dengan maksimal dan masih terdapat beberapa item yang belum terlaksana pada aspek yang diamati. Oleh karena itu, guru melakukan upaya perbaikan pada siklus berikutnya. Pada kegiatan siklus II aktivitas guru telah dilakukan dengan baik, terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini terbukti dengan hasil yang diperoleh pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua dengan kriteria baik. Perolehan tersebut dicapai karena guru telah mampu mengorganisasikan waktu pembelajaran dengan baik, guru cukup baik memberi motivasi dan apresiasi kepada siswa, guru cukup baik dalam mengarahkan serta memotivasi siswa untuk bertanya, guru terampil dalam memandu diskusi siswa. Sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa dan lebih antusias dalam belajar, bertanya dan menyampaikan tanggapan dalam pembelajaran. Peningkatan kualitas mengajar guru menyebabkan suasana pembelajaran lebih kondusif, siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga minat belajar siswa menjadi lebih meningkat.

Secara keseluruhan pembelajaran yang dikelola oleh guru selama proses siklus berlangsung yaitu dari siklus pertama sampai kepada siklus kedua berada pada kategori cukup baik, hal ini

juga terlihat dari antusiasme siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Sehingga berdasarkan hasil penilaian aktivitas guru mengelola pembelajaran bahwa perangkat pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* dapat ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya (Arsyad, 2014). Sehingga dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* materi pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan, penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran.

Hal yang harus guru perhatikan pada saat proses pembelajaran adalah minat belajar siswa pada suatu materi pelajaran. Berdasarkan hasil minat belajar siswa pada siklus I setelah peneliti menerapkan media interaktif berbasis *powerpoint*, peneliti memperoleh hasil dengan kategori kurang dan belum mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini terjadi karena siswa belum terbiasa saat peneliti menerapkan media interaktif berbasis *powerpoint* pada saat proses pembelajaran. Masih ditemukan siswa yang tidak memperhatikan guru, ada siswa yang sibuk sendiri dan ada siswa yang mengantuk ketika sedang belajar sehingga minat belajar didalam diri siswa belum terlihat maksimal. Pada siklus II peneliti memperoleh hasil dari lembar angket yang disebarakan dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh jelas bahwa hasil minat siswa meningkat dari siklus I ke siklus II, sehingga dari kategori kurang menjadi sangat baik. Dilihat dari hasil tersebut maka jelas dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, penelitian pada siklus II telah berhasil dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini di perkuat dengan adanya hasil penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika (Wulandari, 2020)(Khaerunnisa et al., 2018).

Respon siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* melalui wawancara dilakukan. Hasil wawancara dengan siswa ditemukan bahwa mereka merasa senang jika proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint*. Hal ini terlihat dengan perolehan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada 4 siswa di respon dengan baik. Dari jawaban responden sangat merespon dengan baik semua pertanyaan yang di ajukan. Artinya respon siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju terhadap penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint*. Hal ini didukung berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif berkategori praktis (Dewi et al., 2020).

Berdasarkan hasil angket respon siswa terhadap komponen media interaktif berbasis *powerpoint* dapat dikatakan semua aspek mendapatkan respon “sangat positif” sehingga dengan demikian komponen perangkat pembelajaran ini efektif untuk digunakan. Dari hasil penilaian praktisi atau tim ahli dan kesimpulan hasil analisis uji coba, dapat disimpulkan bahwa semua aspek yang ditentukan untuk menyatakan perangkat pembelajaran berupa media interaktif berbasis *powerpoint* yang digunakan adalah valid, praktis dan efektif sudah terpenuhi, maka media interaktif berbasis *powerpoint* yang digunakan telah memenuhi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan telah berakhir.

Hasil yang diperoleh selanjutnya dari penelitian observasi aktivitas siswa pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* membantu menyampaikan materi pelajaran dengan lebih menarik karena didalamnya menggunakan gambar sesuai dengan materi pelajaran. Namun, masih terdapat kekurangan ketika menerapkan media interaktif berbasis *powerpoint*, hal ini dikarenakan sarana prasarana di sekolah yang kurang memadai, seperti sekolah hanya memiliki satu proyektor sehingga pada saat proses penelitian menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* harus dilakukan di satu ruangan kelas. Hal ini mengakibatkan siswa harus pindah ruangan pada saat penelitian dilaksanakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penerapan tindakan kelas dari siklus I dan siklus II dalam pembelajaran menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas II SD Negeri 25 Empakan setelah menggunakan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint* mengalami peningkatan. Hal ini diperkuat dengan adanya respon siswa menyatakan menyukai media yang digunakan, siswa mudah memahami materi pelajaran, merasa senang saat proses pembelajaran, tidak merasa bosan, dari hasil tersebut. Adapun saran, peneliti berharap media interaktif berbasis *powerpoint* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran yang berbeda dan disertai instrument tes untuk menguji tingkat keefektifan produk yang digunakan

UCAPAN TERIMA KASIH

Mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Negeri 25 Empakan atas kerjasama yang baik dalam pelaksanaan penelitian ini. Terimakasih juga pada pengelola jurnal JPMI yang memberikan kesempatan kepada saya untuk berkarya dalam karya tulis ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, N., Sutiarmo, S., Rosidin FKIP Universitas Lampung, U., Soemantri Brojonegoro No, J., & Lampung, B. (n.d.). *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung Pengembangan Multimedia Interaktif PowerPoint dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Statistika*. Retrieved from <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK>
- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. doi: 10.31941/delta.v8i2.1039
- Dikbud, B., & Tokyo, K. (n.d.). *UNDANG-UNDANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL 1. UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA*.
- Djamarah, S. . (2012). *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hendriana, H. dan Afrilianto, M. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Aditama.
- Hutabarat, R. H., Hidayat, A., & Sritumin, B. A. (2017). Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. In *Jurnal JP2EA* (Vol. 2, Issue 2, pp. 12–21).
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). The Effect of Using Power Point Media

- on the Interest in Learning History of Class X Students of SMA Negeri 1 Bumiayu for the 2017/2018 Academic Year. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31–41.
- Komunikasi, J., Soraya, I., & Timur, J. (2007). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 9(1), 18–28. doi: 10.9744/jak.9.1.pp.18-28
- Maemunawati, S., & Alif, M. (n.d.). “*Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*” Penerbit 3M Media Karya 2020.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. doi: 10.24176/ijtis.v1i2.4891
- Yung, K. (2011). *350 Profesional & Easy Steps PowerPoint*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

