



Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint*
Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V UPT
SD Inpres 12/79 Lonrae Kabupaten Bone

Awaluddin Muin^{1*}, Firdaus², Warnida³

¹PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar

Email: awaluddin.muin@unm.ac.id

²PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar

Email: firdaus.mat@unm.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar

Email: warnidagunawan@gmail.com

Abstract. *This research is a type of quantitative research with a pre-experimental research design with a One-Group Pretest-Posttest Design which aims to determine students' mathematics learning outcomes and determine whether or not there is a significant difference in students' mathematics learning outcomes before and after using powerpoint-based interactive media. The population in this study were all students of class V UPT SD Inpres 12/79 Lonrae totaling 48 students. The sample used was 48 students who were selected by saturated sampling technique. The data from the research were obtained by giving a test of mathematical questions on the material of building space. The data analysis technique used is non-parametric inferential analysis with the Wilcoxon test because the data is not normal. Students' mathematics learning outcomes obtained before using powerpoint-based interactive media were in the poor category with an average learning outcome of 27.50 and students' mathematics learning outcomes obtained after using powerpoint-based interactive media were in the good category with an average learning outcome of 73,85. So it can be concluded that there is significant difference in the use of interactive media based on powerpoint on the mathematics learning outcomes of fifth grade students of UPT SD Inpres 12/79 Lonrae, Bone Regency.*

Keywords: *Interactive Powerpoint Media; Mathematics Learning Outcomes; Students.*

Abstrak. *Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental dengan rancangan One-Group Pretest-Posttest Design yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa dan mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan hasil belajar Matematika siswa sebelum dan setelah penggunaan media interaktif berbasis powerpoint. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SD Inpres 12/79 Lonrae berjumlah 48 siswa. Sampel yang digunakan sebanyak 48 siswa yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes soal matematika materi bangun ruang. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis inferensial non parametrik dengan uji Wilcoxon karena data tidak normal. Hasil belajar Matematika siswa yang diperoleh sebelum penggunaan media interaktif berbasis powerpoint berada pada kategori kurang dengan rata-rata hasil belajar adalah 27,50 dan hasil belajar Matematika siswa yang diperoleh setelah penggunaan media interaktif berbasis powerpoint berada pada baik dengan rata-rata hasil belajar adalah 73,85. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media interaktif berbasis powerpoint terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V UPT SD Inpres 12/79 Lonrae Kabupaten Bone.*

Kata Kunci: *Hasil Belajar Matematika; Media Powerpoint Interaktif; Siswa.*

PENDAHULUAN

Pancasila sebagai dasar negara juga menjadi dasar untuk menentukan tujuan pendidikan di Indonesia. Tujuan Pendidikan untuk meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, memperkuat kepribadian agar dapat membangun diri sendiri serta bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Pendidikan juga memiliki peranan yang sangat penting dalam pembangunan masyarakat di Indonesia seutuhnya. pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai macam bidang ilmu pengetahuan.

Salah satu cerminan kualitas pendidikan adalah hasil belajar yang dicapai siswa. Dalam kurikulum 2013 yang sedang diberlakukan, kompetensi siswa yang akan dicapai dalam tujuan pembelajaran disajikan dalam kompetensi inti yang meliputi kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Penilaian dilaksanakan pada ranah-ranah tersebut dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Pasal 5 bahwa: (1) Lingkup Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik mencakup kompetensi sikap spiritual, kompetensi sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan. (2) Sasaran Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik terhadap kompetensi sikap spiritual dan kompetensi sikap sosial sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi tingkatan sikap: menerima, menanggapi, menghargai, menghayati, dan mengamalkan nilai spiritual dan nilai sosial. (3) Sasaran Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik terhadap kompetensi pengetahuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi tingkatan kemampuan mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, Pendidik terhadap kompetensi keterampilan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mencakup keterampilan abstrak dan keterampilan konkrit. (5) Keterampilan abstrak sebagaimana dimaksud pada ayat (4) merupakan kemampuan belajar yang meliputi: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan (6) Keterampilan konkrit sebagaimana dimaksud pada ayat (4) merupakan kemampuan belajar yang meliputi: meniru, melakukan, menguraikan, merangkai, memodifikasi, dan mencipta. (7) Sasaran penilaian sebagaimana dimaksud pada ayat (4) digunakan sesuai dengan karakteristik muatan pembelajaran.

Guru sebagai pendidik memiliki peran penting yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Guru dituntut memiliki kreativitas yang tinggi dalam proses belajar mengajar sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 2 yang berbunyi: Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik secara psikologis siswa. Strategi guru untuk menghasilkan tujuan yang diterapkan dalam proses pembelajaran harus efektif agar siswa dalam belajar telah membawa sejumlah potensi ataupun kemampuannya lalu dikembangkan sesuai potensi yang telah ditetapkan, sehingga kompetensi belajar dapat dicapai siswa dengan baik dan tuntas (Arman, 2019). Hal ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih yang dapat mengubah pola pikir siswa lebih luas, dikarenakan mereka telah menemukan sesuatu hal yang berada di luar jangkauannya.

Menurut Damayanti (2021), saat ini teknologi menjadi sarana penting dalam pencapaian bahan materi pelajaran, dan guru berusaha mencari strategi yang paling efektif untuk memberikan layanan pendidikan terbaik melalui penyesuaian metode dan gaya mengajar yang mempertimbangkan akses teknologi dan fasilitas yang tersedia. Rohmawati (2015) menyatakan bahwa “pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar”. Sehingga guru berperan sebagai pengelola dalam proses pembelajaran dan bertindak selaku fasilitator bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Susanto (2013) bahwa “Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan pada

siswa” (h.19). Saat ini guru masih berfokus pada buku pegangan ketika melaksanakan pembelajaran. Sehingga siswa kurang dalam menangkap pembelajaran dikarenakan kurang menariknya pembelajaran yang dilaksanakan. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran tersebut yaitu digunakannya media interaktif oleh guru. Dengan adanya media interaktif dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menarik.

Salah satu contoh media yang efektif dalam pembelajaran yaitu media interaktif berbasis *powerpoint*. Media interaktif berbasis *powerpoint* yang merupakan gabungan dari beberapa media diantaranya visual, audio dan video (Farida, 2021). Selain itu media ini juga dapat merangsang sistem motorik siswa karena pada prakteknya, siswa dituntut lebih aktif serta dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar. Pada umumnya pembelajaran dengan menggunakan media lebih membekas kepada siswa sehingga tujuan dari hasil belajar siswa baik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya juga akan tercapai dengan baik dan optimal.

Matematika merupakan mata pelajaran yang membantu siswa berfikir secara kreatif dan kritis, mengembangkan pola pikir siswa dan mempunyai objek yang bersifat abstrak yang menyebabkan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar Matematika. Hal ini didukung dengan laporan OECD Tahun 2014 bahwa hasil riset PISA pada Tahun 2012 menunjukkan Indonesia menempati urutan peringkat ke 64 dari 65 negara dengan skor 375, lebih lanjut dijelaskan bahwa 75,7% siswa Indonesia memiliki kinerja yang rendah dan hanya mampu mengerjakan soal yang sederhana dan hanya 0,1% siswa yang mampu menyelesaikan pemodelan Matematika yang menuntut keterampilan berpikir dan pemecahan masalah (Fauzi & Arisetyawan 2020). Sehingga guru perlu melibatkan siswa dalam tiap mata pelajaran, karena hal itu merupakan aspek terpenting dalam kompetensi profesional guru.

Menurut Fauzi & Arisetyawan (2020) Geometri sangat berkaitan dengan pembentukan konsep abstrak. Pembelajaran ini tidak bisa hanya dilakukan dengan transfer pengetahuan atau ceramah saja, tetapi harus dilakukan dengan pembentukan konsep melalui rangkaian kegiatan yang dilakukan langsung oleh siswa. Dalam kompetensi dasar matematika di sekolah dasar yang disusun oleh kemendikbud dalam Permendikbud nomor 37 Tahun 2018 bahwa presentasi materi geometri di sekolah dasar berkisar 40-50 %. Hal inilah yang membuktikan bahwa geometri bukan hanya bagian penting dalam matematika, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi dalam pembelajarannya terkadang siswa juga sangat sulit untuk memahami materi geometri. Kesulitan tersebut disebabkan karena pembelajaran Matematika ini selama ini disampaikan kepada siswa secara informatif, artinya siswa hanya memperoleh informasi dari guru saja sehingga derajat kemelekatannya juga dapat dikatakan rendah. Sehingga hal ini memerlukan kreativitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berkaitan dengan penggunaan media interaktif, hasil penelitian dari Riduan Febriandi (2020) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif Matematika terhadap hasil belajar siswa memenuhi kriteria efektif dan dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Penelitian yang serupa dilakukan oleh Linda Yanti (2014) menyimpulkan bahwa penggunaan *powerpoint* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Matematika dengan antusias siswa sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran Matematika menggunakan *powerpoint* dengan rata-rata respon sebesar 84,09%. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 19 Januari 2022 dengan guru di UPT SD Inpres 12/79 Lonrae mengatakan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan penggunaan alat bantu berupa buku ajar dan hanya beberapa kali menggunakan media lain. Ketersediaan sarana dan prasarana seperti proyektor dan komputer di sekolah sudah tersedia sebagai sarana pembelajaran berbasis teknologi. Namun siswa masih mengalami berbagai kesulitan dalam belajar khususnya dalam belajar Matematika. Guru juga mengemukakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut salah satunya karena kurang antusiasnya siswa terhadap proses pembelajaran dikarenakan Matematika memiliki banyak rumus serta sulit.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Desain penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian eksperimen dengan menggunakan *Pre- Experiment* (pra eksperimen). Waktu penelitian ini berlangsung 3 bulan. Penelitian ini bertempat di UPT SD Inpres 12/79 Lonrae Kabupaten Bone. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* (satu kelompok desain *pretest-posttest*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SD Inpres 12/79 Lonrae Kabupaten Bone sebanyak 48. Sampel pada penelitian ini yaitu sebanyak 48 siswa dengan teknik pengambilan sampel yaitu *sampling jenuh*.

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini yaitu Media interaktif berbasis *powerpoint* dan hasil belajar Matematika. Media interaktif berbasis *powerpoint* yaitu media pembelajaran yang lebih menekankan pada konsep materi yang disajikan dalam bentuk *powerpoint* yang dibuat secara interaktif yang dapat berisi teks, gambar, maupun video, sedangkan hasil belajar Matematika yaitu hasil tes dari *pre-test* dan *post-test* tentang belajar Matematika siswa kelas V materi Geometri Bangun Ruang Semester 2. Langkah pertama dalam melakukan penelitian yaitu perencanaan. Pada tahap perencanaan, peneliti menentukan sampel dalam penelitian dan merumuskan instrumen yang berisi item-item berupa tes untuk keperluan mengumpulkan data. Selanjutnya pemberian *pre-test*, Melaksanakan pembelajaran dengan penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint*, pemberian *Posttest*, membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, dan menarik kesimpulan.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari tes. Tes ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar Matematika siswa kelas V UPT SD Inpres 12/79 Lonrae Kabupaten Bone sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda tentang geometri bangun ruang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan dengan analisis rata-rata dan persentase. Sedangkan analisis statistik inferensial digunakan dengan teknik uji normalitas, uji hipotesis dan uji *N-Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data *pretest* hasil belajar Matematika siswa dengan jumlah sampel 48 yaitu diperoleh dengan data *pretest* sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata adalah 27,50. Nilai median yang terurut dari nilai terendah sampai nilai tertinggi adalah 25,00. Modus atau data yang sering muncul adalah 20 yang artinya nilai hasil belajar Matematika siswa tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh oleh siswa. Simpangan baku (standar deviasi) hasil belajar Matematika siswa adalah 8,752. Adapun data *pretest* diperoleh data *pretest* tersebut menunjukkan bahwa pada skor nilai 21 memiliki frekuensi sebanyak 16, pada skor nilai 21-40 memiliki frekuensi sebanyak 29, pada skor nilai 41-60 memiliki frekuensi sebanyak 3 dan pada skor nilai 61-80 dan 81-100 memiliki frekuensi sebanyak 0. Dengan demikian frekuensi tertinggi berada pada skor 21-40 dengan jumlah frekuensi sebanyak 29. Jika skor *pretest* hasil belajar Matematika siswa dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi dan persentase yaitu rentang skor <21 pada kategori sangat kurang diperoleh jumlah frekuensi 16 dengan persentase 33,33%, rentang skor 21-40 pada kategori kurang diperoleh jumlah frekuensi 29 dengan persentase 60,42%, rentang skor 41-60 pada kategori cukup diperoleh jumlah frekuensi 3 dengan persentase 6,25%, rentang skor 61-80 pada kategori baik diperoleh jumlah frekuensi 0 dengan persentase 0%, dan rentang skor 81-100 pada kategori sangat baik diperoleh jumlah frekuensi 0 dengan persentase 0%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa keseluruhan adalah 27,50 dengan persentase sebesar 60,42%. Sehingga disimpulkan bahwa hasil *pretest* berada pada kategori Kurang.

Data *posttest* hasil belajar Matematika siswa dengan jumlah sampel 48 yaitu diperoleh dengan Pada data *posttest* setelah pemberian perlakuan, memiliki rata-rata adalah 73,85. Nilai median dari data hasil

belajar Matematika adalah 75,00. Modus atau data yang sering muncul adalah 75, yang artinya nilai tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh oleh siswa. Adapun simpangan baku (standar deviasi) hasil belajar Matematika siswa adalah 7,238. Adapun data *posttest* tersebut menunjukkan bahwa pada skor nilai 21 dan 21-40 memiliki frekuensi sebanyak 0, pada skor nilai 41-60 memiliki frekuensi sebanyak 5, pada skor nilai 61-80 memiliki frekuensi sebanyak 38 dan 81-100 memiliki frekuensi sebanyak 5. Dengan demikian frekuensi tertinggi ada pada skor 61-80 dengan jumlah frekuensi sebanyak 38. Jika skor *posttest* hasil belajar Matematika siswa dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi dan persentase yaitu rentang skor <21 pada kategori sangat kurang diperoleh jumlah frekuensi 0 dengan persentase 0%, rentang skor 21-40 pada kategori kurang diperoleh jumlah frekuensi 0 dengan persentase 0%, rentang skor 41-60 pada kategori cukup diperoleh jumlah frekuensi 5 dengan persentase 10,42%, rentang skor 61-80 pada kategori baik diperoleh jumlah frekuensi 38 dengan persentase 79,16%, dan rentang skor 81-100 pada kategori sangat baik diperoleh jumlah frekuensi 5 dengan persentase 10,42% (Sumber : IBM SPSS Statistics Version 22)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar Matematika siswa keseluruhan adalah 73,85 dengan persentase sebesar 79,16%. Sehingga disimpulkan bahwa hasil *posttest* berada pada kategori baik. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* test lebih besar daripada nilai yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen yaitu diperoleh data *Pretest* dengan nilai probabilitas 0,094 keterangan data bersifat normal, dan data *Posttest* dengan nilai probabilitas 0,001 keterangan data bersifat tidak normal. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pretest* berdistribusi normal sedangkan data *posttest* berdistribusi tidak normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada data *pretest* lebih besar dari 0,05 dan data *posttest* lebih kecil dari 0,05.

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mencapai taraf pembenaran atau jawaban (hipotesis) yang telah diajukan sebelum penelitian yang dilaksanakan Dalam penelitian ini diperoleh data *pretest* dan *posttest* yang tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, dilakukan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* terhadap hasil belajar Matematika siswa. Rangkuman data hasil uji *wilcoxon* data *pretest* dan *posttest* yaitu dari hasil uji *wilcoxon signed test* didapatkan nilai Z sebesar -6,048 dan nilai asymp sig. (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari tingkat alfa 5% (0,05) sehingga terdapat perbedaan rata-rata data *pretest* sebelum penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* dengan data *posttest* setelah penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint*. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* terhadap hasil belajar Matematika siswa. Mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* maka dilakukan uji tingkat efektivitas *N-Gain*. Data yang digunakan yaitu nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Berdasarkan hasil perhitungan Uji *N-Gain score* tersebut, diperoleh jumlah kategori rendah 0, jumlah kategori sedang 38 orang dengan persentase 79,17% dan jumlah kategori tinggi 10 orang dengan persentase sebesar 20,83%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain Score* adalah sebesar 0,6341 ($0,3 \leq 0,6341 \leq 0,7$) termasuk dalam kategori sedang maka dapat disimpulkan media Interaktif berbasis *powerpoint* efektif.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis *powerpoint*, efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V khususnya di SD Inpres 12/79 Lonrae Kabupaten Bone. Keefektifan media interaktif berbasis *powerpoint* ditinjau berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran. Hasil belajar Matematika siswa menunjukkan sebelum perlakuan data hasil belajar menunjukkan tidak ada siswa dinyatakan tuntas. Selanjutnya persentase yang diperoleh siswa terbanyak sebelum diberikan perlakuan yaitu sebesar 60,42% dengan kategori kurang. Siswa mendapatkan hasil persentase sebanyak 79,16% dengan kategori baik setelah menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint*. Setelah adanya perlakuan menggunakan media interaktif berbasis

powerpoint, meningkat menjadi 35 siswa dari 48 siswa yang dinyatakan tuntas. Hal ini siswa memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh setelah menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint*.

Pada analisis data statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar Matematika siswa menggunakan uji *kolmogorov-Smirnov* diperoleh semua data *pretest* berdistribusi normal dan data *posttest* tidak berdistribusi normal. Uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Kemudian melihat hasil uji *wilcoxon signed test* didapatkan nilai Z_{hitung} sebesar -6,048 dan nilai *asympt sig. (2-tailed)* 0,000 lebih kecil dari tingkat alfa 5% (0,05) sehingga terdapat perbedaan rata-rata data *pretest* sebelum penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* dengan data *posttest* setelah penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint*. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil daripada nilai taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian hipotesis diterima, artinya media interaktif berbasis *powerpoint* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Linda Yanti (2014) menyimpulkan bahwa penggunaan *powerpoint* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Matematika dengan antusias siswa sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran Matematika menggunakan *powerpoint* dengan rata-rata respon sebesar 84,09%.

Pada uji *N-Gain score* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian *one group pretest-posttest design* (eksperimen desain atau *pre-eksperimental*). Uji *N-Gain score* dilakukan dengan cara menghitung selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* sehingga dapat mengetahui apakah penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* dapat dikatakan efektif atau tidak. Berdasarkan nilai rata-rata *N-Gain Score* adalah sebesar 0,6341 ($0,3 \leq 0,6341 \leq 0,7$) termasuk dalam kategori sedang maka dapat disimpulkan media Interaktif berbasis *powerpoint* dikatakan efektif. Berdasarkan teori sebelumnya Uno & Mohammad (2015) bahwa “pada dasarnya efektivitas ditujukan untuk menjawab pertanyaan seberapa jauh tujuan pembelajaran telah dapat tercapai oleh siswa”(h.29). Senada dengan pendapat Rohmawati (2015) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran juga merupakan suatu ukuran keberhasilan suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sehingga efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh Riduan Febriandi (2020) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif Matematika terhadap hasil belajar siswa memenuhi kriteria efektif dan dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori dan hasil penelitian, maka kesimpulan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar Matematika siswa kelas V UPT SD Inpres 12/79 Lonrae Kabupaten Bone sebelum penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* berada pada kategori kurang dengan rata-rata hasil belajar Matematika yang diperoleh siswa adalah 27,50. Hasil belajar Matematika siswa kelas V UPT SD Inpres 12/79 Lonrae Kabupaten Bone setelah penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* berada pada kategori baik dengan rata-rata hasil belajar Matematika yang diperoleh siswa adalah 73,85. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Matematika siswa melalui penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* di kelas V UPT SD Inpres 12/79 Lonrae Kabupaten Bone.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diajukan saran-saran: Guru merancang dan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang efektif dengan mengaplikasikan media interaktif berbasis *powerpoint* dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Matematika. Guru diharapkan mengembangkan media pembelajaran dan segala potensi yang dimiliki dengan memperhatikan lingkungan siswa dalam pembelajaran agar pembelajaran berlangsung aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Kepada peneliti yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan ini diharapkan agar skripsi ini dapat menjadi bahan referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya dengan ruang

lingkup yang lebih luas dan pembahasan yang lebih mendalam untuk mendapatkan informasi ilmiah mengenai media interaktif berbasis *powerpoint* dengan hasil belajar Matematika siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad. 2020. *Pengaruh Penilaian Kelas dan Model Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar IPS*. Banten: Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju.
- Arman. 2019. Efektivitas model cooperative script terhadap keterampilan berbahasa indonesia siswa SD Inpres 4/82 Labissa Kecamatan Ajangale Kabupaten Bone. *Jurnal ilmu pendidikan*.
- Damayanti, P. O. 2021. *Efektivitas media video berbasis powerpoint dalam pembelajaran daring terhadap hasil belajar tema 7 subtema 3 di kelas IV B minu ngingas waru*. Skripsi
- Farida, N. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematika Siswa Kelas VIII Pada Materi Statistika*. 4–5.
- Fauzi, I., & Arisetyawan, A. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Geometri di Sekolah Dasar. *Jurnal UNNES*, 11 (1), 27–35.
- Febriandi, R. 2020. Efektivitas multimedia interaktif terhadap pembelajaran Matematika siswa kelas V SD Negeri 58 Lubuklinggau. *Journal of Elementary School*, 3 (7), 120–128. <https://doi.org/10.2490/jjrmc.57.668>
- Muin, A. 2017. Keterampilan berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran seni di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan insani*. 20 (2007), 133–135.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 104 Tahun 2014 Tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. *Ocean Modelling*, 22 (3), 1361–1369.
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. 2022. Efektivitas Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6 (2), 2456–2465.
- Rohmawati. 2015. *Efektivitas Pembelajaran*. Jakarta: UNJ Press.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutarno, G. 2018. Efektivitas pembelajaran Pai menggunakan media power point dengan video muhasabah di kelas 5 Sdit Iqra' 1 Kota Bengkulu. *Al-Bahtsu*, 3 (2), 185–186.
- Uno, & Mohammad. 2015. *Efektivitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yanti, L. 2014. Efektivitas penggunaan media *powerpoint* pada pembelajaran Matematika di kelas X MA Negeri 1 Lubuklinggau Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.