



<https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i3.2078>

## Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Powerpoint* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Baharuddin , Asmaun 

**How to cite** : Baharuddin, B., & Asmaun, A. (2024). Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(3), 1241 - 1251. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i3.2078>

To link to this article : <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i3.2078>



Opened Access Article



Published Online on 30 September 2024



Submit your paper to this journal



## Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

Baharuddin<sup>1\*</sup> , Asmaun<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar

### Article Info

#### Article history:

Received Jul 04, 2024

Accepted Sep 05, 2024

Published Online Sep 30, 2024

#### Keywords:

Multimedia Pembelajaran  
*Microsoft Powerpoint*  
Hasil Belajar  
Matematika

### ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran interaktif *Microsoft Powerpoint* di sekolah dasar pada mata pelajaran matematika masih perlu menjadi fokus perhatian guru sebagai upaya meningkatkan rendahnya hasil belajar, sehingga penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V melalui penerapan multimedia pembelajaran *interaktif*. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Fokus penelitian ini ada dua yaitu fokus proses dan fokus hasil. Subjek penelitian ini adalah peneliti dan siswa kelas V sebanyak 13 orang yang terdiri dari 6 laki-laki dan 7 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, perekaman video dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif dengan cara mengelompokkan data Aspek Guru dan Aspek Siswa. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualifikasi proses pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* di siklus I dan II semakin membaik. Seiring dengan itu, kemampuan pemahaman siswa juga semakin meningkat di siklus I dan II. Oleh karena itu, proses penerapan multimedia interaktif membuat suasana pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Perubahan proses pembelajaran yang telah diuraikan mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa.



This is an open access under the CC-BY-SA licence



### Corresponding Author:

Baharuddin,  
Jurusan Matematika,  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,  
Universitas Negeri Makassar,  
Jl. Dg. Tata Raya, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222, Indonesia  
Email: [baharuddin.fmipa@unm.ac.id](mailto:baharuddin.fmipa@unm.ac.id)

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu wadah meningkatkan potensi dan keterampilan yang dimiliki setiap siswa. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan output yang berkualitas pula. [Alghobiri \(2018\)](#) menyatakan input pendidikan dengan kualitas yang baik meliputi metode ajar dan sumber ajar yang efektif dan memadai akan menghasilkan capaian pendidikan yang sangat baik. Kualitas pendidikan yang baik akan menjadi tolak ukur peningkatan kualitas suatu bangsa ([Padro & Sankey, 2018](#); [Paliulis & Labanauskis, 2015](#)) Pembelajaran matematika

khususnya, masih menjadi salah satu pembelajaran yang penuh tantangan di setiap sekolah sehingga acap kali membuat siswa jenuh dengan rumus-rumus yang harus dihapalkan, serta proses operasi dalam rumus matematika yang rasionalnya membutuhkan pengerjaan yang cukup panjang. Rego., et al (2023) menguraikan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan metode menghafal dan instruksi secara mekanis pada mata pelajaran matematika seringkali menemui kegagalan dalam koneksi dengan pengetahuan siswa sebelumnya sehingga siswa sulit dalam memahami materi ajar yang diberikan guru. Ketergantungan pemahaman siswa pada buku teks menurut Lau., et al (2018) akan semakin mempersulit kegiatan pembelajaran karena pembelajaran yang dilakukan sifatnya monoton dan kurang beragam.

Objek matematika yang abstrak dan banyak mengandung simbol-simbol seringkali membuat siswa kesulitan dalam mempelajarinya (Baharuddin., et al, 2024). Di samping banyaknya rumus-rumus matematika yang harus dihapalkan dan dipahami penerapannya, siswa juga terkadang memperoleh suasana belajar yang monoton dan membosankan. Zikria & Imami (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru umumnya hanya dalam bentuk penyampaian rumus serta pemberian soal latihan yang dikerjakan sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan oleh guru. Hal demikian menjadi sebab kurangnya ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran matematika. Berangkat dari fenomena tersebut maka pembelajaran matematika seyogyanya dibuat semenarik mungkin agar membuat siswa betah dan menarik minatnya untuk belajar matematika. Penggunaan media yang sesuai dengan materi ajar akan memudahkan penyampaian guru sehingga siswa lebih mudah memperoleh pemahaman (Baharuddin., et al, 2024). Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa untuk hal-hal baru, membangkitkan motivasi, dan membawa pengaruh psikologis yang baik terhadap siswa (Ekaningtias & Safilin, 2019).

Hasil belajar mengindikasikan pada kemampuan tertentu yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2014; Purwanto, 2014; Harvianto, 2021). Kemampuan yang dimaksud terjadi dalam diri siswa berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Susanto, 2014; Suprijono, 2015). Pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil proses belajar akan berpengaruh pada peningkatan keterampilan yang dimiliki oleh siswa sehingga penilaian hasil belajar juga harus dilakukan secara berkelanjutan dan komprehensif untuk memastikan efektivitas pembelajaran yang bermakna dan mencapai tujuan yang optimal (Warsah & Habibullah, 2022; Mujahidah., et al, 2024).

Proses pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 51 Parepare khususnya saat mata pelajaran matematika diajarkan hanya didominasi pada pemberian LKS yang berisi soal latihan. Guru menyajikan materi dengan penjelasan singkat disertai pemberian contoh soal yang dilanjutkan dengan instruksi pengerjaan LKS. Penggunaan media interaktif masih minim dilakukan. Media yang biasa digunakan pada pemberian materi hanya berupa media kongkret sederhana dengan bahan seadanya. Sementara itu, pemberian media interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* belum pernah diterapkan sebelumnya. Padahal, dengan adanya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar dapat memacu minat siswa untuk antusias dalam belajar.

Media *Microsoft Powerpoint* merupakan alat bantu dalam presentasi yang memungkinkan memuat musik atau efek suara pada slide tertentu untuk menjelaskan materi dalam bentuk slide yang berisi poin-poin penting (Norman, 2021). Media *Microsoft Powerpoint* dapat dimodifikasi menjadi interaktif sebagai alat melatih diri siswa dengan soal-soal yang dirancang oleh guru sesuai materi yang diajarkan (Surbakti., et al, 2023). Penerapan media pembelajaran *powerpoint* dengan tampilan informasi visual yang mudah dipahami siswa dapat menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan sehingga merangsang rasa ingin tahu

siswa mengenai informasi terkait bahan ajar yang telah diberikan (Wahyuningsih, 2022). Media ini juga terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar sehingga mencapai target yang diinginkan (Purwati, et al, 2020 ; Wibowo, 2021; Wulandari, 2022; Saefuddin, 2024).

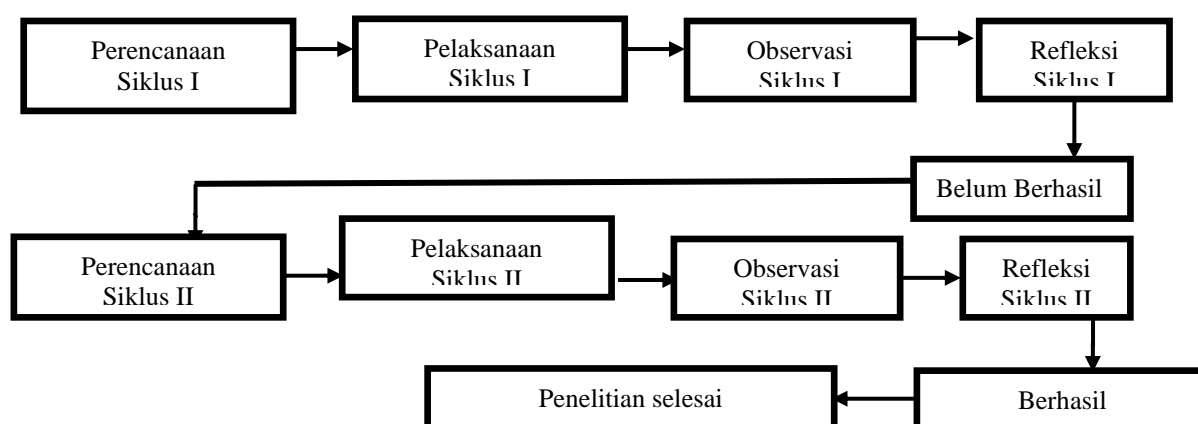
Penggunaan media *Microsoft Powerpoint* telah banyak dilakukan pada penelitian-penelitian sebelumnya, salah satunya hasil penelitian Asna (2023) menguraikan bahwa *Microsoft Powerpoint* sebagai media pembelajaran memungkinkan guru lebih mudah dalam penyampaian materi, antusiasme siswa lebih meningkat, terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa, serta proses pembelajaran yang dilakukan semakin menarik minat siswa. Hal demikian didorong oleh adanya pendekatan dengan keterlibatan siswa secara aktif, adanya kaitan antara materi dengan lingkungan sekitar siswa, dan adanya dorongan rasa ingin tahu yang dimiliki oleh siswa.

Dalam konteks ini, berdasar pada fenomena yang ada, penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 51 Parepare. Berdasar pada tujuan tersebut, maka sangat dimungkinkan bahwa dengan penerapan multimedia ini akan semakin membantu siswa dalam memahami pelajaran serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

## Metode

### Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara terstruktur untuk menyelesaikan masalah hasil belajar siswa melalui tindakan siklus pembelajaran berupa penerapan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* pada pembelajaran matematika di kelas. Subjek penelitian ini yaitu siswa SD Negeri 51 Parepare yang berjumlah 13 siswa kelas V dengan rincian 6 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian dilakukan pada semester II tahun ajaran 2023/2024. Desain penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Desain Penelitian Tindakan Kelas

### Instrumen

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data hasil penelitian. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu tes, pengamatan (Observasi) terhadap aktivitas belajar dan kegiatan mengajar guru, perekaman video memudahkan

pengamatan proses pembelajaran (*Handycam*) dan dokumentasi terkait dokumen penunjang penelitian.

### Pengamatan (Observasi)

Pengamatan (Observasi) digunakan sebagai pedoman pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dipilihnya teknik observasi karena peneliti ingin mengamati aktivitas belajar siswa dan kegiatan mengajar guru sebagai objek dalam penelitian. Adapun alat pengamatan yang digunakan berupa model *checklist* (✓) untuk aktivitas belajar siswa dan model skala nilai untuk aktivitas mengajar guru. Instrumen pengamatan yang digunakan pada penelitian dapat dilihat pada **Gambar 2** berikut.

**LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN  
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF  
BERBASIS MICROSOFT POWERPOINT**

Perencanaan ke: \_\_\_\_\_  
 Hari / Tanggal : \_\_\_\_\_  
 Jam : \_\_\_\_\_  
 Materi : \_\_\_\_\_

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian					Catatan
		Realisasi		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	
1.	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan multimedia pembelajaran						
2.	Siswa memperhatikan penjelasan materi dari multimedia yang ditayangkan oleh guru dengan semangat dan senang						
3.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya						
4.	Siswa berani mengajukan pertanyaan jika ada materi yang belum jelas						
5.	Guru memberikan contoh soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran						
6.	Siswa memperhatikan penjelasan contoh soal yang dijelaskan oleh guru						
7.	Guru memberikan soal kepada siswa untuk dikerjakan di rumah kelas						
8.	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru di rumah kelas						
9.	Siswa aktif mengemukakan gagasannya						
10.	Siswa tidak merasa takut salah dengan adanya multimedia pembelajaran						
11.	Guru memberikan komentar dan saran terhadap jawaban siswa						
12.	Siswa membandingkan mana yang terbaik						
13.	Siswa perhatian terhadap pelajaran						
14.	Siswa bersemangat dalam belajar						
15.	Siswa merasa senang dengan multimedia						

Parepare, ..... 2024  
Observer

Gambar 2. Instrumen Pengamatan

### Tes Tertulis

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis/evaluasi. Tes tertulis dipilih sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini karena dengan melakukan tes tertulis kita dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan pada setiap siklus. Instrument yang digunakan adalah soal uraian sejumlah 5 nomor dan kunci jawaban tes hasil membaca pemahaman tiap siklus.

**TES AKHIR PENELITIAN**

Siswa : \_\_\_\_\_  
 Bidang Studi : Matematika  
 Kelas/ Semester : V/II  
 Hari / Tanggal : \_\_\_\_\_

---

Perhatikan: Perhatikan gambar-gambar berikut dengan benar

1. Hitunglah luas gambar persegi panjang di bawah ini!

Jawab: \_\_\_\_\_

2. Perhatikan gambar-gambar bangun datar di bawah ini!

3. Amatilah gambar segitiga di bawah ini, kemudian tentukan berapa panjang alas, tinggi, dan luas segitiga tersebut!

Alas = ....  
 Tinggi = ....  
 Luas = ....

4. Tentukanlah luas segitiga di bawah ini!

Jawab:  
 a. \_\_\_\_\_  
 b. \_\_\_\_\_

5. Sebuah segitiga mempunyai tinggi 8 cm dan alasnya 6 cm. Hitunglah luas segitiga tersebut!

Jawab: \_\_\_\_\_

Gambar 3. Instrumen Tes Siklus

### Dokumen

Dokumen digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang dianggap penting dan berharga, seperti daftar nilai ulangan harian siswa yang dijadikan sebagai acuan dalam

mengamati peningkatan hasil belajar siswa, dokumen berupa hasil pekerjaan siswa, serta dokumen berupa foto-foto pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint*.

### **Perekaman Video (*Handycam*)**

Rekaman video digunakan dalam penelitian ini untuk melihat semua suasana kelas atau kondisi belajar pada saat diterapkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* sehingga peneliti dengan mudah menganalisis kekurangan pada proses pembelajaran dan memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.

### **Prosedur/Pengumpulan Data**

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan menggunakan siklus PTK model Kurt Lewin. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan yaitu terdiri atas empat komponen utama yang dilakukan secara berurut dalam satu siklus yaitu : (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan tindakan; (3) Observasi, dan (4) Refleksi (Purwanto, 2023).

### **Tahap Perencanaan Siklus**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah: (1) Menyamakan persepsi antara peneliti dengan wali kelas V tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan, (2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menerapkan multimedia *Microsoft Powerpoint*, (3) Membuat lembar observasi untuk guru dan siswa untuk menilai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan nantinya, (4) Menyiapkan alat evaluasi untuk melihat kemampuan membaca pemahaman siswa setelah multimedia *Microsoft Powerpoint* diterapkan, dan (5) Menyiapkan *handycam* sebagai alat perekaman video.

### **Tahap Pelaksanaan Siklus**

Tahap ini adalah tahap untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun. Dalam skenario pembelajaran harus menonjolkan tindakan yang ingin diterapkan, yaitu pembelajaran dengan menerapkan multimedia *Microsoft Powerpoint*.

### **Tahap Pengamatan Siklus**

Pengamatan dilakukan bersama dengan dilaksanakannya tindakan. Pengamatan dilakukan untuk mengumpulkan data yaitu kegiatan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### **Tahap Refleksi**

Peneliti menganalisis semua informasi yang terekam dalam proses pembelajaran melalui format observasi dan hasil evaluasi yang telah dilakukan. Kemudian memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan pada siklus II nantinya.

### **Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aspek guru dan aspek siswa. Data yang dianalisis adalah aspek siswa yang terdiri dari aktivitas proses dan hasil.

### **Menelaah data**

Proses menelaah data dimulai pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, berdasarkan hasil observasi di lapangan data yang terkumpul dikelompokkan sesuai dengan masalah penelitian.

### Reduksi data

Mereduksi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan dan menyederhanakan semua data yang diperoleh mulai dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian.

### Menyajikan data

Menyajikan data adalah kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

### Menarik kesimpulan dan verifikasi data

Pada tahap ini ditekankan pada pemberian kesimpulan terhadap hasil penafsiran data evaluasi yang mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan makna-makna yang muncul dari data.

### Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu indikator proses dan indikator hasil dengan menerapkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Data mengenai hasil belajar siswa dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif yaitu skor rata-rata dan persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor total}} \times 100$$

Selanjutnya data hasil observasi dianalisis secara kualitatif dengan teknik kriteria yang digunakan untuk mengungkapkan tingkat penguasaan siswa dalam memahami materi.

**Tabel 1.** Indikator Keberhasilan Pembelajaran

Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
76%-100%	Baik/Maksimal (B)
60%-75%	Cukup (C)
0%-59%	Kurang (K)

Sumber :Diadaptasi dari Djamarah & Zain (2014)

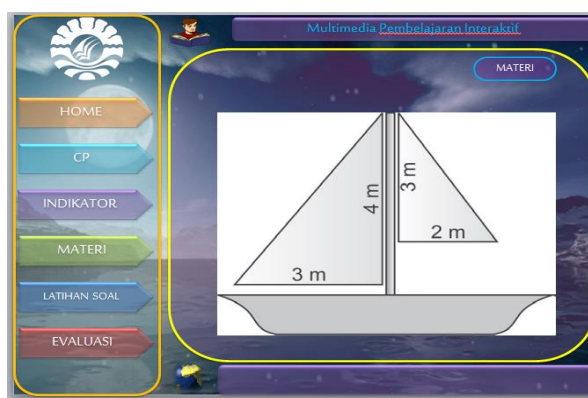
Berdasarkan fokus penelitian yang mencermati aspek proses dan hasil belajar siswa, maka untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari kedua aspek tersebut, dibuatkan indikator keberhasilan. Proses dikatakan berhasil jika penerapan multimedia *Microsoft Powerpoint* terlaksana dengan baik dan penguasaan siswa minimal mencapai kualifikasi baik (B). Hasil belajar dikatakan meningkat jika 76% dari 100% siswa telah mencapai nilai 75 hal ini dapat diukur dengan memberikan tes disetiap akhir siklus.

### Hasil Penelitian

Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Microsoft Powerpoint* yang didesain oleh penulis sesuai dengan materi ajar yang diberikan. Multimedia tersebut terdiri dari beberapa pilihan menu utama yaitu capaian pembelajaran, indikator pembelajaran, materi, latihan soal, dan evaluasi. Multimedia ini juga memanfaatkan *link* untuk melihat tampilan menu yang tersedia. Penggunaan multimedia ini sangat mudah dioperasikan, dengan mengarahkan kursor pada tampilan media sesuai keinginan atau kebutuhan pada pencarian menu utama. Multimedia ini juga dilengkapi dengan latihan soal sebagai pengembangan materi yang telah dipelajari. Langkah pertama yang dilakukan dalam menerapkan multimedia ini yaitu dengan memperkenalkan tools yang ada pada multimedia interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* yang akan diajarkan kemudian pada saat proses pembelajaran berlangsung meminta siswa



untuk tampil di depan kelas mengerjakan soal latihan pada multimedia interaktif tersebut sebagai feedback pada materi yang di ajarkan. Selanjutnya Desain multimedia interaktif *Microsoft Powerpoint* dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 4.** Desain Multimedia Interaktif *Microsoft Powerpoint*

### Deskripsi Siklus 1

Pada tahap perencanaan pembelajaran pada siklus 1 dibuat sesuai dengan kelemahan atau kekurangan hasil identifikasi pada tahap pra siklus yang selanjutnya akan dicari solusi pemecahan masalahnya. Tindakan perbaikan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan penggunaan multimedia *Microsoft Powerpoint* pada proses pembelajaran. Berikut ini disajikan rekapitulasi nilai siswa pada tes evaluasi siklus 1 ditunjukkan pada [Tabel 2](#) sebagai berikut.

**Tabel 2.** Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1

Hasil Penilaian	Nilai
Nilai Rata-Rata	73
Jumlah Siswa yang Tuntas	9
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	4
Persentase Ketuntasan	69,23 %

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil tes pada siklus I ditunjukkan nilai rata-rata siswa hanya mencapai 73, hasil tersebut belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan dalam penelitian ini yaitu 75. Jumlah siswa yang tuntas 9 siswa dengan persentase 69,23 % dan yang belum berhasil memenuhi KKM sebanyak 4 siswa dengan persentase 30,77 % sehingga ketuntasan dari hasil tes akhir siklus I berada pada kualifikasi cukup (C). Data tersebut belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 76 % siswa memperoleh nilai 75. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

### Deskripsi Siklus II

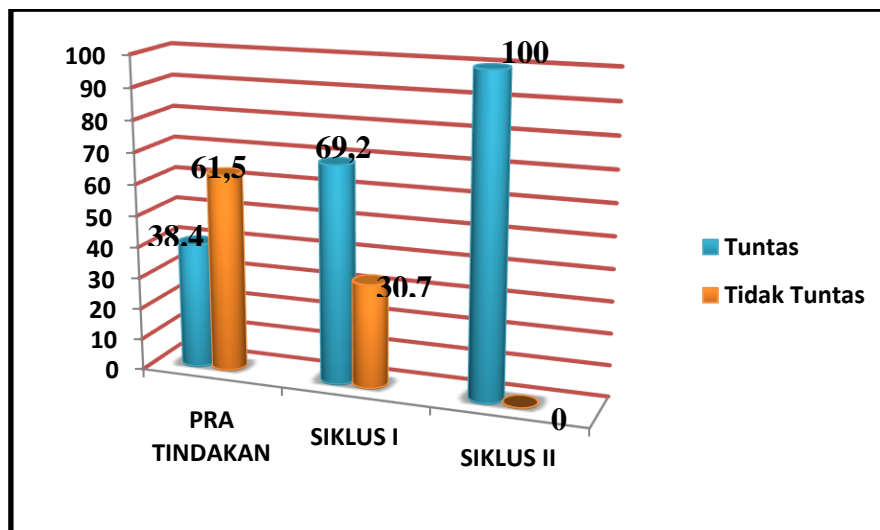
Pada tahap perencanaan pembelajaran pada siklus II dibuat sesuai dengan kekurangan yang teridentifikasi pada tahap siklus 1 yang selanjutnya akan dicari solusi pemecahan masalahnya. Berikut ini disajikan rekapitulasi nilai siswa pada tes evaluasi siklus II ditunjukkan pada [Tabel 3](#).

**Tabel 3.** Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Hasil Penilaian	Nilai
Nilai Rata-Rata	84
Jumlah Siswa yang Tuntas	13
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	0
Persentase Ketuntasan	100%



Pada siklus II perubahan pada hasil belajar siswa dapat dilihat dari tes akhir siklus II pertemuan 2 dengan perolehan nilai rata-rata siswa sudah mencapai 84. Hasil tersebut telah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Adapun jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa artinya sudah tidak ada lagi siswa yang berada dibawah KKM sehingga persentase keberhasilan 100 % berada pada kualifikasi baik (B). Data ini sudah sesuai dengan bahkan telah melebihi target indikator keberhasilan yakni 76 % siswa memenuhi KKM. Persentase perubahan hasil belajar siswa yang meningkat dari pratindakan, siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 5..** Peningkatan Nilai Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap pratindakan sampai hasil pelaksanaan tindakan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia interaktif *Microsoft Powerpoint* dinilai berhasil menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## Diskusi

Penerapan multimedia interaktif *Microsoft Powerpoint* dinilai berhasil menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Asna (2023) menguraikan bahwa multimedia interaktif sebagai media pembelajaran memungkinkan guru lebih mudah dalam penyampaian materi, antusiasme siswa lebih meningkat, terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa, serta proses pembelajaran yang dilakukan semakin menarik minat siswa. Hal demikian didorong oleh adanya pendekatan dengan keterlibatan siswa secara aktif, adanya kaitan antara materi dengan lingkungan sekitar siswa, dan adanya dorongan rasa ingin tahu yang dimiliki oleh siswa. Multimedia interaktif juga membuat proses pembelajaran lebih bermakna. Pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil proses belajar akan berpengaruh pada peningkatan keterampilan yang dimiliki oleh siswa sehingga penilaian hasil belajar juga harus dilakukan secara berkelanjutan dan komprehensif untuk memastikan efektivitas pembelajaran yang bermakna dan mencapai tujuan yang optimal (Warsah & Habibullah, 2022; Mujahidah., et al, 2024).

Motivasi belajar siswa juga lebih meningkat setelah belajar dengan menggunakan multimedia interaktif *Microsoft Powerpoint*. Penerapan multimedia interaktif *Microsoft Powerpoint* membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih giat dan menggali informasi

lebih lanjut dari materi yang dipelajari khususnya pada pelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan pendapat [Wahyuningsih \(2022\)](#), menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran *powerpoint* dengan tampilan informasi visual yang mudah dipahami siswa dapat menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan sehingga merangsang rasa ingin tahu siswa mengenai informasi terkait bahan ajar yang telah diberikan. Media yang digunakan guru akan memudahkan dalam mentransfer pengetahuan. Hal ini bersesuaian dengan pendapat [Baharuddin., et al \(2024\)](#) yang menyatakan penggunaan media yang sesuai dengan materi ajar akan memudahkan penyampaian guru sehingga siswa lebih mudah memperoleh pemahaman.

Pada proses pembelajaran matematika membutuhkan media yang kompleks dalam penyampaian agar memudahkan siswa memahami makna dari materi yang disampaikan. penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran menurut [Ekaningias & Safilin \(2019\)](#) dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa untuk hal-hal baru, membangkitkan motivasi, dan membawa pengaruh psikologis yang baik terhadap siswa. Penggunaan *Microsoft Powerpoint* bukan hanya dalam menyampaikan materi saja, namun dapat pula digunakan saat penyajian soal latihan sehingga memudahkan siswa memahami maksud soal. Hal senada disampaikan [Surbakti., et al \(2023\)](#) bahwa media *Microsoft Powerpoint* dapat dimodifikasi menjadi interaktif sebagai alat melatih diri siswa dengan soal-soal yang dirancang oleh guru sesuai materi yang diajarkan.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* dapat membuat suasana pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Perubahan proses pembelajaran yang telah diuraikan mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini hanya berfokus pada penerapan media *Microsoft Powerpoint* yang diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi guru sebagai alternatif penyampaian materi pembelajaran khususnya matematika. Demi pengembangan proses belajar yang efektif, maka direkomendasikan pada peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian lanjutan dari multimedia pembelajaran yang lainnya selain dari penggunaan *Microsoft Powerpoint* agar pembelajaran yang dilakukan guru lebih kompleks dan bervariasi.

## Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

## Kontribusi Penulis

B memahami gagasan penelitian yang disajikan, mengumpulkan data, metodologi, pengorganisasian dan analisis data. Penulis kedua (A) berpartisipasi aktif dalam pengembangan teori, pembahasan hasil dan persetujuan versi akhir karya. Seluruh penulis menyatakan bahwa versi final makalah ini telah dibaca dan disetujui. Total persentase kontribusi untuk konseptualisasi, penyusunan, dan koreksi makalah ini adalah sebagai berikut: B 60%, dan A 40%

## Pernyataan Ketersediaan Data



Penulis menyatakan data yang mendukung hasil penelitian ini akan disediakan oleh penulis koresponden, [B], atas permintaan yang wajar.

## Referensi

- Alghobiri, M. (2018). The Relationship between Secondary Education Outputs and University Education Inputs: A Data Mining Approach. *SKJAZ*. 6(2). 31-44. <https://doi.org/10.21608/SKJAZ.2018.355840>.
- Asna, E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Power Point dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 08 Kubang Duo Koto Panjang Kecamatan Canduang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 7(3). 24474-24479. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10477>
- Baharuddin., Khadijah., & Masni. (2024). Keefektifan Pembelajaran Missouri Mathematics Project dengan Pendekatan Problem Solving terhadap Kemandirian Belajar. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*. 4(1). 327-338. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1196>.
- Baharuddin., Zaki. A., Khadijah., & Asmaun. (2024). Training to Prove the Area of Circle using Manipulative Media through Mathematics Learning Assistance. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 5(2). 32-36. <https://doi.org/10.35877/454RI.mattawang2770>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekaningtias, M., & Safilin, N. (2019). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Microsoft Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTs Nurul Falah NW Lajut Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Mandala*. 4(5). 232-235. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v4i5.866>.
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*. 4(1). 1-7. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3485>.
- Lau, K.H., Lam, T., Kam, B.H., Nkhoma, M., Richardson, J., & Thomas, S. (2018). The Role of Textbook Learning Resources in E-Learning: A Taxonomic Study. *Computers and Education Journal*. 118. 10-24. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.11.005>
- Mujahidah, L., Darmadi, D., & Djati. S.S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Problem based Learning di SMP Negeri 3 Madiun. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*. 2(2). 821-830. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i2.283>.
- Norman, T.D. (2021). Teaching Music Online: Using Microsoft Powerpoint to Create Prerecorder Lessons. *Journal of General Music Edition*. 34(3). 45-51. <https://doi.org/10.1177/1048371321996292>.
- Padro, F.F., & Sankey, M. (2018). Benchmarking as an Instrument for Continuous Improvement in a Regulated Higher Education Quality Assurance Environment. In A. Krishnan (Ed). *Case on Quality Initiative for Organizational Longevity*. (pp.35-73). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5288-8.ch002>.
- Paliulis, N.K., & Labanauskis, R. (2015). Benchmarking as an Instrument for Improvement of Quality Management in Higher Education. *Business, Management and Economics Engineering*. 13(1). 140-157. <https://doi.org/10.3846/bme.2015.220>.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Purwanto. E.S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Purwanti. L., Widyaningrum. L., & Melinda. S.A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal of Biology Education*. 3(2),158-166. <http://dx.doi.org/10.21043/jobv.v3i2.8446>.
- Rego, L.C.I., Brandao, G.O., & Neto, R.F.A. (2023). Reflections on Meaningful Learning in Mathematics: The Challenge of Teaching Operations with Integers. *Concilium*. 23(2). 172-185. <https://doi.org/10.53660/CLM-758-23A24>.

- Saefuddin, A. M. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2(1). 307-315. <https://doi.org/10.59841/ihsanika.v2i1.885>
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2014). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM (Edisi Revisi)*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Pranadamedia Group. Jakarta.
- Surbakti, K., Situngkir, A., & Barus, E.B. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Sederhana pada Kegiatan Proses Belajar Mengajar Pkn. *Jurnal Curere*. 7(2). 103-113. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v7i2.1194>
- Wahyuningsih, S. (2022). Penerapan Media Interaktif Power Point untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Tema 8 SDN Prantaan Kabupaten Blora. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*. 7(1). 59-67. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5048>.
- Warsah, I., & Habibullah. (2022). Implementasi Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Madrasah. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*. 5(1). 213-225. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3595>.
- Wibowo, A.M. (2021). Efektifitas Media Power Point Bernarasi dalam Pembelajaran Gempa Bumi di SMP Islam Terpadu Ar-Tawaazun. Unpublished Thesis: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1(2). 26-32. <http://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.Iss2.34>
- Zikria, A., & Imami, A.I., (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa SMP Kelas VIII pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c). <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2698>.

## Biografi Penulis

	<p><b>Baharuddin</b>, is a lecturer and researcher at the department of mathematics, faculty of mathematics and natural science, Universitas Negeri Makassar, South Sulawesi, Indonesia. His research interest is Mathematics learning tools, Learning models, Qualitative research, Quantitative research and Classroom Action Research. Affiliation: University of Makassar, Phone: +6287787166875. Email: <a href="mailto:baharuddin.fmipa@unm.ac.id">baharuddin.fmipa@unm.ac.id</a></p>
	<p><b>Asmaun</b>, is a lecturer and researcher at the department of mathematics, faculty of mathematics and natural science, Universitas Negeri Makassar, South Sulawesi, Indonesia. His research interest is Reversible Reasoning, Calculus Problems, and Thinking Processes. Affiliation: State University of Makassar, Phone: +62825240503448 Email: <a href="mailto:asmaun@unm.ac.id">asmaun@unm.ac.id</a></p>