

## Efektivitas PPT Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V di SD N 6 Dauhwaru

**A.A. Bagus Tri Rama Antara**

Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang

**Edi Waluyo**

Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang

**Deni Setiawan**

Pasca Sarjana Universitas Negeri Semarang

Alamat: Jl. Kelud Utara III No.15, Petompon, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang,  
Jawa Tengah 50237

Korespondensi penulis: [triramaantara333@gmail.com](mailto:triramaantara333@gmail.com)

***Abstract.** Learning mathematics is a subject that prohibits thinking logically, systematically, and rationally, so that this subject is important for students to learn. However, the facts show that there are still many students who are not interested in mathematics, so they have difficulty understanding the material. In the learning process, class teachers only rely on conventional methods in the learning process of mathematics and do not maximize the use of learning media, especially those based on technology, so there is a need for a touch of innovation in the application of learning media to learning mathematics. This study aims to determine the effectiveness of interactive PPT media when applied to a school that can be classified as being in a rural area with minimal use of technology in the learning process. This study uses a descriptive quantitative method by taking all actions on the object of research. The method of data analysis was carried out by carrying out several test stages, namely the classical assumption test and the one sample t test using a test tool in the form of SPSS version 22. The study was conducted on all 31 students of class V, totaling 31 students. The data collection instrument used was a test related to fractional material. Based on the results of the research and discussion of the research, it can be concluded that in-active PPT media is effective to be applied in learning mathematics, especially in fraction material at SD N 6 Dauhwaru.*

**Keywords:** Learning Media; Mathematics; Interactive PPT

**Abstrak.** Pembelajaran matematika adalah mata pelajaran yang mengajarkan berpikir logis, sistematis, dan rasional, sehingga mata pelajaran ini penting untuk dipahami oleh peserta didik. Akan tetapi, fakta menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang tidak berminat pada mata pelajaran matematika, sehingga mereka kesulitan dalam memahami materinya. Dalam proses pembelajaran, guru kelas hanya mengandalkan metode konvensional dalam proses belajar matematika dan kurang memaksimalkan penggunaan media pembelajaran terutama yang berbasis teknologi, sehingga perlu adanya sentuhan inovasi dalam penerapan media pembelajaran pada pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media PPT inter-aktif jika diterapkan pada salah satu sekolah yang bisa dikategorikan berada di daerah pedesaan dengan minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan melakukan sekali perlakuan pada objek penelitian. Metode analisis data dilakukan dengan melakukan beberapa tahap uji yaitu uji asumsi klasik dan uji one sample t test dengan menggunakan alat bantu uji berupa SPSS versi 22. Penelitian dilakukan pada seluruh siswa kelas V yang berjumlah 31 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes terkait dengan materi bilangan pecahan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media PPT interaktif efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bilangan pecahan di SD N 6 Dauhwaru.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran; Matematika; PPT Interaktif

## LATAR BELAKANG

Peranan penting dalam aktivitas pendidikan tidak terlepas dari peran seorang guru. Dengan kehadiran seorang guru maka dapat mencetak generasi muda yang berkualitas. Pada bidang pendidikan, kesuksesan pada suatu lembaga pendidikan dalam mencetak siswa yang berkualitas tergantung dari seberapa besar inovasi dan kreatifitas guru dalam menyajikan pembelajaran. Hal tersebut tidak terlepas dari peran guru yang sangat mempengaruhi aktivitas semangat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. (Rahmi Yulia & Desyandri, 2022). Efektivitas pembelajaran membutuhkan peranan utama seorang guru. Maka dari itu sebagai seorang guru hendaknya terus berinovasi dan mengembangkan tata cara pembelajaran agar dapat menarik semangat dan minat belajar siswa. Salah satu yang harus dimaksimalkan seorang guru dalam mengelola pembelajaran yaitu dengan memaksimalkan penerapan media pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran di semua mata pelajaran tidak terkecuali pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang muncul disetiap jenjang pendidikan di Indonesia. Pembelajaran matematika adalah mata pelajaran yang mengajarkan berpikir logis, sistematis, dan rasional, sehingga mata pelajaran ini penting untuk dipahami oleh peserta didik. Namun melihat fakta di lapangan ditemukan bahwa sebagian besar siswa tidak memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran matematika. Ketidaktertarikan ini akan menyulitkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Banyak faktor yang menyebabkan siswa tidak tertarik salah satunya adalah pembelajaran yang monoton dan terkesan membosankan ditambah lagi matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Dalam praktik pembelajaran banyak ditemukan bahwa proses pembelajaran matematika di sekolah dasar belum mengarah pada proses bernalar, pemecahan masalah dan literasi matematika. matematika mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan, namun dalam kenyataannya sampai sekarang matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit untuk dipahami siswa, matematika masih dianggap sebagai sesuatu yang menakutkan, terasa sukar dan tidak menarik sehingga siswa kurang termotivasi dalam mempelajari matematik (Triyono, 2021).

Penerapan pembelajaran dengan metode konvensional masih banyak diterapkan guru kelas yang menyebabkan sangat kurangnya sentuhan inovasi dalam pembelajaran. Selain dengan metode konvensional guru juga tidak berinovasi untuk membangun suasana semangat dalam proses pembelajaran. Kesan pembelajaran yang serius mengakibatkan siswa merasa tegang dalam pembelajaran sehingga siswa tidak menikmati proses pembelajaran. Siswa

dengan perasaan te-gang akan sulit dalam memahami materi, menurunkan tingkat konsentrasi siswa dalam pembelajaran yang terkesan serius memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap ketertarikan belajar siswa yang semakin rendah. Maka dari itu diperlukan adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran matematika dapat diterima dan disukai oleh peserta didik.

Media PPT interaktif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agar terlihat lebih menarik dan mampu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Media PPT interaktif dapat menyajikan seni visual yang mampu menarik perhatian siswa dan mengurangi rasa tegang siswa dalam mengikuti pembelajaran. PPT interaktif memiliki beberapa kelebihan antara lain: 1) dapat digunakan dengan praktis, 2) Memiliki variasi Teknik penyajian yang tidak membosankan dan menarik, 3) Dapat menyajikan berbagai kombinasi multimedia seperti gambar, video, text, dan suara, 4) Dapat digunakan secara berulang. Media PowerPoint interaktif adalah alat yang telah disediakan oleh guru berupa uraian penjelasan melalui slide show yang terdiri dari materi pembelajaran serta pembahasan soal dimana siswa dituntut untuk menjawab pertanyaan tersebut sesuai dengan kerangka mata pelajaran pendidikan, melalui aplikasi presentasi Power Point (Novitasari et al., 2021). Maka dari itu, dalam penelitian ini mengangkat judul “Efektivitas PPT Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V Di SD N 6 Dauhwaru”

## **KAJIAN TEORITIS**

Powerpoint adalah software yang dibuat dan dikembangkan oleh microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Media power point merupakan perangkat lunak salah satu aplikasi dari microsoft office (Adjirante et al., 2022). *Microsoft PowerPoint* adalah program untuk mengolah data atau informasi untuk presentasi (Pramestika, 2021). *Microsoft PowerPoint* dapat menghadirkan benda-benda untuk dijadikan contoh dalam bentuk gambar atau animasi yang lebih menarik dan berkesan sehingga pembelajaran dapat dirasakan siswa lebih menyenangkan dan tidak merasa bosan selama pembelajaran (Pramestika, 2021). Microsoft power point (Fitriana et al., 2022) merupakan salah satu produk unggulan Microsoft corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Microsoft PowerPoint adalah suatu perangkat aplikasi yang dibuat oleh Microsoft Office yang berfungsi sebagai wadah untuk menyalurkan materi dalam bentuk slide show, karena penggunaannya yang mudah, sederhana, dan menarik membuat banyak orang yang memanfaatkan aplikasi ini untuk kebutuhan kerja, media pembelajaran, dan lain sebagainya (Farah Putri Salsabila & Khavisa Pranata, 2022).

Media pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam kegiatan pembelajaran (Rohmanurmeta, 2022). Media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni hasil belajar yang tinggi (Azmi et al., 2022). Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran, latihan, perbuatan, dan cara mendidik (Eka Aryunita Sari, Dodik Mulyono, 2022). Media adalah alat untuk menunjang pembelajaran agar berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Media dapat diartikan sebagai penghubung atau perantara antara pihak pemberi dan penerima informasi (Saragih, 2022).

Matematika adalah bagian dari ilmu dasar selain sains dan bahasa. Matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia (Pambudi et al., 2021). Matematika sebagai mata pelajaran wajib. Berfikir Sistematis, Kritis, Logis, serta kreatif ialah ide-ide yang bisa dibesarkan dengan pendidikan matematika. Terlebih, siswa tidak menyukainya karena matematika sering disangka mata pelajaran yang tidak mudah. Guru (Indriani et al., 2022). Matematika dibelajarkan sebagai upaya dalam mempersiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan di masa depan. Melalui pembelajaran matematika, siswa berlatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, kritis, kreatif, dan cermat dalam membuat sebuah keputusan serta simpulan (Karmelia et al., 2021). Matematika merupakan mata pelajaran yang mana memperelajari cara berfikir secara logika dan statistik. Matematika juga merupakan suatu ilmu yang mana mempelajari berbagai hal seperti aritmatika, geometri aljabar, statistika. Di dalam pembelajan matematika media akan sangat membantu pengajar dalam melaksanakan pembelajaran terkhsusu media PowerPoint (Prasetio, 2022).

Hal yang paling penting untuk dilakukan oleh guru adalah mengupayakan peserta didik untuk tertarik pada mata pelajaran matematika dengan berbagai upaya yang bisa dilakukan. Untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menarik tentunya seorang guru harus mampu menggunakan media yang interaktif. Menurut (Gani & Saddam, 2020; Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) da-lam (Nizaar et al., 2022) media pembelajar-an adalah salah satu faktor yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Pramestika (2020:129) dalam (Basicedu & Abduh, 2022) yang mengatakan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi serta dapat mengurangi rasa bosan siswa

dalam mengikuti proses pembelajaran. Masih sejalan dengan pendapat tersebut menurut Poerwanti dan Mahfud (2018:155) dalam (Basicedu & Abduh, 2022) mengatakan bahwa seorang guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang interaktif agar dapat memotivasi siswa serta dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media interaktif. Dari pendapat tersebut dapat kita pahami, bahwa media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan maka dibutuhkan media dalam proses pembelajaran (Wahyuni & Ananda, 2022). Seorang guru memerlukan media yang interaktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, salah satu solusi yang dapat digunakan adalah menerapkan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan PPT (*Microsoft PowerPoint*). (Novitasari et al., 2021) menyatakan bahwa penerapan media power point dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik pada pembelajaran tema indahny keragaman negeriku kelas IV di SD Negeri 16 Purwodadi tahun pelajaran 2020/2021

Media PPT (*Microsoft PowerPoint*) sebenarnya sudah sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, akan tetapi hanya sebagai media untuk membantu guru dalam mempresentasikan materi tanpa melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya. PPT atau Microsoft Power Point merupakan sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam menata sebuah presentasi agar presentasi yang disajikan dapat efektif, terlihat profesional, dan juga mudah diaplikasikan. Aplikasi ini dapat menggabungkan unsur media seperti animasi, video, gambar, teks, dan suara sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa (Ege et al., 2020). Maka dari itu, perlu adanya inovasi untuk dapat menjadikan media PPT (*Microsoft PowerPoint*) ini menjadi media PPT interkatif yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode kuantitatif deskriptif. kuantitatif deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk meninjau dan memaparkan objek yang diteliti berdasarkan data-data berupa angka sehingga mampu memberikan sebuah gambaran utuh suatu objek atau fenomena yang diteliti. Di dalam pengolahan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan alat bantu uji berupa SPSS versi 22. Dalam pengolahan data, peneliti melakukan beberapa tahap uji yaitu uji Asumsi Klasik dan uji one sample t-test.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa aktif di SD Negeri 6 Dauhwaru. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik non probability sampling yaitu

teknik sampling bertujuan. Sampling pada penelitian ini mengkhususkan pada siswa yang mendapatkan materi bilangan pecahan pada mata pelajaran matematika. Pada penelitian ini sampel penelitian merujuk pada satu kelas yang memenuhi syarat yaitu kelas V di SD Negeri 6 Dauharu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### One-Sample Test

	Test Value = 65			
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
hasil belajar	16,343	30	0	24,29

Berdasarkan hasil analisis terhadap hasil belajar siswa setelah menerapkan media PPT interaktif diperoleh mean sebesar 89,29 dan nilai standar deviasi sebesar 8,275 (pembulatan), disajikan da-lam table berikut:

Tabel 1. Uji one-sample statistics

### One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar	31	89,29	8,275	1,486

Data hasil belajar siswa kemudian di-olah dengan bantuan aplikasi SPSS versi 22 untuk mengetahui efektivitas penerapan PPT interaktif. Berdasarkan hasil pen-golahan data hasil belajar siswa, maka di-peroleh nilai Sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05 =  $\alpha$ , yang berarti bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah menerapkan media PPT in-teraktif tidak sama dengan 65 dan nilai mean pada hasil pengujian adalah 89,29 lebih besar dari nilai KKM matematika kelas V SD N 6 Dauharu, sehingga dapat menjelaskan bahwa PPT interaktif efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran ma-tematika khususnya pada materi bilangan pecahan di SD N 6 Dauharu.

Media PPT interaktif adalah salah satu media interaktif yang dapat menjadi solusi sebagai upaya untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran ma-tematika, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Media PPT interaktif sangat sesuai diterapkan di SD terutama di kelas V SD, hal ini sesuai dengan teori piaget dalam (Basicedu & Abduh, 2022) yang mengatakan bahwa dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret (7-11 tahun), anak sudah mampu menggantikan penalaran intuitif dengan

penalaran logika, tetapi hanya dalam situasi konkret. Berdasarkan teori tersebut, media pembelajaran PPT interaktif sangat tepat untuk diterapkan, karena media PPT interaktif mampu menyajikan materi secara konkret dalam bentuk visual, sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, menunjukkan bahwa media PPT Interaktif efektif diterapkan sebagai media dalam pembelajaran matematika kelas V di SD N 6 Dauhwaru. Hal ini ditunjukkan melalui hasil penelitian dengan SPSS versi 22 dengan uji one sample t-test dan memperoleh nilai  $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 < 0,05 = \alpha$ , yang berarti bahwa nilai matematika setelah menerapkan media PPT Interaktif tidak sama dengan 65, dan didapatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 89,29 dimana nilai ini lebih besar dari 65. Dari hasil pengolahan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media PPT interaktif efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bilangan pecahan di SD N 6 Dauhwaru dan media PPT interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi matematika yang selama ini dianggap membosankan dan menakutkan.

Pada penelitian ini dapat dilihat bahwa PPT Interaktif memberikan dampak yang baik untuk media pembelajaran matematika. Diharapkan tenaga pendidik lebih kreatif lagi dalam mengembangkan media belajar.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Basicedu, J., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. January. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>
- Ege, B., Faisal, H., Studi Pendidikan Komputer, P., Persada Khatulistiwa Sintang, S., Studi Pendidikan Biologi, P., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT POWER POINT. JUTECH : Journal Education and Technology, 1(1). <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/view/14-20>
- Jayusman, I., Agus, O., & Shavab, K. (2020). STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF TENTANG AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN ED-MODO DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. Halaman | 13 Jurnal Artefak, 7(1). <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak>
- Nizaar, M., Muhardini, S., & Mariyati, Y. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. 2(2021), 10–16.
- Adjirante, A. D., A, M. A., & Djirimu, M. (2022). Pengembangan Media Ppt Interaktif Materi Perkalian Untuk Siswa Sd Kelas 2 Selama Masa PPKM Darurat. *Jurnal*

*Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 5(1), 24–37.

- Azmi, C., Fauzan, A., & Zainil, M. (2022). Penggunaan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas belajar Matematika Siswa di SD negeri 19 Kuamang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 9000–9004.
- Eka Aryunita Sari, Dodik Mulyono, R. A. B. K. (2022). Jurnal ilmiah aquinas. *Ilmiah Aquinas*, 5(2), 286–295.
- Farah Putri Salsabila, & Khavisa Pranata. (2022). Pengaruh Media Power Point Interaktif Berbasis Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1124–1132. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2929>
- Fitriana, D., Kesumawati, N., & Rizhardi, R. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Microsoft Power Point Materi Bangun Ruang Kubus Dan Balok Kelas V Sd. *Jurnal Elementary*, 5(1), 30–36. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary>
- Indriani, N. M. P. S., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 516–520. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.548>
- Karmelia, M., Monalia, M., Hakiki, I. Della, Rahmi, K. A., Sri Putri, W. W. P., Siregar, P. S., & Marta, E. (2021). Media Berbasis PPT Terhadap Pembelajaran Matematika di SD Kelas Tinggi. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(1), 165–172. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i1.34590>
- Novitasari, I. I., Utami, R. D., & Sehati, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Peserta Didik. *Educatif Journal of Education Research*, 3(4), 61–69. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i4.83>
- Pambudi, S., Rezkita, S., & Purwaningsih, E. (2021). Upaya Meningkatkan Kedisiplinan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penggunaan Media Power Point Interaktif. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 124–131. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11312>
- Pramestika, L. A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dan Bangun Ruang Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 110–114. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.610>
- Prasetio, W. E. (2022). Pemanfaatan Media Power Point Untuk Kegiatan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar . *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Snapmat)*, 112–117.
- Rahmi Yulia, & Desyandri. (2022). Efektivitas Media Power Point Interaktif Terhadap Hots Pada Era Society 5.0 Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1953–1963. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.499>
- Rohmanurmeta, F. M. (2022). Pengaruh Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Sd. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 39–46. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i2.825>
- Saragih, G. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Berbasis Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Grescya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 7786–7796. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7928>
- Triyono. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Power



Point Bagi Siswa Kelas 2. *Prosding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ullmu Pendidikan*, 1592–1600.

Wahyuni, D. Q., & Ananda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859–872. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1294>