

## Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Materi Peluang Kelas VIII Di SMP Negeri Sumbergempol

Monika Sari Arofah<sup>1</sup>, Aldila Wanda Nugraha<sup>2</sup>  
Universitas Bhinneka PGRI<sup>1</sup>, Universitas Bhinneka PGRI<sup>2</sup>  
monikaarofah8@gmail.com

### ABSTRACT

This study aims to develop interactive Power Point learning media as a learning medium on opportunity theory for Grade VIII students and to evaluate validity and practicality based on assessment. Media experts, material experts, teachers and students. The instruments used were media expert and material expert validation sheets, teacher and student response questionnaires. This research is research development (Research and development) adapted from the ADDIE development model. The stages of the ADDIE model : Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate. The results of this study indicate the level of feasibility of interactive Power Point learning media in class VIII opportunity material based on the media expert's assessment of obtaining a score of 41 with a percentage of 85.41% in the "very valid" category. Material expert assessment I, score 72, percentage of 78.26% in the "Decent" category. While the assessment of material expert 2, score 81, percentage 89.13%. practicality assessment from the teacher, score 66 maximum value 72, percentage 91.66% category "Very Decent Practicality". And from the questionnaire, totaling 33 student received a percentage score of 83.39 in the category "very feasible practicality". Thus the Microsoft Power Point learning media on opportunity material is suitable for use as a mathematics learning medium for grade VIII junior schools.

**Keywords:** Learning Media, Interactive Power Point, Opportunity

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Power Point* Interaktif sebagai media pembelajaran pada materi peluang untuk siswa kelas VIII, mengetahui kevalidan dan kepraktisan berdasarkan penilaian Ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Instrumen yang berupa angket respon guru dan siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan /R&D yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE : *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran *Power Point* Interaktif pada materi peluang kelas VIII berdasarkan penilaian ahli media memperoleh skor 41 dengan presentase 85,41% kategori "Sangat Valid". Penilaian ahli materi I, skor 72, presentase 78,26% kategori "Layak". sedangkan penilaian ahli materi 2, skor 82, presentase 89,13%. Penilaian kepraktisan dari guru, skor 66 nilai maksimal 72, presentase 91,66% kategori "Kepraktisan Sangat Layak". Dan dari angket respon siswa yang berjumlah 33 mendapat nilai presentase 83,39% kategori "Kepraktisan sangat layak". Demikian media pembelajaran *Microsoft Power Point* pada materi peluang layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk SMP kelas VIII

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Power Point* Interaktif, Peluang

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek penting untuk pembangunan nasional, karena peran pendidikan dalam mencerdaskan kehidupan anak bangsa (Wardani, 2021). peningkatan dalam pendidikan dapat meningkatkan sumbu daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pembelajaran yang baik diperlukan interaksi dalam semua komponen pembelajaran. Hubungan interaksi guru dengan siswa yang baik akan dapat mencapai indikator pembelajaran dengan efektif, komunikasi dan interaksi terjadi secara intensif dan komunikatif (Inah, 2015). Pembelajaran interaksi antara guru dengan siswa bertujuan untuk mencapai indikator pembelajaran dimana terjadi efektif jika, komunikasi dan interaksi terjadi secara intensif dan komunikatif (Inah, 2015). Dengan demikian, guru berperan penting dalam proses pembelajaran dalam menyampaikan materi, serta memotivasi siswa belajar lebih aktif sehingga pembelajaran di dalam kelas lebih hidup (Audie, 2019).

Media merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran matematika sebagai pendukung seorang guru dalam menyampaikan materi yang mudah dipahami dan bersifat kongkrit. Stigma mata pelajaran yang menakutkan masih menempel erat di mata pelajaran matematika pada pikiran siswa. Sehingga diperlukan media yang menarik agar dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat (Sa'diah et al., 2022) bahwa penggunaan bahan ajar interaktif menggunakan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan lebih aktif serta kreatif, dan secara konsisten menggunakan metode pembelajaran inklusif untuk pembelajaran yang lebih baik. Berdasarkan hal ini, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran perangkat lunak Microsoft Power Point Interaktif karena sangat berperan untuk mengatasi sikap siswa yang pasif serta mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran dan tidak membuat jenuh (Sopia, 2022).

Salah satu pertimbangan memilih media pembelajaran adalah siswa saat ini disebut dengan generasi milenial, generasi yang adaptif dengan perkembangan teknologi saat ini. Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Sumber gempol tepatnya pada kelas VIII-I yang berjumlah 33 siswa mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis IT sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran matematika. Sedangkan hasil observasi dengan ibu Luki Nuruni, S.Pd. selaku guru 3 matematika kelas VIII-I bahwa kelas tersebut belum menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media Power Point Interaktif sehingga kelas tersebut sangat memerlukan media dalam penyampaian materi agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Masalah yang didapat permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mengembangkan numerasi siswa serta dapat menarik minat, semangat dan

keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika sehingga dapat menyelesaikan soal matematika.

Dalam hal ini, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media Power Point Interaktif dan juga berharap bahwa siswa semakin berminat untuk belajar matematika ketika menggunakan media Power Point serta kemampuan numerasi peserta didik dalam menghitung, memahami dan memecahkan soal matematika dalam kehidupan sehari-hari dapat meningkat. Selain itu, penggunaan Power Point Interaktif juga berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan kreativitas belajar peserta didik (Suhartini et al., 2019). Pembelajaran yang dilakukan oleh guru dirasa kurang menarik oleh siswa di SMPN 1 Sumbergempol dikarenakan guru tidak memiliki waktu untuk membuat media yang lebih menarik, misalnya media menggunakan Power Point Interaktif, karena pembuatan media pembelajaran matematika tergolong rumit dan membutuhkan waktu yang tidak sedikit.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik membuat media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk Microsoft Power Point Interaktif yang diharapkan mampu mengatasi masalah memahami materi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan memudahkan proses pembelajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran menyenangkan. Selain itu, inovasi yang diberikan oleh media pembelajaran didesain berwarna dan semenarik mungkin. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul pengembangan “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Pada Materi Peluang Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Sumbergempol “

Adapun rumusan masalah apa penelitian ini yaitu: Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan proses pengembangan media pembelajaran Microsoft Power Point interaktif pada materi peluang kelas VIII? Bagaimanakah hasil pengembangan media pembelajaran Power Point interaktif pada materi peluang siswa kelas VIII? Dengan demikian tujuan pada penelitian ini yaitu Mendeskripsikan kevalidan dan keefektifan proses pengembangan media pembelajaran Power Point Interaktif pada materi peluang kelas VIII dan Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran Power Point Interaktif pada materi peluang menggunakan power point untuk meningkatkan kemampuan numerasi.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada (Zakariah et al., 2020). Model penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, tahapan pada

penelitian ini sebagai berikut *Analysa* (Analisis), *Desain* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi).

Pada desain uji coba ada 2 tahap yaitu, tahap uji coba untuk menentukan kevalidan oleh para ahli materi dan para ahli media. Tahap yang kedua tahap uji kepraktisan, dengan pemberian angket ke siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Subjek diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sumbergemopol. Dengan jenis data yang digunakan adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diambil dari saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi, dan respon guru dan siswa yang melakukan uji coba, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angka hasil lembar validasi, angket respon. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini dengan angket. Adapun instrumen penelitian yang digunakan sebagai berikut,

**Tabel 1 Instrumen Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek	Kriteria Penilaian	No. Soal
1.	Kesederhanaan	Kesederhanaan gambar, animasi	1
2.	Ketepatan	Background, backsound, penggunaan media	2, 3
3.	Penekanan	Penekanan media informasi	4
4.	Keseimbangan	Ukuran tulisan gambar	5
5.	Bentuk	Kejelasan gambar, animasi, jenis huruf dan warna tulisan	7, 8
6.	Warna	Warna tampilan halaman	9
7.	Penggunaan	Pengoperasian media pembelajaran	10, 11,12

Sumber : (Chervony, 2021) dengan modifikasi

**Tabel 1.2 Instrumen Validasi Ahli Materi**

No.	Aspek	Indikator	No. Soal
1.	Kelayakan isi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kesesuaian materi dengan KD</li> <li>- Keakuratan materi</li> <li>- Kemutakhiran materi</li> <li>- Mendorong keingintahuan</li> </ul>	1, 2, 3, 4, 5, 6 7, 8 9
2.	Kelayakan penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknik penyajian</li> <li>- Pendukung penyajian</li> <li>- Penyajian materi</li> <li>- Koherensi dan keruntutan alur pikir</li> </ul>	1 2, 3 4 5
3.	Kelayakan bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lugas</li> <li>- Komunikatif</li> <li>- Dialogis dan interaktif</li> <li>- Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik</li> <li>- Kesesuaian dengan kaidah bahasa</li> </ul>	7, 8, 9 10 11 12, 13 14, 15

Sumber : (Shalahuddin & Hayuhantika, 2022) dengan modifikasi

Tabel 1.3 Instrumen Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	No. Soal
1.	Tampilan media	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain tampilan media pembelajaran</li> <li>- Kemudahan dalam mengakses Microsoft Power Point</li> <li>- Ukuran dan bentuk teks dalam media pembelajaran</li> <li>- Kesesuaian gambar, materi dan warna</li> </ul>	1 2 3 4
2.	Isi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komikatif</li> <li>- Materi</li> </ul>	7 8, 9, 10, 11, 12, 13,14, 15, 16, 17, 18

Sumber : (Hadi et al., 2022) dengan modifikasi

Tabel 1.4 Instrumen Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Soal
1.	Tampilan media	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain tampilan media pembelajaran</li> <li>- Desain media pembelajaran</li> <li>- Ukuran dan bentuk teks</li> <li>- Kesesuaian gambar, materi dan warna</li> </ul>	1, 2 3 4 5
2.	Isi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bahasa</li> <li>- Materi dan penggunaan media</li> </ul>	1, 2 3, 4, 5, 6, 6, 7

Sumber : (Hadi et al., 2022) dengan modifikasi

Adapun teknik analisis data untuk dapat mengetahui produk yang dihasilkan.

- a. Skala Penilaian lembar validasi berdasarkan skala *Likert* sebagai berikut:
  - 1 = tidak sesuai
  - 2 = kurang sesuai
  - 3 = sesuai
  - 4 = sangat sesuai
- b. Hitungan presentase

Data diperoleh dengan cara menghitung rata-rata (nilai mean) setiap kriteria penilaian ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Untuk menghitung presentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1.5 Kriteria Kevalidan

No.	Skor dalam Persen (%)	Kategori kelayakan
1.	< 21 %	Sangat kurang layak
2.	21% - 40%	Kurang layak
3.	41% - 60%	Cukup layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat layak

sumber : (Chervony, 2021) dengan modifikasi pembelajaran masuk dalam kategori valid jika menghasilkan validasi >70% (Chervony, 2021).

c. Uji Kepraktisan

Rumus mengitung presentase pada uji kepraktisak menggunakan rumus pada presentase diatas.

Tabel 1.6 Prasantasi Kepraktisan

Tingkat presentasi	Skala Nilai	Kriteria
76-100%	4	Kepraktisan Sangat Layak
56-75%	3	Kepraktisan Layak
40-55%	2	Kepraktisan Cukup Layak
0-39%	1	Kepraktisan Kurang Layak

Sumber : (Hadi et al., 2022) dengan modifikasi

Media dapat dikatakan praktis jika prresentasi mendapatkan nilai 78% (Yusri & Husaini, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Pada tahap uji kevalidan media dilakukan oleh Dosen Prode Pendidikan Matematika Universitas Bhinneka PGRI, yaitu Ibu Noraniza Bahrotul Iلمي, M.MAT. lembar validasi ahli media memiliki 12 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 7 aspek. Hasil penilaian oleh ahli media sebagai berikut.

Tabel 1.7 Rekapitulasi Penilaian Oleh Ahli Media

Nilai yang didapat	Total nilai	Presentasi	Kategori
41	48	85,41%	Sangat layak

Ditinjau dari penelitian (Chervony, 2021) penelitian tersebut memperoleh nilai setiap validator ahli yaitu sekitar 86% dengan ketegori

“sangat valid”, untuk persentase tertinggi sekitar 93% dengan kategori sangat valid. Sedangkan penelitian ini, memperoleh 85,41% dengan kategori “Sangat Valid” dan dapat masukan berupa “perbaikan font dan tambahan petunjuk penggunaan media”.

Sedangkan pada kevalidan materi dilakukan oleh Dosen Pendidikan Matematika Universitas Bhinneka PGRI, Ibu Diesty Hayuhantika, M.Pd. lembar validasi ahli materi memiliki 13 indikator penilaian dengan butir penilaian dengan jumlah 23. Hasil penilaian oleh ahli materi sebagai berikut,

**Tabel 1.8 Penilaian ahli materi**

Nilai yang didapat	Total Nilai	Presentase	Kategori
72	92	78,26%	layak

Dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli materi mendapatkan total nilai 72 dengan presentase 78,26% dengan kategori “Layak” dan mendapatkan masukan berupa “perlu penambahan contoh ilustrasi pada peluang teoritik”.

Pada validasi materi oleh guru mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 1 Sumbergempol, Ibu Luki Nurini, S.Pd. lembar validasi ahli materi memiliki 13 indikator penilaian dengan butir penilaian dengan jumlah Hasil penilaian oleh ahli materi sebagai berikut:

**Tabel 1.9 Penilaian ahli materi guru**

Nilai yang didapat	Total Nilai	Presentase	Kategori
82	92	89,13%	Sangat layak

Dari keseluruhan uji validasi para ahli memperoleh hasil melebihi lebih 70% sehingga media yang dikembangkan dikatakan valid ditinjau dari penelitian (Chervony, 2021).

### Uji Kepraktisan Media

Uji kepraktisan dilakukan oleh Guru Mata Pelajaran Matematika kelas VIII SMP 1 Nwgwei Sumbergempol dan oleh para siswa kelas VIII-I SMPN 1 Sumbergempol dengan jumlah siswa 33 siswa. Berikut data hasil data respon dari Ibu Liku Nurini, S.Pd.



Tabel 1.10 Data Respon Guru

Nilai yang didapat	Total Nilai	Presentase	Kategori
66	72	91,66%	Kepraktisan sangat layak

Dari angket respon guru, diperoleh total nilai 66 dengan nilai maksimal 72 dengan presentase 91,66% dengan kategori "Kepraktisan Sangat Layak".

Setelah produk diuji cobakan, angket kemudian dibagikan kepada siswa untuk mengetahui pendapat dan respon siswa kelas VIII-I SMP Negeri 1 Sumbergempol mengenai media pembelajaran. Berikut adalah presentase jawaban dari 33 siswa kelas VIII-I SMP Negeri 1 Sumbergempol.

$$\text{Presentase Kepraktisan (\%)} = \frac{66}{72} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kepraktisan (\%)} = 91,66\%$$

Dan berikut ini adalah data respon kepraktisan dari siswa kelas VIII-I SMPN 1 Sumbergempol,

Tabel 1.11 Rekapitulasi Jawaban Respon Siswa

No.	Nama Siswa	Jawaban Tiap Soal												Total Poin	Presentase	Kategori
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6	7			
1.	AQA	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	39	81,25%	Kepraktisan Sangat layak
2.	AS	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	43	89,583%	Kepraktisan Sangat layak
3.	AYP	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	45	93,75%	Kepraktisan sangat layak
4.	ABW	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	46	95,83%	Kepraktisan Sangat layak





5.	CZP	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	40	83,33%	Kepraktisan Sangat layak
6.	DAS	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	4	4	39	81,25%	Kepraktisan Sangat layak
7.	DFR	4	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	40	83,33%	Kepraktisan Sangat layak
8.	ERAA	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	44	81,66%	Kepraktisan Sangat layak
9.	FHP	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	33	68,75%	Layak
10.	IMA	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	37	77,08%	Layak
11.	IIA	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	45	93,75%	Sangat layak
12.	MZA	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	33	68,75%	Layak
13.	MFHS	3	3	2	3	4	3	2	4	2	3	3	3	35	72,91%	Layak
14.	MI	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	4	39	81,25%	Sangat layak
15.	MFA	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	41	85,41%	Sangat layak
16.	MAP	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	39	81,25%	Sangat layak
17.	MNAH	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	40	83,33%	Kepraktisan Sangat layak



18.	MNRS	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	35	72,91%	Sangat layak
19.	MSA	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	40	83,33%	Kepraktisan Sangat layak
20.	MBS	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	46	95,83%	Kepraktisan Sangat layak
21.	MBN	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	33	68,75%	Layak
22.	MFI	2	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	37	77,08%	Layak
23.	NPD	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	41	85,41%	Kepraktisan Sangat layak
24.	NTKS	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	43	89,583%	Kepraktisan Sangat layak
25.	PNR	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	45	93,75%	Kepraktisan Sangat layak
26.	RAH	4	3	4	4	3	2	3	3	3	2	3	4	38	79,16%	Kepraktisan Layak
27.	RMA	3	4	3	2	2	3	4	3	2	3	3	4	36	75%	Layak
28.	RA	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	44	91,66%	Kepraktisan Sangat layak
29.	SYNA	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	41	85,41%	Kepraktisan Sangat layak

30.	UZY	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	43	89,583%	Kepraktisan Sangat layak
31.	YA	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	37	77,08%	Layak
32.	YRT	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	42	87,5%	Kepraktisan Sangat layak
33.	ZA	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	42	87,5%	Kepraktisan Sangat layak
<b>Total</b>														<b>1321</b>		

Dari 33 angket respon siswa didapat jumlah nilai 1321 dengan nilai maksimal yang didapat yaitu  $33 \times 12 \times 4 = 1584$

$$\text{Presentase Kepraktisan (\%)} = \frac{1321}{1584} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kepraktisan (\%)} = 83,3964646 \%$$

Dari hasil uji kepraktisan memperoleh hasil respon guru dengan presentase 91,66% dengan kategori “Kepraktisan Sangat Layak” dan respon siswa memperoleh 83,39% dengan kategori “Kepraktisan sangat layak”

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian diatas berikut adalah kesimpulan atas penelitian ini. pertama, Uji kevalidan media pembelajaran Microsoft Power Point dari validasi ahli media mendapatkan nilai 85,41% dengan kategori “Sangat Valid”, dari validasi ahli materi 1 mendapatkan nilai 78,26% dengan kategori “Layak” dan dari validasi ahli materi 2 mendapatkan nilai 82 dengan presentase 89,13%. berdasarkan dengan kriteria yang telah ditetapkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Microsoft Power Point yang dikembangkan valid, meskipun ada beberapa revisi telah dilakukan berdasarkan pendapat dan saran dari validator. Yang kedua, Uji kepraktisan media pembelajaran Microsoft Power Point interaktif dari angket respon guru mendapat nilai total 66 dengan nilai maksimal 72 dengan presentase 91,66% dengan kategori “Kepraktisan Sangat Layak”. Dan dari angket respon siswa yang berjumlah 33 mendapat nilai presentase 83,39% dengan kategori “Kepraktisan sangat layak”. Berdasarkan data tersebut dapat dinyatakan bahwa media

pembelajaran Microsoft Power Point dikemas dengan tampilan menarik, materi disajikan dengan runtut, jelas dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga pelajaran menjadi menarik. Dari hasil penilaian validator dengan kategori kelayakan yang berada pada kategori layak, serta presentase respon guru dan respon siswa menunjukkan respon yang baik, maka peneliti menyimpulkan media pembelajaran Microsoft Power Point interaktif ini layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Chervony, C. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Universitas Islam Riau.
- Hadi, M. F., Mariono, A., & Kristanto, A. (2022). Pengaruh Model Project-Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Kelas X Di MAN 1 Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4).
- Inah, E. N. (2015). Peran komunikasi dalam interaksi guru dan siswa. *AL-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 150–167.
- Sa'diah, G. Y., Maya, R., Zanthi, L. S., & Purwasih, R. (2022). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP KELAS VIII BERBANTUAN POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(5), 1351–1358.
- Shalahuddin, M. H., & Hayuhantika, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kontekstual dengan Media Liveworksheets Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(1), 71–86.
- Sopia, N. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Berbasis Powerpoint. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(1), 169–178.
- Suhartini, M. N., Achdiani, Y., & Widiaty, I. (2019). Pembuatan Power Point Berbasis Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Rehabilitasi Sosial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 5(2), 54–65.
- Wardani, E. (2021). Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di SMPN 1 Prambanan. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi*



*Pendidikan*, 10(8), 803–821.

- Yusri, R., & Husaini, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal IPTEK Terapan*, 11(1), 1–8.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.