

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DALAM  
MENGANALISIS KARAKTERISTIK BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MEDIA  
POWERPOINT INTERAKTIF DI KELAS I UPT SD NEGERI 060857 MEDAN**

**Aurora Valensia Putri Eranda Sirait<sup>1</sup>, Mandra Saragih<sup>2</sup>, Siti Hadijah<sup>3</sup>**

Email : [auroravalencia021@gmail.com](mailto:auroravalencia021@gmail.com), [mandrasaragih@umsu.ac.id](mailto:mandrasaragih@umsu.ac.id),  
[sitihadijah119@guru.sd.belajar.id](mailto:sitihadijah119@guru.sd.belajar.id)

<sup>1,2,3</sup> PPG Calon Guru Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,  
Indonesia

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di mata pelajaran Matematika pada materi “Bangun Datar” dan sub-materi “Mengenal Sisi dan Sudut” di kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang mana pada setiap siklus terdapat empat tahapan diantaranya perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi. Adapun subjek penelitian adalah 20 peserta didik kelas I. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Pada kondisi awal (pra-siklus), persentase kelulusan peserta didik hanya mencapai 45% dengan nilai rata-rata 60. Setelah penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif, persentase kelulusan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 75% dengan nilai rata-rata 71 pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 85% dengan nilai rata-rata 80,5 pada siklus II. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif dapat mengadakan suasana pembelajaran yang positif dan aktif bagi peserta didik. Sehingga, penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran Matematika pada materi “Bangun Datar” dan sub-materi “Mengenal Sisi dan Sudut” dibuktikan efektif. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, aktif dan positif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci :** Hasil belajar, Matematika, Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif, Penelitian tindakan kelas

**Abstract**

*This study aims to improve students' learning outcomes in Mathematics subjects on the material “Flat Buildings” and the sub-matter “Recognizing Sides and Angles” in class I UPT SD Negeri 060857 Medan. This class action research was carried out in two cycles, where in each cycle there are four stages including planning, action, observation and reflection. The research subjects were 20 grade I students. The results of this study indicate that the application of interactive powerpoint learning media can increase the motivation and learning outcomes of students. In the initial condition (pre-cycle), the percentage of students passing only reached 45% with an average score of 60. After the application of interactive powerpoint learning media, the percentage of students passing learning outcomes increased to 75% with an average score of 71 in cycle I and increased again to 85% with an average score of 80.5 in cycle II. The learning process using interactive powerpoint learning media can create a positive and active learning atmosphere for students. Thus, the application of interactive powerpoint learning media in Mathematics subjects on the material “Flat Buildings” and the sub-matter “Knowing Sides and Angles” is proven effective. This study recommends the use of interactive powerpoint learning media in learning to create an interactive, active and positive learning atmosphere to improve student learning outcomes.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Mathematics, Interactive Powerpoint Learning Media, Classroom Action Research

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, menurut Hamzah Pagarra, dkk (Rifqi Ardiansyah et al., 2023) pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan setiap individu dalam mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai lainnya yang disebut dengan hasil belajar melalui learning process yang dilaksanakan secara sadar, melalui proses, interaksi dengan berbagai sumber belajar (Kusni, 2022).

Hasil belajar merupakan salah satu artefak pembelajaran yang berguna bagi pendidik, peserta didik, orangtua hingga pihak sekolah. Melalui hasil belajar, kemajuan dan keberhasilan kegiatan pembelajaran pada suatu materi ataupun pada periode tertentu dapat ditentukan. Hasil belajar merupakan salah satu hal yang dapat dijadikan sebagai alat refleksi bagi pendidik dan juga peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang rendah dapat disebabkan oleh beberapa hal diantaranya motivasi belajar, karakteristik peserta didik, dan kualitas pembelajaran (Savira et al., 2018). Menurut Syah (Supriadi et al., 2023) terdapat 3 faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, diantaranya faktor internal (dari dalam diri peserta didik), faktor eksternal (kondisi lingkungan, fisik) serta faktor pendekatan belajar atau approach learning (strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru) (Valentina & Wulandari, 2022). Adapun strategi pembelajaran menurut Suparman (Zahara & Jupri, 2022) merupakan perpaduan rangkaian kegiatan pembelajaran, metode atau teknik, media pembelajaran dan waktu pembelajaran yang telah dirancang dan dipilih sesuai dengan karakteristik peserta didik (Sitinjak & Siahaan, 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang berkontribusi besar dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran (N. E. Putri et al., 2022). Namun media pembelajaran yang kurang interaktif, kurang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena tidak menuntut interaksi aktif antara peserta didik dengan media pembelajaran baik secara berkelompok maupun individual (Aulia et al., 2022).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam dunia pendidikan, dikarenakan matematika memiliki keterkaitan yang kuat dengan aktivitas sehari-hari manusia baik dalam melakukan pekerjaan hingga kegiatan sehari-hari. Melalui matematika, kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, kritis, kreatif dapat dikembangkan. Namun menurut Buyung, dkk (Nugraha et al., 2021) dalam melaksanakan pembelajaran matematika terdapat beberapa faktor umum yang dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar ataupun pemahaman belajar peserta didik diantaranya: peserta didik beranggapan bahwa matematika sulit, kurangnya motivasi, kurangnya konsentrasi serta rendahnya pemahaman konsep (Erfan et al., 2020).

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilaksanakan oleh penulis di kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan pada mata pelajaran Matematika, didapati bahwa kegiatan pembelajaran masih cenderung bersifat berpusat kepada guru (teacher centered) dan pembelajaran dinilai kurang variatif dikarenakan penggunaan media pembelajaran hanya sebatas gambar dan benda konkrit yang terdapat di dalam kelas, sehingga peserta didik terlihat kurang antusias, kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas (Damayanti & Qohar, 2019).

Pendidik hendaknya merancang kegiatan pembelajaran yang menuntut keaktifan belajar peserta didik untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi serta motivasi belajar peserta didik sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik terkhususnya pada mata pelajaran Matematika (Wahidah et al., 2018).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar, pemilihan media yang tepat merupakan salah satu faktor dan upaya yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif dapat menuntut keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi bersifat berpusat kepada peserta didik (student centered) (Elpira & Ghufron, 2015).

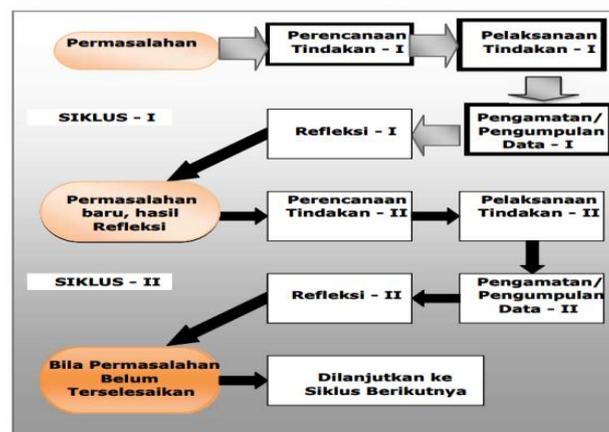
Sebagai tindak lanjut, penulis terdorong untuk membantu memperbaiki pembelajaran di UPT SD Negeri 060857 Medan dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada peserta didik kelas I di UPT SD Negeri 060857 Medan pada mata pelajaran Matematika pada materi “Bangun Datar” dan sub-materi “Mengenal Sisi dan Sudut” yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## METHOD

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Menurut Nanda, Indra., dkk. (Astiti et al., 2021) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) merupakan suatu penelitian yang secara sistematis dilakukan berdasarkan suatu tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus peneliti melalui tindakan nyata di dalam kelas berupa kegiatan belajar-mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran (Nurhidayati et al., 2019).

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana upaya dan dampak dari pengaplikasian dari media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap motivasi belajar yang diharapkan memberikan dampak terhadap hasil belajar peserta didik dengan cara reflektif, partisipatif dan kolaboratif (Nurita, 2023). Adapun partisipatif yang dimaksudkan adalah peneliti berperan sebagai pelaksana mulai dari tahap perancangan tindakan, pelaksanaan, evaluasi, observasi hingga refleksi. Kolaboratif yang dimaksudkan adalah penelitian ini merupakan kolaborasi antara guru kelas, dosen pembimbing serta peneliti (Utami et al., 2020). Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 060857 Medan Jl. Durung No. 130, Kec. Medan Tembung Kota Medan. Penelitian berlangsung mulai dari Maret hingga April 2025

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan yang berjumlah 20 orang. Objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran Matematika pada materi “Bangun Datar” dan sub-materi “Mengenal Sisi dan Sudut” (Ivo Rohma Dwitha Turnip, Yanti Arasi Sidabutar, 2024). Penelitian tindakan kelas ini direncanakan sebanyak 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 1 x 2 JP (2 x 25 Menit). Peneliti menempuh tahapan-tahapan penelitian tindakan kelas yang terancang guna mendapat hasil penelitian yang optimal berdasarkan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart.



Gambar 1. Siklus Kegiatan PTK

Aurora Valensia Putri Eranda Sirait, Mandra Saragih, Siti Hadijah| Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dalam Menganalisis Karakteristik Bangun Datar Menggunakan Media Powerpoint Interaktif Di Kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis tersebut mendeskripsikan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat memberikan dampak perbaikan, peningkatan dan perubahan menuju lebih baik dari sebelumnya (Muhammad Lutfi, 2021). Pendekatan kuantitatif, merupakan pendekatan dimana data penelitian dideskripsikan dalam wujud angka dan berdasarkan analisis statistik pada setiap pelaksanaan siklus, dimana pada setiap akhir siklus dilaksanakan evaluasi berupa tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah diberikan tindakan (Asmawati et al., 2019). Hasil belajar setiap pelaksanaan siklus akan dihitung nilai rata-ratanya, jika mengalami kenaikan sesuai standar nilai yang telah ditentukan, maka dapat diasumsikan bahwa terjadi peningkatan pembelajaran melalui media pembelajaran powerpoint interaktif pada hasil belajar Matematika di kelas I UPT SD Negeri 060857.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Hasil Penelitian**

#### **Deskripsi Peserta Didik Kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan**

Dalam penelitian ini, peserta didik kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan (20 orang) berperan sebagai subjek penelitian. Proses penelitian dilakukan selama 3 kali pertemuan dari bulan maret hingga april. Kemudian materi pelajaran matematika yang diteliti hasil belajarnya adalah “Mengenal Bangun Datar” dengan sub-materi “Mengenal Sisi dan Sudut”. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, didapati bahwa situasi pelaksanaan pembelajaran tergolong pasif dan bersifat teacher centered serta pemilihan strategi yang kurang variatif dan berulang sehingga menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran (Setyowati et al., 2020). Peserta didik yang memiliki karakteristik berbeda anatar satu dengan yang lainnya, serta kurangnya variasi seperti media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar (Sugandi et al., 2021).

### **Deskripsi Hasil Penelitian**

#### **Pemeriksaan Keabsahan Data**

Dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pendidik memberikan tes kemampuan awal sebelum memulai pembelajaran berupa pertanyaan pemantik dan pada akhir pembelajaran pendidik memberikan tes kemampuan akhir menggunakan instrumen tes pilihan ganda untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah pembelajaran Matematika materi “Mengenal Bangun Datar” dengan sub-materi “Mengenal Sisi dan Sudut” (N. E. Putri et al., 2022).

Setiap tes diperiksa dan dikoreksi untuk menganalisis hasil belajar peserta didik. Dalam menganalisis hasil belajar, hasil belajar dari setiap siklus dibandingkan persentase ketuntasan belajar. Apabila hasil belajar belum mencapai kriteria yang telah ditetapkan dan diharapkan pada penelitian tindakan kelas ini, maka akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya sebagai perbaikan hingga target tersebut tercapai (Sinaga et al., 2021).

Data hasil penelitian juga diperoleh dari observasi yang dilakukan oleh peneliti sebagai data pendukung terhadap situasi kegiatan pembelajaran di dalam kelas (proses pelaksanaan) untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran sehingga dapat memperbaiki kegiatan belajar mengajar di kelas.

### **Analisis Data**

#### **Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus I**

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi “Mengenal Bangun Datar” dengan sub-materi “Mengenal Sisi dan Sudut” pada Siklus I, didapati data sebagai

Aurora Valensia Putri Eranda Sirait, Mandra Saragih, Siti Hadijah| Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dalam Menganalisis Karakteristik Bangun Datar Menggunakan Media Powerpoint Interaktif Di Kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan  
berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$M = \frac{\sum 1420}{20} = 71$$

Dari hasil perhitungan di atas, maka disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada siklus I cukup baik karena telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

$$P = \frac{\sum n1}{\sum n} \times 100\%$$

$$P = \frac{15}{20} \times 100\% = 75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka disimpulkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan hasil belajar pada penelitian tindakan kelas ini yaitu 80%.

**Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Matematika Siklus I**

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	15	5
Persentase	75%	25%
Rata-rata	Nilai 71	
Test		

#### **Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik pada Siklus II**

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi “Mengenal Bangun Datar” dengan sub-materi “Mengenal Sisi dan Sudut” pada Siklus II, didapati data sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

$$M = \frac{\sum 1610}{20} = 80,5$$

Dari hasil perhitungan di atas, maka disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada siklus II tergolong baik karena telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

$$P = \frac{\sum n1}{\sum n} \times 100\%$$

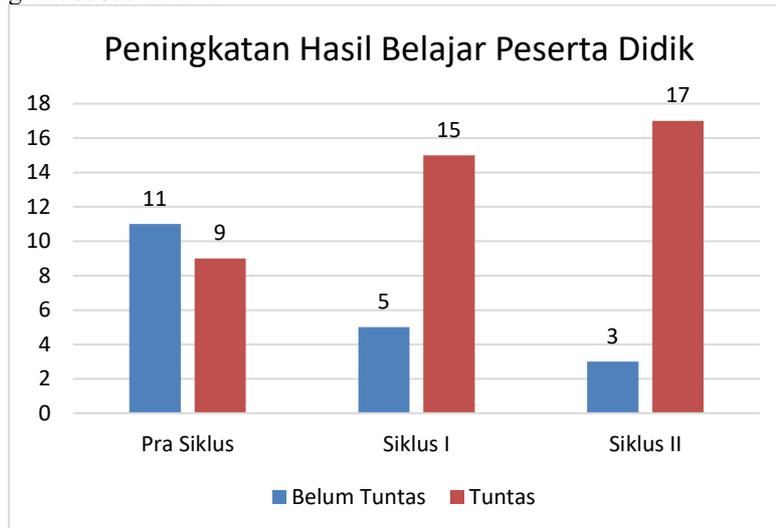
$$P = \frac{17}{20} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka disimpulkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan hasil belajar pada penelitian tindakan kelas ini yaitu 80%.

**Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Matematika Siklus II**

	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	17	3
Persentase	85%	15%
Rata-rata	Nilai 80,5	
Test		

Untuk memperjelas peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi “Mengenal Bangun Datar” dengan sub-materi “Mengenal Sisi dan Sudut” dapat dilihat pada diagram berikut:



**Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik**

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, bahwa hasil belajar Matematika pada materi “Bangun Datar” dan sub-materi “Mengenal Sisi dan Sudut” di kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, dimana setelah penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar mencapai 85%. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat diterapkan dengan baik dan bisa mencapai tujuan sesuai dengan yang telah ditetapkan pada rancangan pembelajaran (A. A. Putri & Ardi, 2021). Interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik dan media pembelajaran, mengadakan variasi pembelajaran yang menciptakan suasana baru dalam pembelajaran peserta didik (Manoi & Soesanto, 2022).

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif memberikan suasana pembelajaran menyenangkan dan interaksi yang menuntut keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik juga lebih mudah memahami materi dengan menggunakan media audiovisual yang interaktif (APRIYANI, 2020).

Berdasarkan hasil analisa data hasil belajar Matematika pada materi “Bangun Datar” dan sub-materi “Mengenal Sisi dan Sudut” di kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan mengalami peningkatan hasil belajar dan mencapai indikator keberhasilan hasil belajar yaitu 80% (Maslahah, 2022). Persentase peningkatan hasil belajar di akhir siklus menunjukkan peserta didik yang tuntas mencapai 85%, sehingga penelitian yang dilakukan dapat dikatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II (Arrum et al., 2021).

Data yang diperoleh dari pembelajaran yang berlangsung sampai Siklus II dengan hasil yang diperoleh sejalan dengan hipotesis yang menyatakan penerapan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang aktif yang akan mendorong motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi “Bangun Datar” dan sub-materi “Mengenal Sisi dan Sudut” di kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan tahun ajaran 2024/2025.

### **KESIMPULAN**

Aurora Valensia Putri Eranda Sirait, Mandra Saragih, Siti Hadijah| Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dalam Menganalisis Karakteristik Bangun Datar Menggunakan Media Powerpoint Interaktif Di Kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi “Bangun Datar” dan sub-materi “Mengenal Sisi dan Sudut” di kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan tahun ajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan hasil belajar dan nilai rata-rata dari Pra Siklus hingga Siklus II. Pada Pra Siklus, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 60 dan persentase ketuntasan hasil belajar adalah 45% dari 20 peserta didik. Pada Siklus I, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik telah mencapai 71 dan persentase ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 75% dari 20 peserta didik. Pada Siklus II, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 81,5 dan persentase ketuntasan hasil belajar telah mencapai 85% dari 20 peserta didik. Oleh karena itu, dikarenakan indikator keberhasilan penelitian yaitu mencapai 80% ketuntasan hasil belajar sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, V. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Tema 3 Kelas V Sd/Mi*.
- Arrum, A. H., Pertiwi, C. K., Nurhanifa, R., Putri, H. E., & Rahayu, P. (2021). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Concrete Pictorial Abstract (Cpa) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sd. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 1478–1486. [Http://Proceedings.Upi.Edu/Index.Php/Semnaspsgdpwk/Article/View/2126](http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspsgdpwk/article/view/2126)
- Asmawati, A., Risnawati, R., & Muhandaz, R. (2019). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Metakognitif Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa Smp/Mts. *Juring (Journal For Research In Mathematics Learning)*, 2(3), 273. [Https://Doi.Org/10.24014/Juring.V2i3.7813](https://doi.org/10.24014/juring.v2i3.7813)
- Astiti, N. K. A., Rini Kristiantari, M. G., & Saputra, K. A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sd. *Journal Of Education Action Research*, 5(3), 409–415. [Https://Doi.Org/10.23887/Jear.V5i3.36695](https://doi.org/10.23887/jear.v5i3.36695)
- Aulia, E. V., Widodo, W., Subekti, H., Hidayati, S. N., & Sari, D. P. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Project Based Learning Bagi Guru Ipa Smp. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(6), 4700–4713. [Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.31764/Jmm.V6i6.11076](https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v6i6.11076)
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124. [Https://Doi.Org/10.15294/Kreano.V10i2.16814](https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814)
- Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104.
- Erfan, M., Sari, N., Suarni, N., Maulyda, M. A., & Indraswati, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Tema Perkalian Dan Pembagian Pecahan. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 8(1), 108. [Https://Doi.Org/10.36841/Pgsdunars.V8i1.588](https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.588)
- Ivo Rohma Dwitha Turnip, Yanti Arasi Sidabutar, C. L. S. (2024). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V. *Indonesian Research Journal On Education*, 4(4), 2683–2686.
- Kusni, K. (2022). Peningkatan Motivasi Dan Kemampuan Penggunaan Microsoft Powerpoint Melalui Supervisi Akademik Guru Sdn 2 Pelem. *Jurnal Profesi Keguruan*, 8(1), 111–119. [Https://Doi.Org/Utama](https://doi.org/utama), H. B. (2020). Supervisi Akademik Dalam Peningkatan Profesionalisme Guru (Pp. 1–8). Pp. 1–8. Retrieved From [Https://Www.Researchgate.Net/Publication/338344315\\_Supervisi\\_Akademik\\_Dalam\\_Peningka](https://www.researchgate.net/publication/338344315_Supervisi_Akademik_Dalam_Peningka)

Aurora Valensia Putri Eranda Sirait, Mandra Saragih, Siti Hadijah| Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dalam Menganalisis Karakteristik Bangun Datar Menggunakan Media Powerpoint Interaktif Di Kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan  
tan\_Profesionalisme\_Guru

- Manoi, G., & Soesanto, R. H. (2022). Stimulus Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Secara Daring [Stimulating The Activeness Of Students Through The Implementation Of Interactive Media In Online Mathematics Learning]. *Johme: Journal Of Holistic Mathematics Education*, 6(1), 43–56.
- Maslahah, N. (2022). Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (Pakem) Dengan Media Interaktif: Dampak Terhadap Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 7(1), 29–37. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/silogisme.v7i1.3243>
- Muhammad Lutfi, P. L. (2021). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 24 Malang. *Sosiolum*, 3(7). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>
- Nugraha, F. A., Nur'aeni, E., Suryana, Y., & Muharram, M. R. W. (2021). Efektivitas Media Powerpoint Dalam Pembelajaran Materi Luas Daerah Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2760–2768.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal Karinov*, 2(3), 181–184.
- Nurita, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pacas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jleb: Journal Of Law, Education And Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Putri, A. A., & Ardi, A. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33931>
- Putri, N. E., Anwar, S., & Nasution, S. P. (2022). Analisis Model Pembelajaran Novick Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Journal Of Mathematics Education And Learning*, 2(1), 57. <https://doi.org/10.19184/jomeal.v2i1.30372>
- Rifqi Ardhiansyah, G., Surya Utama, F., Ayu Puspitaningrum, D., Zahroul Fitriyah, C., & Aguk Wardoyo, A. (2023). Pengaruh Metode Guided Note-Taking Berbantuan Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(2), 238–252. <https://doi.org/10.22437/gentala.v8i2.27190>
- Savira, A. N., Fatmawati, R., Z, M. R., & S, M. E. (2018). Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Ceramah Interaktif. *Journal Focus Action Of Research Mathematic (Factor M)*, 1(1), 43–56. [https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v1i1.963](https://doi.org/10.30762/factor_m.v1i1.963)
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di Mts Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Intersections*, 5(2), 26–37. <https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>
- Sinaga, L., Saragih, L., Sitorus, V. B., & Panjaitan, L. N. (2021). Pemanfaatan Learning Management System Dengan Moodle Dalam Menunjang Pembelajaran Daring Interaktif. *Prosiding Seminar Nasional Ikip Budi Utomo*, 2(01), 244–252. <https://doi.org/https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1442>
- Sitinjak, E. K., & Siahaan, F. Eirene. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Mata Kuliah Fisika Lanjutan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2733>
- Sugandi, A. I., Bernard, M., & Linda, L. (2021). Pendekatan Metakognitif Terhadap Kemampuan Penalaran Matematik Siswa Ditinjau Dari Habits Of Minds. *Sjme (Supremum Journal Of*

- Aurora Valensia Putri Eranda Sirait, Mandra Saragih, Siti Hadijah| Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dalam Menganalisis Karakteristik Bangun Datar Menggunakan Media Powerpoint Interaktif Di Kelas I UPT SD Negeri 060857 Medan  
*Mathematics Education*), 5(1). <https://doi.org/10.35706/Sjme.V5i1.4510>
- Supriadi, S., Okra, R., & Derta, S. (2023). This Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Microsoft Powerpoint Berbantuan Fitur Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Ipa Di Smp Negeri 1 Banuhampu. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(1), 796–807.
- Utami, N., Khairuddin, K., & Mahrus, M. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Penggunaan Media Video Dengan Media Powerpoint Melalui Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Di Sman 3 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V5i2.120>
- Valentina, A., & Wulandari, M. D. (2022). Media Pembelajaran Mabeta Untuk Menguatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 601–610. <https://doi.org/10.31949/Jcp.V8i3.2474>
- Wahidah, N., Hasanuddin, H., & Hartono, H. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kreatif-Produktif Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Smp Negeri 21 Pekanbaru. *Juring (Journal For Research In Mathematics Learning)*, 1(1), 79. <https://doi.org/10.24014/Juring.V1i1.4775>
- Zahara, M. A., & Jupri, A. R. (2022). The Effect Of Microsoft Powerpoint Interactive Learning Media Application On Reading Comprehension Skills Of 3rd Grade Elementary School Students For Indonesian Language Subjects. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 532. <https://doi.org/10.33394/Jp.V9i3.5383>