

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT PADA MATERI PECAHAN PADA SISWA KELAS V SD

Alfi Rokhmatin, Sita Isna Malyuna, Sumadi

Univelrsitas PGRI Ronggolawel Tuban

alfirokhamatin@gmail.com; sitaisna93@gmail.com

Abstract

This study was motivated by the suboptimal use of interactive learning media in mathematics learning at the elementary school level, particularly in fraction material, which is abstract and therefore difficult for students to understand. This study aimed to analyze the learning process, students' level of understanding, and students' needs for the development of PowerPoint-based interactive learning media on fraction material in fifth-grade elementary school. This study used a quantitative approach with a descriptive method. The research sample consisted of eight students selected using purposive sampling. Data were collected through a closed-ended questionnaire based on a Likert scale and were then analyzed descriptively and quantitatively using percentages. The results showed that the learning process was in the high to very high category, but some students still experienced difficulties in understanding fraction material. In addition, the need for PowerPoint-based interactive learning media was in the very high category, with the majority of students, at 87.5%, showing a strong need for more engaging and interactive media. The conclusion of this study confirms that the development of PowerPoint-based interactive learning media is highly needed to help improve students' understanding of fraction concepts and their engagement in learning. The implications of this study theoretically enrich studies on digital learning media in elementary schools, while practically providing recommendations for teachers to develop innovative, visual, and interactive learning media to improve the quality of mathematics learning.

Keywords: Needs Analysis; Interactive Learning Media; PowerPoint; Fraction Material; Mathematics Learning

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi pecahan yang bersifat abstrak sehingga sulit dipahami siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembelajaran, tingkat pemahaman siswa, serta kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada materi pecahan di kelas V SD. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif. Sampel penelitian berjumlah delapan siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui angket tertutup berbasis skala Likert, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, namun masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan. Selain itu, kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* berada pada kategori sangat tinggi, dengan mayoritas siswa sebesar 87,5% menunjukkan kebutuhan yang kuat terhadap media yang lebih menarik dan interaktif. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* sangat diperlukan untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep pecahan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini secara teoretis memperkaya kajian mengenai media pembelajaran digital di sekolah dasar, sedangkan secara praktis memberikan rekomendasi bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, visual, dan interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan; Media Pembelajaran Interaktif; *PowerPoint*; Materi Pecahan; Pembelajaran Matematika

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta mampu memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Faiza et al., 2024). Penggunaan media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Trikesumawati et al., 2025). Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media pembelajaran digital juga dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Amanda et al., 2025).

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran digital masih belum dimanfaatkan secara optimal (Wardani et al., 2024). Proses pembelajaran masih banyak didominasi oleh metode ceramah serta penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama (Mutia et al., 2025). Kondisi tersebut sering kali menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membuat siswa kesulitan

memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak (Wardani et al., 2024). Salah satu materi yang sering dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar adalah materi pecahan dalam mata pelajaran Matematika (Muntheawati & Niken, 2024). Materi pecahan menuntut siswa untuk memahami konsep bagian dari keseluruhan, perbandingan nilai, serta operasi hitung yang melibatkan pecahan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep tersebut secara jelas dan mudah dipahami (Muthofin & M. Budiman, 2024).

Materi pecahan merupakan salah satu kompetensi dasar penting dalam pembelajaran Matematika di kelas V sekolah dasar. Pemahaman yang baik terhadap konsep pecahan akan menjadi dasar bagi siswa untuk mempelajari konsep matematika lainnya pada jenjang pendidikan berikutnya (Hidayatullah et al., 2025). Namun, pada kenyataannya, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan karena penyajian materi yang masih bersifat abstrak dan kurang didukung oleh media pembelajaran yang interaktif (Radiusman, 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret dan menyenangkan (Hani et al., 2024).

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Media ini memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual melalui kombinasi teks, gambar, animasi, serta video yang dapat menarik perhatian siswa (Kamal et al., 2025). Selain itu, PowerPoint juga memungkinkan guru untuk membuat tampilan materi yang lebih sistematis dan interaktif sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang dipelajari (Putri et al., 2024). Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, diharapkan proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, dapat berlangsung lebih efektif dan mampu meningkatkan pemahaman siswa (Utami et al., 2025).

Sebelum dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, perlu dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas, tingkat pemahaman siswa terhadap materi pecahan, serta kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan (Isnawati et al., 2026). Analisis kebutuhan ini penting dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan karakteristik siswa serta mampu mengatasi kesulitan belajar yang mereka alami (Lusy et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana proses pembelajaran matematika pada materi pecahan di kelas V sekolah dasar, (2) bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi pecahan, dan (3) bagaimana kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis proses pembelajaran, tingkat pemahaman siswa, serta kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada materi pecahan di kelas V sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan deskriptif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada materi pecahan sebelum media tersebut dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini tidak berfokus pada pengujian hipotesis ataupun pengukuran hasil belajar, melainkan untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2026 di UPT SDN Belikanget. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SDN Belikanget. Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V yang berjumlah 8 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dengan pertimbangan bahwa proses pembelajaran matematika yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas, sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu memahami materi pecahan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket tertutup dengan menggunakan skala Likert 4 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Selain itu, angket juga menyediakan kolom masukan dan saran dari siswa. Angket ini dirancang untuk mengukur beberapa aspek utama, yaitu: (1) proses pembelajaran matematika di kelas, (2) tingkat pemahaman siswa terhadap materi pecahan, dan (3) kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Angket bersifat perseptual sehingga jawaban siswa menggambarkan minat, pengalaman, serta kebutuhan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif,

dengan menghitung persentase jumlah siswa pada tiap item angket. Perhitungan persentase menggunakan rumus (Pangestu et al., 2022):

$$Persentase = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan: f = Frekuensi jawaban pada setiap kategori

n = Jumlah responden (dalam penelitian ini, 8 siswa)

Hasil perhitungan persentase yang diperoleh kemudian dikelompokkan ke dalam kriteria interpretasi skor menurut skor likert, sebagai berikut:

Table 1. Kriteria Interpretasi Hasil Angket Berdasarkan Skala likert

Persentase (%)	Interpretasi
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

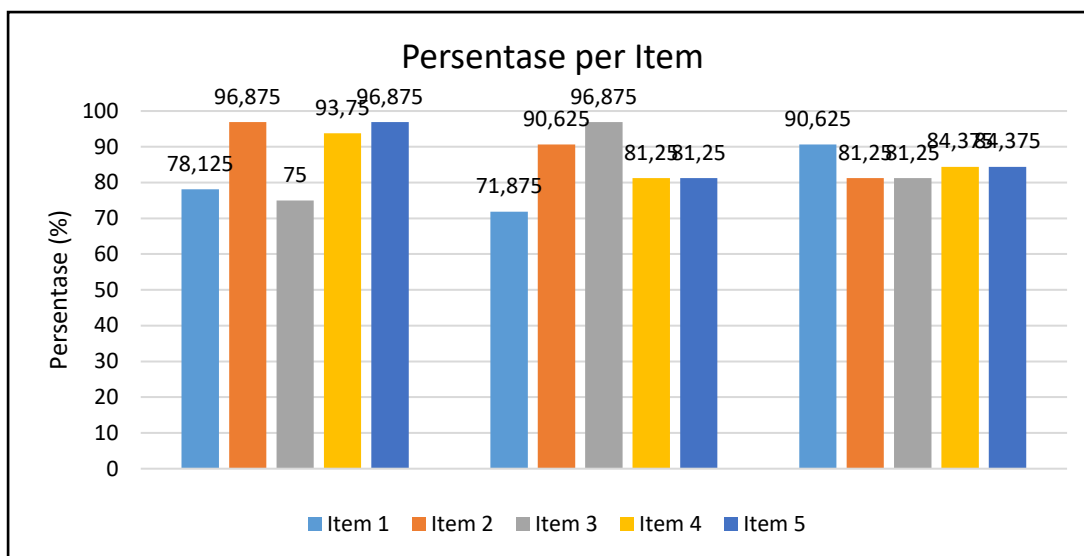
(Rohmah et a., 2025)

Kriteria interpretasi hasil angket berdasarkan skala Likert menjelaskan pedoman untuk menginterpretasikan hasil persentase jawaban siswa. Tabel 1, “Kriteria Interpretasi Hasil Angket Berdasarkan Skala Likert”, menjelaskan nilai persentase ke dalam lima kategori, yaitu sangat tinggi 81–100%, tinggi 61–80%, sedang 41–60%, rendah 21–40%, dan sangat rendah 0–20%. Melalui tabel ini, data yang diperoleh dari angket dapat ditafsirkan secara sistematis dan objektif, sehingga memudahkan peneliti dalam menentukan tingkat kebutuhan dan persepsi siswa terhadap pembelajaran. Dengan adanya kriteria ini, setiap persentase hasil analisis dapat diklasifikasikan dengan jelas sesuai rentang nilai yang telah ditentukan.

Hasil analisis disajikan dalam bentuk diagram persentase per aspek, item, dan kategori, kemudian dijabarkan secara naratif untuk memberikan gambaran kebutuhan siswa secara menyeluruh. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola minat, persepsi, dan kebutuhan siswa sebelum pengembangan media dilakukan, sehingga pengembangan media dapat lebih efektif, interaktif, dan kontekstual.

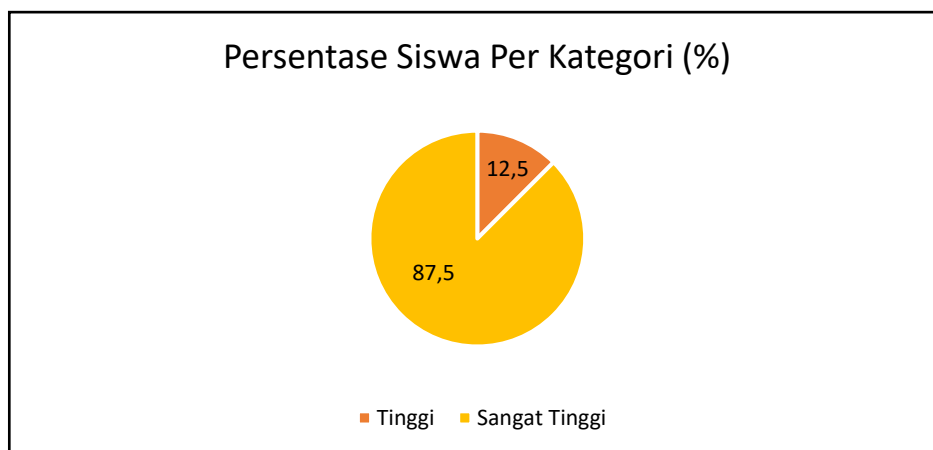
HASIL

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk diagram persentase per item, sebagaimana pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram persentase per item menunjukkan hasil persentase jawaban siswa pada setiap butir pertanyaan (item) dalam tiga aspek, yaitu proses pembelajaran, pemahaman materi, dan kebutuhan media pembelajaran. Pada aspek pembelajaran, nilai persentase berkisar antara 75% hingga 96,875%, yang menunjukkan kategori tinggi hingga sangat tinggi. Pada aspek pemahaman materi, sebagian besar nilai juga berada pada kategori tinggi, namun terdapat nilai yang lebih rendah, yaitu sekitar 71,875%, yang menunjukkan bahwa masih ada kesulitan siswa dalam memahami materi. Pada aspek kebutuhan media pembelajaran, semua nilai berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, yaitu sekitar 81,25%–90,625%. Gambar ini menggambarkan bahwa pembelajaran sudah berjalan cukup baik, pemahaman siswa belum merata, dan kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif sangat tinggi.

Pada aspek proses pembelajaran, persentase untuk masing-masing item menunjukkan nilai sebesar 78,125% pada item 1, 96,875% pada item 2, 75% pada item 3, 93,75% pada item 4, dan 96,875% pada item 5. Selanjutnya, pada aspek pemahaman materi, persentase yang diperoleh yaitu sebesar 71,875% pada item 1, 90,625% pada item 2, 96,875% pada item 3, 81,25% pada item 4, dan 81,25% pada item 5. Sementara itu, pada aspek kebutuhan media pembelajaran, persentase yang diperoleh adalah sebesar 90,625% pada item 1, 81,25% pada item 2, 81,25% pada item 3, 84,375% pada item 4, dan 84,375% pada item 5.



Gambar 2. Diagram persentase siswa per kategori

Gambar 2. Diagram persentase siswa per kategori menampilkan distribusi jumlah siswa berdasarkan hasil angket. Diketahui bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase sebesar 87,5%, sedangkan sisanya berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 12,5%. Artinya, mayoritas siswa sangat membutuhkan media pembelajaran interaktif.

Diagram ini memperkuat hasil bahwa kebutuhan siswa terhadap media berbasis PowerPoint sangat besar. Data tersebut menggambarkan distribusi respons siswa berdasarkan kategori yang telah ditentukan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan Gambar 1, diagram persentase per item, hasil penelitian menunjukkan bahwa respons siswa pada aspek proses pembelajaran, pemahaman materi, dan kebutuhan media pembelajaran secara umum berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Pada aspek proses pembelajaran, tingginya persentase pada hampir seluruh item mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berlangsung sudah cukup baik dan mampu memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Namun demikian, variasi nilai yang masih terlihat menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya optimal dalam menarik perhatian dan keterlibatan seluruh siswa secara merata. Pada aspek pemahaman materi, meskipun sebagian besar berada pada kategori tinggi, masih terdapat nilai yang lebih rendah dibandingkan aspek lainnya, yang menandakan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan yang bersifat abstrak. Sementara itu, pada aspek kebutuhan media pembelajaran, seluruh nilai berada pada kategori tinggi hingga sangat

tinggi, yang menunjukkan adanya kebutuhan yang kuat dari siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Pada aspek proses pembelajaran, persentase yang diperoleh pada setiap item yaitu sebesar 75% pada item 1, 83,82% pada item 2, 69,12% pada item 3, 80,88% pada item 4, dan 84,56% pada item 5. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Nilai tertinggi terdapat pada item 5, yaitu 84,56%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sedangkan nilai terendah terdapat pada item 3, yaitu 69,12%, namun masih berada dalam kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan sudah cukup baik, meskipun masih terdapat ruang untuk peningkatan, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian oleh Jannah dan Atmojo (2011) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong aktivitas belajar yang lebih interaktif.

Pada aspek pemahaman materi, diperoleh persentase sebesar 58,09% pada item 1, 83,82% pada item 2, 69,12% pada item 3, 80,88% pada item 4, dan 83,82% pada item 5. Nilai pada item 1 berada pada kategori sedang, sedangkan item lainnya berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada indikator tertentu. Kondisi ini mengindikasikan bahwa materi pencemaran dan pelestarian lingkungan hidup memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan didukung oleh media yang mampu memvisualisasikan konsep secara lebih konkret. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Hayunnita et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis Google Sites dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa melalui penyajian materi yang visual dan terstruktur. Selain itu, Ferdiansyah dan Irfan (2021) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis website mampu meningkatkan pemahaman siswa karena bersifat interaktif dan fleksibel.

Selanjutnya, pada aspek kebutuhan media pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 69,12% pada item 1, 80,88% pada item 2, 84,56% pada item 3, 83,82% pada item 4, dan 69,12% pada item 5. Seluruh nilai berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Nilai tertinggi terdapat pada item 3, yaitu 84,56%, yang menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi secara lebih efektif. Tingginya persentase pada aspek ini menunjukkan bahwa siswa memiliki

kebutuhan yang kuat terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan di kelas V SD, kebutuhan ini menjadi sangat penting karena konsep pecahan bersifat abstrak dan memerlukan representasi visual agar lebih mudah dipahami siswa. Media pembelajaran interaktif, seperti berbasis digital atau visual manipulatif, dapat membantu siswa memahami hubungan bagian terhadap keseluruhan secara lebih konkret. Hal ini sejalan dengan penelitian Ubben dan Bitzenbauer (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam matematika mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti pecahan.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa meskipun proses pembelajaran telah berjalan dengan cukup baik, pemahaman materi siswa masih perlu ditingkatkan. Tingginya kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis digital, seperti Google Sites, sangat relevan untuk diterapkan. Media tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam melalui penyajian yang lebih menarik, visual, dan interaktif. Hal ini juga didukung oleh Awanda dan Agung (2025) yang menyatakan bahwa transformasi media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan literasi sains serta pemahaman konseptual siswa.

Temuan ini juga diperkuat oleh data persentase kategori, di mana sebesar 70,59% siswa berada pada kategori tinggi dan 29,41% berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menegaskan bahwa secara umum siswa memiliki persepsi yang positif dan kebutuhan yang besar terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan.

Selanjutnya, pada aspek kebutuhan media pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 69,12% pada item 1, 80,88% pada item 2, 84,56% pada item 3, 83,82% pada item 4, dan 69,12% pada item 5. Seluruh nilai berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Nilai tertinggi terdapat pada item 3, yaitu 84,56%, yang menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi secara lebih efektif. Tingginya persentase pada aspek ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kebutuhan yang kuat terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan di kelas V SD, kebutuhan ini menjadi sangat penting karena konsep pecahan bersifat abstrak dan memerlukan representasi visual agar lebih mudah dipahami siswa. Media pembelajaran

interaktif, seperti berbasis digital atau visual manipulatif, dapat membantu siswa memahami hubungan bagian terhadap keseluruhan secara lebih konkret. Hal ini sejalan dengan penelitian Putu Nia Sri Widyaputri (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi pecahan dengan pendekatan kontekstual mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih nyata dan meningkatkan keterlibatan belajar. Penelitian lain oleh Syafitri dan Kiftia (2021) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital pada materi operasi pecahan kelas V SD dinyatakan layak dan efektif digunakan karena mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa.

Implikasi dari temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan (Inome et al., 2025). Media yang dikembangkan diharapkan mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif sehingga dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Ali et al., 2025). Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan implikasi praktis bagi guru untuk lebih inovatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, serta implikasi teoretis dalam memperkaya kajian mengenai penggunaan media digital di sekolah dasar.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan adanya kebutuhan yang tinggi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, jumlah sampel yang digunakan relatif kecil, yaitu hanya melibatkan 8 siswa, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas. Kedua, data yang diperoleh hanya bersumber dari angket dengan skala Likert, sehingga masih bersifat perseptual dan belum didukung oleh data kualitatif seperti wawancara atau observasi mendalam. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada analisis kebutuhan dan belum menguji secara langsung efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, mengombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif, serta melakukan uji efektivitas media pembelajaran agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan akurat.

Dengan demikian, tingginya kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis visual sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami

konsep pecahan secara lebih efektif, meningkatkan keterlibatan belajar, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, proses pembelajaran matematika pada materi pecahan sudah berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi, namun pemahaman siswa masih belum optimal. Hal ini terlihat pada Gambar 1, diagram persentase per item, yang menunjukkan masih adanya variasi pemahaman siswa. Sementara itu, Gambar 2, diagram persentase siswa per kategori, menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kebutuhan yang sangat tinggi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Dengan demikian, pengembangan media tersebut sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa.

Penelitian ini berkontribusi dalam memperkuat kajian mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak di sekolah dasar serta menjadi acuan praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif. Disarankan penelitian selanjutnya menguji efektivitas media yang dikembangkan dengan melibatkan sampel yang lebih luas dan menggunakan metode yang lebih beragam agar hasilnya lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Alwanda, M. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review (2020–2025). *Advances in Education Journal*, 2(2), 797–811. <https://journal.alafif.org/index.php/aej/article/view/280>
- Amanda, D., & Asna, A. (2025). Teori-teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam dan Filsafat*, 1(2), 14–21. <https://glonus.org/index.php/inklusi/article/view/81>
- Diwanthy, A. L. P., Zunaidah, F. N., & Sulistiyowati, T. I. (2025). Analisis Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 8, 822–827. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/8494>
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12). <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/1211>

- Ferdiansyah, & Irfan, D. (2021). Interactive learning media based on website in vocational school. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 755–762. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.591>
- Hani, M., Karlimah, & Apriani, I. F. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Senilai di Kelas IV Sekolah Dasar. *Syntax Idea*, 6(3). <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i3.3109>
- Hayunnita, N., Yuliani, H., & Nasir, M. (2023). Meta Analisis: Penerapan Media Pembelajaran Google Sites Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS)*, 6(2), 89–99. <https://doi.org/10.52188/jpfs.v6i2.443>
- Hidayatullah, D. A., & Zainil, M. (2025). Analisis Kesulitan Pemahaman Konsep Pecahan dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP)*, 2(4), 967–973. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/889>
- Isna, I., Ibrahim, D. S. M., & Kudsiah, M. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN 3 Kalijaga. *Transformasi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 12(1), 267–278. <https://ojspanel.undikma.ac.id/index.php/transformasi/article/view/17629>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Kamal, Alamsyah, N., & Yusuf, D. U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri Kota Makassar. *Education and Information Technologies*, 1(1), 22–28. <https://jurnal.aapublisher.com/index.php/EIT/article/view/68>
- Linome, O., Mengga, M., Making, M. I. J., Sunbanu, Y., & Dethan, J. (2025). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Penggunaan Media PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran Pecahan. *Edukreatif: Jurnal Kreativitas dalam Pendidikan*, 6(1), 99–112. <https://ijurnal.com/1/index.php/jkp/article/view/389>
- Muntheawati, N., & Muthi, I. (2024). Penggunaan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar Materi Pecahan. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 2(8), 376–383. <https://ejournal.lumbangpare.org/index.php/jim/article/view/389>
- Muthofin, & M. Budiman, H. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Aljabar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 45–55.
- Mutia, N., Sismia, T. N. Z., Ramadhani, K. R., & Suryapuspita, A. (2025). Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah dan Digital. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2514–2520. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/1800>
- Pangestu, D. B., Umari, T., & Yakub, E. (2022). Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah Dasar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(5), 1622–1629. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i5.8978>
- Putri, N. A. M., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Mubarok, & Putra, E. C. S. (2024). Media Interaktif Matematika Berbasis PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Pada

- Materi Perkalian. *Journal Educational Research and Development*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.134>
- Radiusman. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rohmah, S. K., Kusumawardani, H., & Tanico, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Front Office Kelas X Perhotelan. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 5828–5836. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8080>
- Syafitri, R. M., & Kiftia, S. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Digital Activity Workbook” Menggunakan Google Slides Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Pecahan Kelas V SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 34–42. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n1.p34-42>
- Trikesumawati, D., Ishamy, M. W., & Rizqullah, M. R. (2025). Peran Media dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3749>
- Ubben, M. S., & Bitzenbauer, P. (2022). Two cognitive dimensions of students’ mental models in science: Fidelity of Gestalt and functional fidelity. *Education Sciences*, 12(3), Article 163. <https://doi.org/10.3390/educsci12030163>
- Utami, N. T., & Antawati, D. I. (2025). Telaah Literatur: Efektivitas Penerapan Media Game Berbasis Power Point Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Archetype: Jurnal Ilmiah Psikologi dan Terapan*, 7(1), 31–43. <https://doi.org/10.30651/arc.v7i1.24266>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Widyaputri, P. N. S., & Agustika, G. N. S. (2021). Media Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Pecahan dengan Pendekatan Kontekstual. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 45–52. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i1.32741>