



EFEKTIVITAS MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA: KAJIAN LITERATUR

Latifatun Nuraeni¹, Lala Nailah Zamnah² Ida Nuraida³

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Galuh, Ciamis, Indonesia ^{1,2,3}

Email: latifatun_nuraeni@student.unigal.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan studi literatur (*literatur review*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah literature review dengan menganalisis berbagai artikel ilmiah yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa pemanfaatan PowerPoint interaktif memiliki kontribusi positif terhadap proses pembelajaran, di antaranya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, memperjelas penyampaian konsep matematika melalui visualisasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media PowerPoint interaktif merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan kompetensi guru serta pemanfaatan teknologi secara optimal agar penggunaan PowerPoint interaktif dapat memberikan dampak yang lebih maksimal dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Matematika, PowerPoint Interaktif.

Dikirim: Mei 2026; Diterima: Juni 2026; Dipublikasikan: Juni 2026

Cara sitasi: Nuraeni, L., Zamnah, L. N., Nuraida, I. (2026). Efektivitas Media Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Matematika: Kajian Literatur. *Proceeding Galuh Mathematics National Conference*, 6(1), 9-16.



PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika memiliki peran besar dalam mengasah kemampuan individu untuk menyelesaikan berbagai persoalan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep (Novitasari 2015). Faktanya salah satu penyebab kegagalan dalam pembelajaran matematika adalah siswa tidak paham konsep-konsep matematika atau siswa salah dalam memahami konsep-konsep matematika (Novitasari 2015). Menurut (Paseleng & Arfiyani 2015) Kesulitan pada matematika salah satunya disebabkan karena pembelajaran matematika kurang bermakna, siswa belum aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif sehingga pemahaman siswa tentang konsep matematika sangat lemah.

Menentukan metode yang tepat adalah hal yang menjadi tantangan dalam pembelajaran saat ini. Proses belajar dapat berlangsung secara efektif apabila metode yang digunakan sudah tepat dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga harus mempertimbangkan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih dan menerapkan metode yang sesuai agar pembelajaran menjadi lebih optimal dan bermakna. Sejalan dengan hal tersebut, metode pembelajaran yang tepat perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.

Arsyad, A (2016) dalam Anomeisa & Ernaningsih (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menjadi sarana perantara, berupa sumber belajar yang instruksional untuk memfasilitasi komunikasi dalam pembelajaran sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

Dalam konteks pendidikan, media merujuk pada berbagai alat yang mampu mengirimkan dan menerima informasi dari guru ke peserta didik, sehingga istilahnya menjadi media pembelajaran. Menurut Shalikhah, Primadewi, Iman (2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Tantangan terbesar dalam dunia pendidikan bukan lagi soal ada atau tidaknya media di kelas, tapi bagaimana media itu bisa membuat siswa benar-benar terlibat. Dalam penggunaan media telah disadari oleh banyak guru/dosen bahwa media pembelajaran sangat membantu kegiatan dalam proses pembelajaran baik *outdoor* maupun *indoor* (Hermawan et.al. 2024). Budyartati (Wahyuni, et. al, 2021) mengungkapkan bahwa ada beberapa kriteria yang baik digunakan dalam penggunaan media pembelajaran meliputi: (1) media hendaknya disajikan mengenai informasi yang sesuai dengan tujuan dan materi, (2) media disesuaikan dengan karakteristik siswa, dan (3) didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana.

PowerPoint menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan untuk siswa saat proses pembelajaran. *Powerpoint* adalah sebuah software aplikasi dari Microsoft Office (MS Office) yang berguna sebagai penyedia layanan media presentasi (Rukiah 2023). Begitupun menurut Safitri et al. (2024) Microsoft *PowerPoint* merupakan sebuah perangkat lunak presentasi yang banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran modern, di mana guru dapat menyusun materi secara visual dengan teks, gambar, grafik, suara, dan multimedia lainnya untuk dipresentasikan kepada siswa dalam bentuk slide elektronik. Dalam ranah pendidikan, *PowerPoint* dipandang sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran secara sistematis dan menarik. Hal ini karena *PowerPoint* memungkinkan integrasi sejumlah visual dan audio yang membantu siswa menginterpretasikan informasi secara stimulan, sehingga proses pemahaman konsep menjadi lebih mudah (Mamonto, Reksamunandar 2023).

Kecanggihan teknologi saat ini dapat membantu proses pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif. Siswa akan benar-benar terlibat dan memberi respons secara aktif, siswa tidak



hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dan berpartisipasi dalam proses belajar. Media pembelajaran powerpoint interaktif dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menampilkan materi pembelajaran dan dilengkapi dengan latihan-latihan soal, kuis atau permainan (games) dengan bantuan microsoft *PowerPoint* (Wahyuni, et. al, 2021).

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam membantu proses pembelajaran matematika berdasarkan berbagai hasil penelitian yang telah ada. Artikel ini juga bertujuan untuk menganalisis pengaruh media tersebut terhadap pemahaman siswa, minat belajar, motivasi, serta hasil belajar matematika. Selain itu, kajian ini dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai kelebihan penggunaan *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik, aktif, dan mudah dipahami oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literature review atau kajian literatur, yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan efektivitas media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran matematika. Menurut Cahyono, Sutomo, & Harsono (2019), literature review merupakan proses ilmiah yang bertujuan untuk mengkaji, mengevaluasi, dan menyusun hasil penelitian sebelumnya sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam suatu penelitian. Metode ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran matematika berdasarkan berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari 10 artikel ilmiah pada jurnal nasional yang berkaitan dengan topik penelitian. Selanjutnya, artikel-artikel tersebut dianalisis dengan cara membandingkan tujuan penelitian, metode yang digunakan, serta hasil penelitian yang diperoleh. Menurut Hadi & Afandi (2021), kajian literatur tidak hanya sekadar merangkum penelitian terdahulu, tetapi juga melakukan analisis dan sintesis terhadap berbagai sumber agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai suatu topik penelitian. Oleh karena itu, melalui metode ini peneliti dapat mengetahui bagaimana pengaruh media *PowerPoint* interaktif terhadap minat belajar, motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel berikut menyajikan ringkasan penelitian terdahulu yang relevan dengan pemanfaatan media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran matematika.

Tabel 1 Sumber Data

No	Artikel	Sumber Data	Hasil Penelitian
1.	(Gulo & Harefa 2022) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint	Educativo: Jurnal Pendidikan, Volume 1, Nomor 1, Mei 2022	Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran sangat valid dengan nilai validasi materi 92%, bahasa 93%, dan media 100%. Media juga sangat praktis digunakan siswa dan guru dengan persentase 95,45% dan 99,09%. Selain itu, media efektif meningkatkan hasil belajar dengan ketuntasan klasikal 90,91%
2.	(Anomeisa & Ernaningsih 2020) Media Pembelajaran Interaktif	Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi, Volume 3, Nomor 3	1. Media pembelajaran interaktif PowerPoint VBA pada materi penyajian data berkelompok dinyatakan valid dan sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran matematika.



No	Artikel	Sumber Data	Hasil Penelitian
	menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok		2. Media ini mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa karena mampu meningkatkan keaktifan, daya tarik, serta motivasi belajar secara mandiri, sekaligus mengefisienkan waktu guru dalam menjelaskan materi di kelas.
3.	(Mubahzah, Rayungsari, & Susanto 2025) Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif pada Pokok Bahasan Statistika Kelas X di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan	Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa, Volume 3, Nomor 1	Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada materi statistika kelas X dinyatakan sangat layak dan sangat praktis. Berikut adalah poin-poin penting dari hasil penelitian: 1. Tingkat Kelayakan: Berdasarkan validasi oleh ahli media (87%), ahli materi (84%), dan ahli pembelajaran (85%), media ini masuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. 2. Efektivitas Pembelajaran: Terdapat peningkatan signifikan pada pemahaman konsep siswa, terlihat dari kenaikan skor rata-rata dari pre-test (65) ke post-test (85), atau meningkat sebesar 30,8%.
4.	(Hermawan et al. 2024) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah	Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan, Volume 3, Nomor 2	Temuan penelitian menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif berpengaruh positif terhadap minat belajar matematika siswa. Penggunaan media ini membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan sehingga siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan antusias selama proses belajar. Selain itu, tampilan visual dan animasi pada PowerPoint membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih mudah.
5.	(Nurhayati, Arafat, & Fitriani, 2020) Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Matematika dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa	Jurnal Ilmiah Bina Edukasi, Vol. 13, No. 1, Juni 2020	1. Penggunaan media PowerPoint berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa. 2. Media PowerPoint membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.
6.	(Isna & Hasanah, 2023)	Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,	1. Media PowerPoint interaktif terbukti berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa



No	Artikel	Sumber Data	Hasil Penelitian
	Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pembelajaran Matematika di MIN 14 Blitar	Vol. 9, No. 2, Juni 2023	dengan nilai signifikansi $0,023 < 0,05$. Unsur animasi, video, kuis, dan gim dalam media tersebut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan antusiasme siswa. 2. Pengaruh terhadap Berpikir Kritis: Terdapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, dengan nilai signifikansi 0,002 untuk kelas IV dan 0,000 untuk kelas V ($< 0,05$). Media ini membantu meningkatkan pemahaman konsep yang mendalam, yang menjadi dasar kemampuan analisis siswa. 3. Dampak Gabungan: Hasil uji MANOVA menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang berarti penggunaan media ini secara simultan berpengaruh positif terhadap hubungan antara motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa.
7.	(Sopia, 2022) Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Berbasis Powerpoint		Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, dari 52,91% pada siklus I menjadi 97,98% pada siklus II. Selain itu, siswa memberikan respon positif karena media membuat pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, dan mempermudah pemahaman konsep melalui visualisasi gambar.
8.	(Hikmah & Maskar, 2020) Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint pada Siswa SMP Kelas VIII dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius	Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR), Vol. 1, No. 1, Juni 2020	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Microsoft PowerPoint mampu menarik minat belajar siswa pada materi koordinat kartesius. Penggunaan PowerPoint membantu memvisualisasikan konsep matematika sehingga materi lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, tampilan gambar, animasi, dan slide interaktif membuat pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, serta meningkatkan semangat belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.
9.	(Putri et al. 2024) Media Interaktif Matematika	Journal Educational Research and Development	Penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara



No	Artikel	Sumber Data	Hasil Penelitian
	Berbasis PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Perkalian	Vol. 1, No. 2, Oktober-Desember 2024	signifikan. Selain itu, media ini menciptakan suasana pembelajaran matematika yang lebih menarik dan tidak membosankan. Visualisasi yang disajikan juga membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih mudah sehingga memperoleh respon positif dari peserta didik.
10.	(Putri et al. 2025) Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII SMP	Mandalika Mathematics and Education Journal, Volume 7, Nomor 1	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif berbasis ClassPoint dinyatakan sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Penggunaan media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata pretest dan posttest dari 70,75 menjadi 88,32. Selain itu, fitur interaktif seperti multiple choice, short answer, dan image upload membuat siswa lebih aktif, tertarik, serta lebih mudah memahami materi teorema Pythagoras.

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap 10 artikel yang telah dianalisis, penggunaan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran matematika menunjukkan dampak yang sangat positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Sebagian besar penelitian menyatakan bahwa media ini mampu membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak melalui visualisasi gambar, animasi, audio, video, serta latihan soal interaktif. Penelitian oleh Gulo & Harefa (2022) menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif mampu mengubah materi matematika menjadi lebih konkret dengan tingkat validitas media mencapai 100% dan ketuntasan belajar sebesar 90,91%. Temuan serupa juga ditemukan pada penelitian Mubahzah, Rayungsari, & Susanto (2025) yang memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar statistika dari nilai pre-test 65 menjadi 85 setelah penggunaan media interaktif.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, hasil kajian juga menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran matematika berlangsung. Hasil-hasil tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran matematika yang sebelumnya dianggap membosankan dan sulit menjadi lebih menarik, komunikatif, serta mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang dikaji, dapat disimpulkan bahwa media PowerPoint interaktif merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang efektif, praktis, dan relevan digunakan dalam pembelajaran matematika di era digital. Penggunaan berbagai fitur seperti hyperlink, VBA, kuis interaktif, animasi, dan umpan balik otomatis terbukti mampu meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Tidak hanya itu, ternyata dalam Penelitian Putri et al. (2025) juga ditemukan bahwa media PowerPoint berbasis ClassPoint memiliki tingkat efektivitas sangat besar dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Selain itu, beberapa penelitian juga menegaskan bahwa media ini membantu guru menyampaikan materi secara lebih sistematis dan efisien dibandingkan metode ceramah biasa. Walaupun masih ditemukan beberapa kendala seperti keterbatasan sarana teknologi dan waktu persiapan guru, secara umum seluruh



artikel menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, komunikasi matematis, serta pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

KESIMPULAN

Dari berbagai penelitian yang telah dikaji, diketahui bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran matematika memberikan dampak yang baik terhadap proses maupun hasil belajar siswa. Media ini mampu membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak melalui tampilan visual, animasi, video, dan latihan soal yang menarik. Selain itu, penggunaan PowerPoint interaktif juga dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa lebih mudah fokus dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Penggunaan media PowerPoint interaktif juga memberikan manfaat bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas, terstruktur, dan efisien. Berbagai fitur interaktif yang tersedia dapat menciptakan komunikasi yang lebih aktif antara guru dan siswa serta membantu proses belajar menjadi lebih modern sesuai perkembangan teknologi. Walaupun masih terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan sarana dan waktu dalam pembuatan media, secara keseluruhan media PowerPoint interaktif terbukti efektif dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika di berbagai jenjang pendidikan.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil kajian literatur yang telah dilakukan, media PowerPoint interaktif direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika karena terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Guru diharapkan dapat memanfaatkan berbagai fitur interaktif seperti animasi, video, kuis, dan hyperlink agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai sehingga proses pembelajaran matematika dapat berjalan lebih optimal sesuai perkembangan pendidikan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan motivasi dalam penyusunan artikel ini. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Anomeisa, Agnesia Bergita, and Dian Ernaningsih. 2020. "Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint VBA Pada Penyajian Data Berkelompok." 5: 17–31.
- Cahyono, E. A., Sutomo, and A. Harsono. 2019. "Literatur Review: Panduan Penulisan Dan Penyusunan." *Jurnal Keperawatan* 12(2): 1–7.
- Gulo, Safrinus, and Amin Otoni Harefa. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1(1): 291–99.
- Hadi, N. F., and N. K. Afandi. 2021. "Kajian Literatur Dalam Penelitian Pendidikan." *Sedu Journal* 3(1): 45–53.
- Hermawan, Toto, Dian Khairiani, Muthaminnah, Iman Saifullah, and Hasan Bisri. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah." *Asas Wa Tandhim Jurnal Hukum, Pendidikan & Sosial Keagamaan* 3(2): 87–98.
- Hikmah, Sofia Nurul, and Sugama Maskar. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint



- Pada Siswa SMP Kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius.” *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 1(1): 15–19.
- Isna, Walid Datul, and Uswatun Hasanah. 2023. “Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pembelajaran Matematika Di MIN 14 Blitar.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09(1).
- Mamonto, Cici Prishelia, and Rhyhan Prayuddi Reksamunandar. 2023. “Development of Microsoft Powerpoint Learning Media in Science Subjects in Class V in Elementary School Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Journal of Elementary Educational Research* 3(2): 120–30.
- Mubahzah, Wildan, Maya Rayungsari, and Keto Susanto. 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Pada Pokok Bahasan Statistika Kelas X Di SMA Negeri 3 Kota Pasuruan Universitas PGRI Wiranegara , Indonesia.” *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa* 3(1): 121–33.
- Novitasari, Dian. 2015. “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.” *FIBONACI Jurnal Pendidikan Matematika* 2(2): 8–18.
- Nurhayati, Yasir Arafat, and Yessi Fitriani. 2020. “Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi* 13(1): 75–87.
- Paseleng, Mila C., and Rizki Arfiyani. 2015. “PENGIMPLEMENTASIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR.” *Scholaria* 5(2): 131–49.
- Putri, Azmi, Primajati, and Baidowi. 2025. “Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII SMP.” *Mandalika Mathematics and Education Journal* 7(1): 51–65.
- Putri, N. A. M., Ahmad Suriansyah, Arta Mulya, A Harsono, Mubarak, and E. C. S. Putra. 2024. “Media Interaktif Matematika Berbasis PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Perkalian.” *Journal Educational Research and Development* 01(02): 195–202.
- Rukiah, Siti. 2023. “PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA MELALUI MEDIA GAMBAR DI SDN RAWA BADAK UTARA 07 PAGI.” *Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman* 13: 41–50.
- Safitri, Lia, Wiwied Pratiwi, Yayuk Hidayah, Yeasy Agustina Sari, and Universitas Pendidikan Indonesia. 2024. “Development of Interactive Powerpoint-Based English Learning Media for Grade XI Students MAN 1 East Lampung.” *Bulletin of Science Education* 4(2).
- Shalikhah, Norma Dewi, Ardhin Primadewi, and Muis Sad Iman. 2017. “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF LECTORA INSPIRE SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN.” 20(1): 9–16.
- Sopia, Nurapni. 2022. “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Matematika Menggunakan Media Interaktif Berbasis Powerpoint.” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 5(1): 169–78. doi:10.22460/jpmi.v5i1.169-178.
- Wahyuni, Rika, Efi Ika Febriandari, and Angga Setiawan. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik.” *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar* 1(20): 75–82.