

**PENGEMBANGAN *POWERPOINT* INTERAKTIF BERBASIS
KONSTRUKTIVISME PADA
MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VI
SD NEGERI 16 PEMECUTAN TAHUN AJARAN 2024/2025**

Oleh

Ni Kadek Eka Wahyuningsih, NIM 2111031282

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini, yaitu mengembangkan, menguji kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang berbasis konstruktivisme. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dengan pendekatan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Subjek penelitian mencakup beberapa ahli, yaitu rancang bangun, materi, desain instruksional, media pembelajaran, serta 19 peserta didik kelas VI. Instrumen yang digunakan terdiri dari angket dan tes, dengan teknik analisis data berupa statistik deskriptif kuantitatif dan uji-t satu sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berkualitas sangat baik (skor >90%) menurut hasil validasi ahli dan uji coba produk, serta pada uji-t diperoleh $t_{hitung} (3,432) > t_{tabel} (1,734)$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya, media *powerpoint* interaktif berbasis konstruktivisme terbukti layak serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi FPB dan KPK di kelas VI SD. Implikasinya, guru disarankan untuk menggunakan media serupa guna mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Kata kunci : *Powerpoint* Interaktif, Konstruktivisme, Matematika, FPB, KPK

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWERPOINT BASED ON
CONSTRUCTIVISM IN
THE SUBJECT OF MATHEMATICS GRADE VI
OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 16 PEMECUTAN ACADEMIC YEAR
2024/2025**

By

Ni Kadek Eka Wahyuningsih, NIM 2111031282

Elementary Education Department

ABSTRACT

This study aimed to develop, assess the feasibility, and evaluate the effectiveness of an interactive PowerPoint-based instructional media grounded in constructivist principles. It employed a research and development (R&D) approach using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The subjects included experts in instructional design, content, media, and 19 sixth-grade students. Data were collected using questionnaires and multiple-choice tests, then analyzed using descriptive quantitative statistics and a one-sample t-test. Results indicated the media was of very high quality (>90% score) based on expert validation and product trials. The t-test showed $t_{\text{calculated}} (3.432) > t_{\text{table}} (1.734)$, meaning H_0 was rejected and H_1 accepted. In conclusion, the constructivist-based interactive PowerPoint media proved feasible and effective in improving learning outcomes on GCF and LCM topics. It is recommended that teachers adopt similar media to foster more active, contextual, and student-centered learning.

Keywords:: Interactive PowerPoint, Constructivism, Mathematics, LCM, GCF