



POWERPOINT INTERAKTIF: BAGAIMANA MINAT MAHASISWA DALAM PERKULIAHAN MATEMATIKA DISKRIT?

Depriwana Rahmi¹⁾, Annisah Kurniati^{2)*}, Suci Yuniati³⁾

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Suska Riau, Jl. Hr Subrantas No.155, Pekanbaru, 28292, Indonesia

✉ annisah.kurniati@uin-suska.ac.id

ARTICLE INFO	ABSTRAK
Article History: Received: 05/03/2025 Revised: 17/05/2025 Accepted: 22/05/2025	Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar mahasiswa adalah metode pengajaran yang dilakukan dosen. Inovasi pengajaran di kelas seharusnya dilakukan supaya dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar mahasiswa dalam perkuliahan matematika diskrit yaitu pada materi kombinatorik dan peluang diskrit dengan menggunakan <i>powerpoint</i> interaktif. Jenis penelitian menggunakan kualitatif deskriptif. Mahasiswa semester tiga yang terlibat dalam pengisian angket sebanyak 21 mahasiswa. Teknik pengumpulan data melalui angket dalam bentuk <i>google form</i> dan dokumentasi. Angket bersifat tertutup dan terstruktur yang mana mahasiswa menjawab pernyataan mengenai apa saja yang dialami selama perkuliahan berlangsung dengan menggunakan <i>powerpoint</i> interaktif. Analisis data melalui 4 tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar mahasiswa meningkat melalui pengajaran dengan <i>powerpoint</i> interaktif. Mahasiswa merasa senang dan lebih aktif di kelas karena materi yang disampaikan menjadi sangat jelas dan mudah dipahami. Dengan demikian pengajaran seperti ini dapat dijadikan pedoman bagi dosen untuk merancang pembelajarannya di kelas dengan materi yang lebih luas. Kata kunci: <i>Powerpoint</i> Interaktif, Minat, Matematika diskrit
	ABSTRACT <i>One of the factors that causes low student interest in learning is the teaching method used by lecturers. Innovation in teaching in the classroom should be done in order to increase student interest in learning. Thus, this study aims to determine student interest in learning in discrete mathematics lectures, namely in combinatorics and discrete probability materials using interactive powerpoint. The type of research uses descriptive qualitative. Third semester students involved in filling out the questionnaire were 21 students. Data collection techniques through questionnaires in the form of google forms and documentation. The questionnaire is closed and structured in nature where students answer statements about what they experienced during the lecture using interactive powerpoint. Data analysis through 4 stages, namely data collection, data reduction, data presentation and verification or drawing conclusions. The results of the study showed that student interest in learning increased through teaching with interactive powerpoint. Students feel happy and more active in class because the material presented is very clear and easy to understand. Thus, teaching like this can be used as a guideline for lecturers to design their learning in class with broader material.</i> Keywords: <i>Interactive Powerpoint, Interest, Discrete mathematics</i>

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license



Cara Menulis Sitasi: Rahmi, D., Kurniati, A., & Yuniati, S. (2025). *Powerpoint* Interaktif: Bagaimana Minat Mahasiswa dalam Perkuliahan Matematika Diskrit?. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 17 (1), 137-149. <https://doi.org/10.26618/sigma.v17i1.16587>

Pendahuluan

Salah satu sarana pembelajaran yang digunakan dosen dalam memudahkan penyampaian konsep materi yaitu memanfaatkan media pembelajaran. Ketepatan dosen dalam memilih media yang sesuai sehingga menumbuhkan minat dalam belajar dapat menentukan kualitas dan keberhasilan suatu lembaga. Dengan memanfaatkan media yang tepat diharapkan materi akan mudah diterima dan dipahami. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran khususnya dalam bidang matematika diharapkan dapat menimbulkan kesenangan dalam belajar matematika. Pembelajaran dapat berjalan menyenangkan apabila dengan memanfaatkan media yang tepat (Wahyuni & Ananda, 2022). Dengan adanya media dapat menciptakan beraneka ragam aktifitas. Dengan adanya aktifitas yang beragam akan meningkatkan partisipasi mahasiswa yang akhirnya menimbulkan rasa senang atau minat belajar (Saleh & Malinta, 2020). Sehingga semua yang berhubungan dengan matematika tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang sulit dan menakutkan. Hal ini bukan tanpa alasan, karena pada kenyataannya sampai saat ini matematika masih menjadi salah satu pelajaran yang tidak disukai dan begitu berat bagi siapa saja yang mempelajarinya (Triyono dkk., 2020).

Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit karena lebih dominan menggunakan logika dan bernalar (Saputro dkk., 2018). Rendahnya minat belajar dalam bidang matematika salah satu penyebabnya karena banyaknya permasalahan yang dihadapi dalam setiap proses belajar yang dilalui (Friantini, 2019). Padahal sebaliknya, matematika sangat dibutuhkan dalam rangka mempersiapkan generasi yang tangguh dalam menghadapi tantangan global. Dengan mempelajari matematika maka akan dapat mengasah cara berpikir dalam membuat suatu keputusan yang logis, kritis, kreatif, dan fleksibel serta bertindak secara cermat (Karmelia dkk., 2021). Oleh karena itu, dengan adanya pemanfaatan media diharapkan segala yang tidak baik tentang matematika dapat dihilangkan dan yang ada hanyalah belajar matematika itu ternyata menyenangkan dan akan memunculkan minat belajar. Hal ini karena minat belajar akan tumbuh seiring tumbuhnya rasa suka dan tertarik, serta rasa senang tanpa ada siapapun yang menyuruh untuk belajar (Slameto, 2010). Disinilah peran guru ataupun dosen sangat penting dan dibutuhkan dalam rangka menciptakan suatu proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan bermakna yang pada akhirnya tercapai tujuan pembelajaran yang optimal. Keterlibatan dosen atau pendidik dalam mewujudkan pendidikan nasional begitu *urgent*. Hal ini dikarenakan pendidiklah yang terjun langsung dalam berinteraksi, beraktifitas dalam proses pedagogik (Utami, 2020).

Begitu banyak media yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Penggunaan *software* komputer dapat menjadi alternatif penggunaan media yang berbasis teknologi. Salah satu diantaranya yaitu penggunaan aplikasi *PowerPoint* interaktif (Prasetyo, 2022). Begitu banyak fitur-fitur yang sangat menarik dan lengkap disajikan pada aplikasi *PowerPoint* seperti pengelolaan gaya teks, tampilan gambar, audio, aneka ragam animasi yang tersedia, settingan video, dan beberapa jenis efek yang digunakan dalam mempercantik tampilan yang dapat diatur sesuai kebutuhan (Hikmah & Maskar, 2020). Berdasarkan hasil penelitian (Supit, 2021) diperoleh informasi bahwa penggunaan media ppt dalam pembelajaran dapat membuat minat belajar menjadi tinggi. Minat belajar dapat ditingkatkan dengan penggunaan power point dengan cara menggabungkan beberapa elemen dalam gaya belajar seperti visual, auditori, dan gaya belajar kinestetik, sehingga hasil akhirnya terciptalah suatu pengalaman belajar yang lebih bermakna (Budianti, 2023).

Pada penelitian ini, aplikasi *PowerPoint* interaktif digunakan pada perkuliahan matematika diskrit yaitu pada materi kombinatorik dan peluang diskrit. Matematika diskrit adalah salah satu mata kuliah yang mempelajari ilmu dasar mengenai komputer dan informatika serta menjadi salah satu dari cabang ilmu matematika yang menggalih mengenai objek bersifat diskrit (Munir, 2020). Matematika diskrit merupakan bagian dari ilmu matematika yang pada prakteknya dapat mengasah kemampuan berlogika dan berpikir, daya berpikir abstrak, dan melatih dalam menganalisis suatu permasalahan secara kritis dan juga rasional (Fatimah dkk., 2022). Karena konsep matematika diskrit yang sangat abstrak an mengingat pentingnya perkuliahan matematika diskrit, maka sangat diperlukan media seperti PPT interaktif yang membuat perkuliahan menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga mahasiswa mudah memahami materi yang pada akhirnya dapat menumbuhkan minat belajar mahasiswa. Adapun indikator dari minat belajar yaitu adalah 1) adanya ketertarikan dalam belajar sehingga lebih fokus dalam mendengarkan penjelasan materi 2) adanya rasa senang dalam menjalankan setiap prosedur pembelajaran, 3) adanya inisiatif dari dalam diri untuk aktif dan terlibat dalam memperoleh hasil yang memuaskan dalam belajar (Darmadi, 2017). Sedangkan menurut (Lestari, 2017) minat belajar terdiri dari empat indikator, 1) perasaan senang, 2) ketertarikan 3) perhatian dan 4) keterlibatan. Dengan menggunakan power point interaktif diharapkan minat belajar mahasiswa terhadap perkuliahan matematika diskrit dapat meningkat. Salah satu keunggulan media power point yaitu dapat meningkatkan minat belajar.

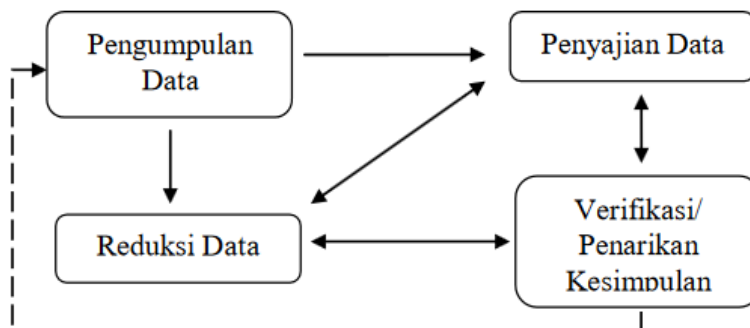
Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis kualitatif deskriptif yang menjabarkan segala sesuatu yang terjadi secara alamiah selama penelitian khususnya pada subjek penelitian (Annur & Hermansyah, 2020). Penelitian ini dilakukan pada perkuliahan matematika diskrit dengan memilih materi kombinatorik dan peluang diskrit pada mahasiswa semester tiga Program Studi Pendidikan Matematika UIN Suska Riau. Penelitian dilaksanakan pada bulan September Tahun 2024. Adapun sampel penelitian yaitu mahasiswa semester tiga kelas C sebanyak 21 mahasiswa. Sampel penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan tujuan tertentu. Hal ini karena pada jenis penelitian kualitatif maka pengambilan sampel harus sampel bertujuan dengan alasan karena segala informasi mengenai hasil penelitian dapat digali lebih detail dan menjadi acuan dari rancangan dan teori yang ada (Nurangraeni dkk., 2020). Pengambilan sampel tersebut didasari pada sarana prasarana yang memadai di kelas tersebut untuk dipraktekannya media PPT interaktif

Teknik pengumpulan data melalui angket dalam bentuk *Google form* dan dokumentasi. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket mengenai minat mahasiswa dalam perkuliahan matematika diskrit pada materi kombinatorik dan peluang diskrit menggunakan ppt interaktif. Angket bersifat tertutup dan terstruktur yang mana mahasiswa menjawab pernyataan mengenai apa saja yang dialami selama perkuliahan berlangsung dengan menggunakan powerpoint interaktif. Jawaban berupa pernyataan sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), Netral (N), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Setiap jawaban kemudian dianalisis dengan menggunakan persentase.

Analisis terhadap data penelitian dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif. Teknik ini dilaksanakan dalam rangka memperoleh gambaran dan penjelasan mengenai tata cara penerapan media pembelajaran, bagaimana tanggapan dari mahasiswa, dan materi apa yang

dijelaskan. Model yang digunakan pada teknik analisis data yaitu Miles and Huberman. Menurut (Matthew B. Miles, 2009) analisis terdiri dari beberapa tahapan. Mulai dari tahapan pengumpulan data, lalu menuju pada tahapan reduksi data, penyajian data dan terakhir penarikan kesimpulan. Berikut merupakan alur dari tahapan teknik analisis data:



Gambar 1. Model Analisis Data

Dari gambar tersebut dapat dijelaskan tahapan model yaitu dimulai dari tahap pengumpulan data. Pada fase ini semua data yang diperlukan dari berbagai sumber dikumpulkan untuk dianalisis dengan metode yang telah ditentukan. Tahap selanjutnya yang kedua yaitu reduksi data, jika data yang relevan telah terkumpul maka dilakukan tahapan reduksi data yang berguna dalam mengkhususkan dan mengelompokan data agar mudah untuk dipahami dan lebih mudah untuk proses analisis. Tahap ketiga yaitu penyajian data. Setelah melalui tahapan reduksi, selanjutnya menyajikan data secara visual dan deskriptif. Berbagai bentuk penyajian data diantaranya dapat disajikan dalam bentuk diagram, grafik, tabel, atau narasi. Tahapan keempat yaitu verifikasi atau menarik kesimpulan, di tahap terakhir dilakukan interpretasi atau menyimpulkan data hasil dari temuan yang telah disajikan tersebut. Selain menyimpulkan data, pada tahap ini dilakukan verifikasi dari penarikan kesimpulan. Tujuannya agar terjaga keabsahan dan keandalan data. Ini dapat dilakukan melalui diskusi dengan berbagai pihak yang terlibat dalam proses penelitian.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan dan membahas mengenai sejauh mana kebutuhan akan media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif dibutuhkan pada pembelajaran di kelas sehingga perkuliahan berjalan menyenangkan dan kemauan belajar dapat tumbuh dengan baik. Berikut merupakan gambar dari aplikasi *PowerPoint*. Gambar 2 adalah tampilan materi kombinatorial dan peluang diskrit.



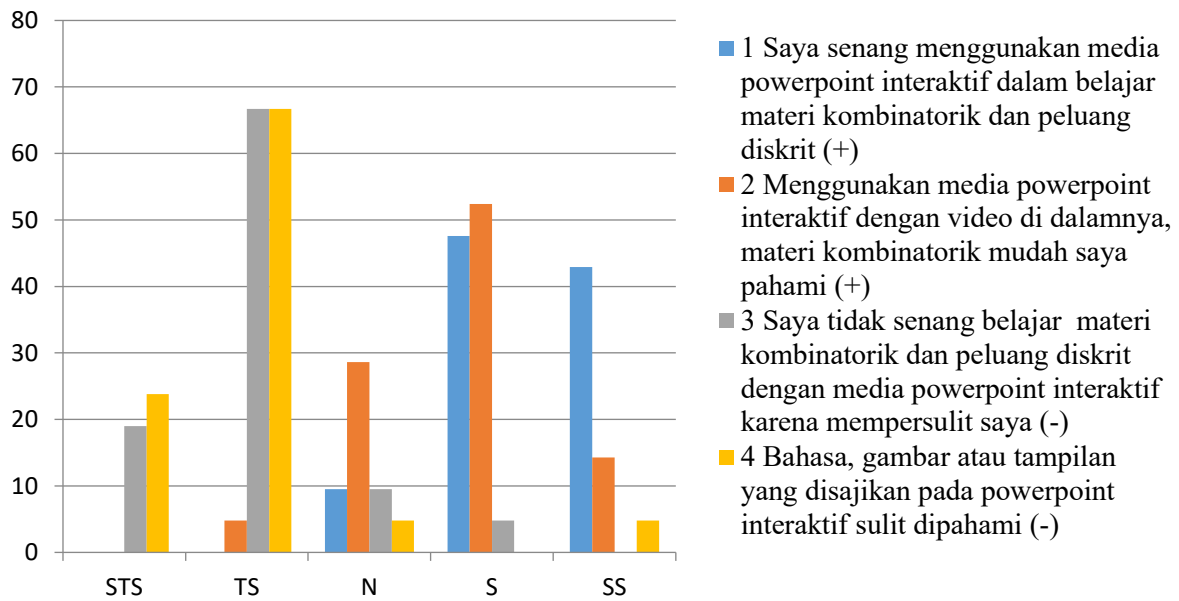
Gambar 2. Tampilan Materi

Selanjutnya berdasarkan angket minat mahasiswa yang telah disebar, diperoleh hasil jawaban dari 21 mahasiswa semester 3C prodi Pendidikan Matematika dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Minat Mahasiswa pada Indikator Perasaan Senang

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya senang menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif dalam belajar materi kombinatorik dan peluang diskrit (+)	0	0	9,5	47,6	42,9
2	Menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif dengan video di dalamnya, materi kombinatorik mudah saya pahami (+)	0	4,8	28,6	52,4	14,3
	Total pernyataan positif	0	4,8	38,1	100	57,2
3	Saya tidak senang belajar materi kombinatorik dan peluang diskrit dengan media <i>powerpoint</i> interaktif karena mempersulit saya (-)	19	66,7	9,5	4,8	0
4	Bahasa, gambar atau tampilan yang disajikan pada <i>powerpoint</i> interaktif sulit dipahami (-)	23,8	66,7	4,8	0	4,8
	Total pernyataan negatif	42,8	133,4	14,3	4,8	4,8

Untuk lebih jelasnya mengenai hasil angket dari indikator perasaan senang dapat dilihat pada Gambar 3 bentuk diagram batang dari hasil angket mahasiswa.



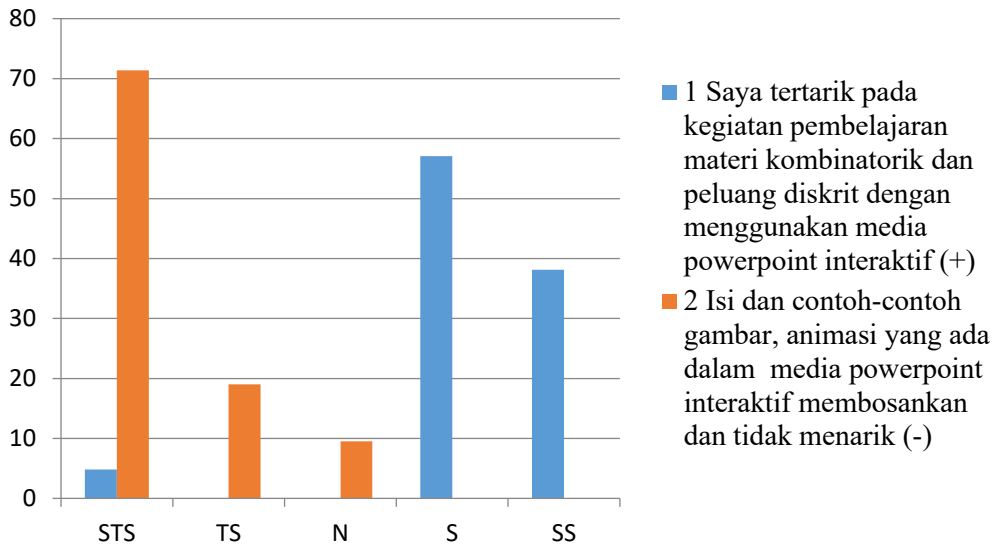
Gambar 3. Diagram Indikator Perasaan Senang

Pencapaian indikator perasaan senang, sebesar 42,9% mahasiswa merasa sangat senang, dan 47,6% senang mengikuti perkuliahan dengan menggunakan media ppt interaktif. Artinya dari 21 orang mahasiswa, sebanyak 19 orang senang dengan penggunaan media Ppt interaktif. Penggunaan video juga memudahkan mahasiswa dalam memahami materi kombinatorik dan peluang diskrit sebesar 66,7% mahasiswa menyetujui pernyataan ini. Berdasarkan observasi diawal dosen menjelaskan materi terdapat kendala yaitu mahasiswa terlihat agak kesulitan dalam memahami materi. Namun, dengan adanya ppt interaktif, dosen menampilkan kembali slide yang menyajikan materi yg kurang dipahami tersebut dengan menggunakan teknologi klik dan drag, berupa video serta animasi yang menarik membuat mahasiswa menjadi senang belajar, lebih bersemangat dan aktif dalam bertanya mengenai materi yang kurang dipahami tersebut.

Tabel 2. Hasil Angket Minat Mahasiswa pada Indikator Ketertarikan

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Saya tertarik pada kegiatan pembelajaran materi kombinatorik dan peluang diskrit dengan menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif (+)	4,8	0	0	57,1	38,1
2	Isi dan contoh-contoh gambar, animasi yang ada dalam media <i>powerpoint</i> interaktif membosankan dan tidak menarik (-)	71,4	19	9,5	0	0

Untuk lebih jelasnya mengenai hasil angket dari indikator perasaan tertarik dapat dilihat pada Gambar 4 bentuk diagram batang dari hasil angket mahasiswa.



Gambar 4. Diagram indikator perasaan ketertarikan

Mahasiswa merasa tertarik menggunakan media *PowerPoint* interaktif selama perkuliahan berlangsung. 71,4% tertarik terhadap contoh-contoh gambar, animasi yang ditampilkan pada saat perkuliahan. Pada media ini juga tersedia berbagai elemen interaktif diantaranya klik dan drag. Berikut (Gambar 5) salah satu tampilan materi dengan menggunakan klik dan drag pada materi kombinatorik dan peluang diskrit.



Gambar 5. Tampilan Materi Menggunakan Klik dan Drag

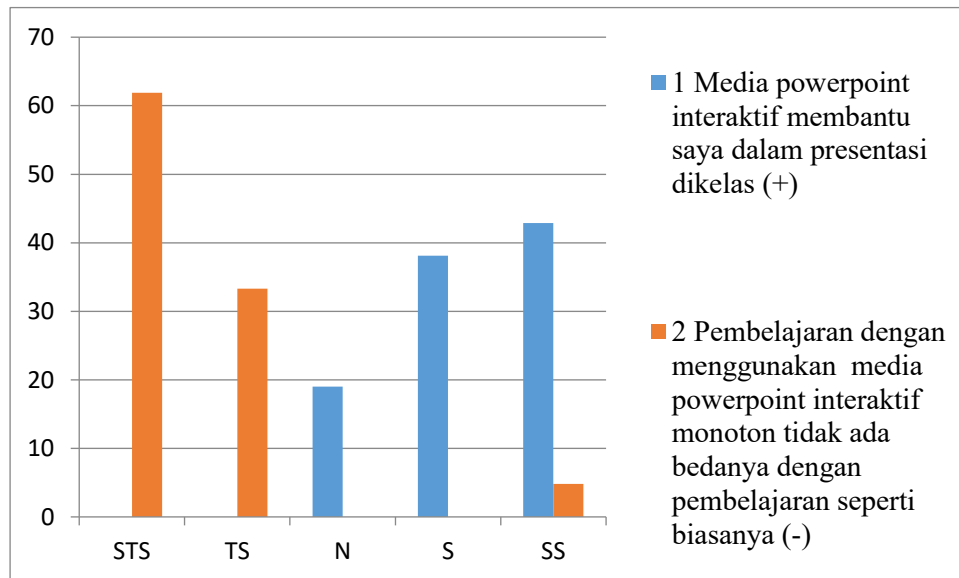
Dengan adanya berbagai kelebihan penggunaan media *PowerPoint* interaktif pada perkuliahan meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam belajar matematika diskrit. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa mengenai mengapa mereka tertarik belajar dengan menggunakan *PowerPoint*, diantara alasanannya karena penyajian materi ditampilkan dengan gambar dan animasi yang menarik, sehingga tidak membuat bosan. Alur penjelasan materi juga sistematis dan mudah dipahami, sehingga jika mahasiswa mengalami kendala maka mahasiswa tidak segan untuk bertanya. Dalam hal ini mahasiswa mengerti apa yang akan

ditanyakan. Tabel 3 hasil angket minat mahasiswa pada indikator keterlibatan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 3. Hasil Angket Minat Mahasiswa pada Indikator Keterlibatan

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
1	Media <i>powerpoint</i> interaktif membantu saya dalam presentasi dikelas (+)	0	0	19	38,1	42,9
2	Pembelajaran dengan menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif monoton tidak ada bedanya dengan pembelajaran seperti biasanya (-)	61,9	33,3	0	0	4,8

Pada Tabel 3 dijelaskan bahwa dengan *PowerPoint* interaktif mahasiswa sangat terbantu dalam mempresentasikan materi di depan kelas. Ini dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan sebanyak 42,9% sangat setuju. Mahasiswa menjadi lebih aktif dan mampu memanfaatkan dengan baik media interaktif.



Gambar 6. Diagram Indikator Perasaan Keterlibatan

Pada diagram batang terlihat jelas bahwa mahasiswa sangat tidak setuju jika dikatakan bahwa media power point yang mereka gunakan tidak memiliki perbedaan dengan pembelajaran biasa. Mahasiswa sangat antusias dalam mengikuti perkuliahan dengan menggunakan media ini. Semuanya terlibat aktif dalam perkuliahan. Penggunaan media interaktif berupa *PowerPoint* tidak membuat mahasiswa pasif, justru mereka sangat antusias dan terlibat langsung dalam perkuliahan. Mahasiswa juga sangat antusias dalam mengerjakan soal-soal yang disajikan. Adapun contoh soal dapat dilihat pada Gambar 7 berikut.

Contoh Soal

Ada berapa cara kita dapat memilih 3 dari 4 jenis buah
 $A = \{\text{apel, mangga, jeruk, duku}\}$
Penyelesaian:
Diketahui bahwa urutan memilih 3 buah tersebut tidak dipermasalahkan. Jadi jumlah cara memilih 3 dari 4 jenis buah adalah

$$C(4, 3) = \frac{4!}{3!(4-3)!} = 4$$

Yaitu himpunan $\{\text{apel, mangga, jeruk}\}$, $\{\text{apel, mangga, duku}\}$, $\{\text{apel, jeruk, duku}\}$ dan $\{\text{mangga, jeruk, duku}\}$.

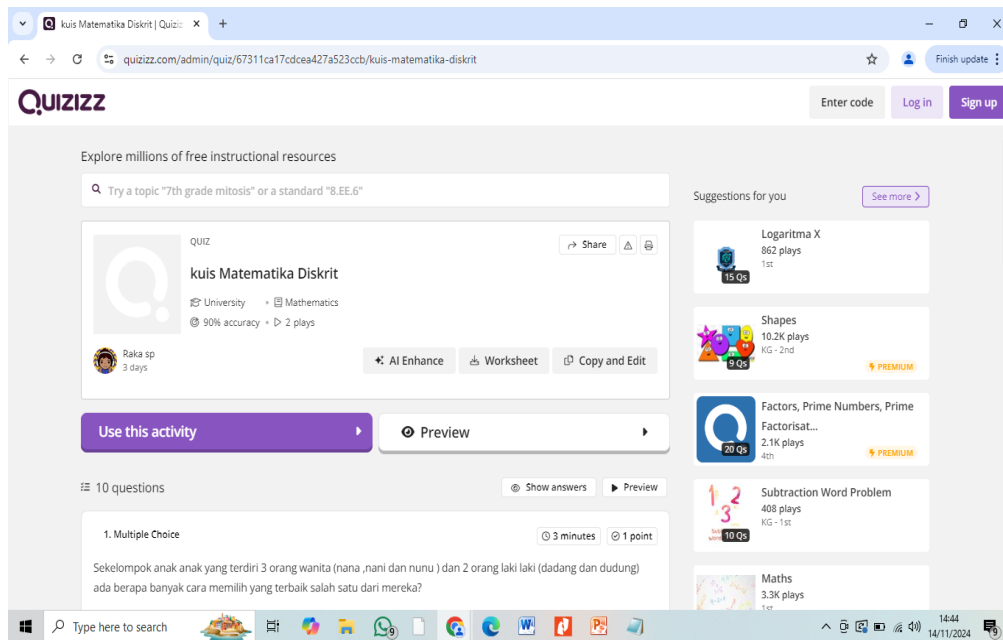
Gambar 7. Tampilan Contoh Soal

Selanjutnya pada elemen power point terdapat juga lembar evaluasi yang didesain khusus untuk mengukur kemampuan mahasiswa dengan cara melakukan pengisian singkat melalui komputer sehingga cara kerjanya lebih efisien dan praktis. berikut merupakan Gambar 8 dan Gambar 9. petunjuk dan tampilan lembar evaluasi.

Kombinatorial dan Peluang diskrit

QUIZ

Gambar 8. Petunjuk Pengisian Lembar Evaluasi



Gambar 9. Tampilan Lembar Evaluasi

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan dari media PPT interaktif dalam perkuliahan yang berbasis teknologi berpotensi besar dalam menumbuhkan minat belajar mahasiswa baik dari indikator perasaan senang, ketertarikan dalam perkuliahan dan keterlibatan selama perkuliahan berlangsung. Media *power point* interaktif juga dapat memperkaya khazanah dan pengalaman mahasiswa melalui representasi visual yang sangat menarik dan jelas, serta sangat interaktif. Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bagus demi tercapainya minat belajar mahasiswa yang sangat baik dalam belajar matematika diskrit.

B. Pembahasan

PowerPoint merupakan suatu media yang didesain dalam mempresentasikan suatu materi dengan menggunakan beberapa slide dalam sebuah program aplikasi *microsoft office*. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan *PowerPoint* tidak menguras banyak waktu dan tidak mengeluarkan biaya yang besar serta penggunaannya dapat menyesuaikan dengan kebutuhan kelas yang pada akhirnya dengan bantuan *power point* dipastikan dapat meningkatkan minat belajar karena berbagai kemudahan dan kelebihan yang ada (Dewi, 2020). Pembelajaran menggunakan media *power point* sangat membantu dalam menumbuhkan minat belajar. *PowerPoint* sangat cocok dijadikan media dalam pembelajaran karena di dalamnya menyajikan berbagai fasilitas dengan tampilan slide yang disusun secara interaktif sehingga memudahkan dalam belajar (Nurkhodri, 2022).

Dengan adanya berbagai kelebihan penggunaan media *PowerPoint* interaktif pada perkuliahan meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam belajar matematika diskrit. Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa mengenai mengapa mereka tertarik belajar dengan menggunakan *power point*, diantara alasannya karena penyajian materi ditampilkan dengan gambar dan animasi yang menarik, sehingga tidak membuat bosan. Alur penjelasan materi juga sistematis dan mudah dipahami, sehingga jika mahasiswa mengalami kendala maka mahasiswa tidak segan untuk bertanya. Hal karena mereka memang mengerti apa yang akan ditanyakan. Ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan adanya ketertarikan dalam belajar

dengan menggunakan power point dikarenakan adanya penggabungan dari berbagai elemen media seperti video, animasi dan elemen menarik lainnya sehingga tidak jenuh dalam belajar (Deria, 2022).

Akan tetapi di sisi lain penggunaan media ini harus selalu memperhatikan tampilan ataupun desain sehingga tidak monoton dan pemaparan materi dapat berjalan lebih efektif. Hal ini sesuai pendapat Kamil bahwa *PowerPoint* dapat menjadi media yang mudah dan praktis dalam menjelaskan konsep materi dengan menyesuaikan antara materi tertentu dengan pemilihan tampilan slide dan aplikasi ataupun elemen yang tersaji (Kamil, 2018). Aspek lain yang perlu mendapat perhatian yaitu kualitas dari konten video yang disajikan dan aspek teknis kegiatan perkuliahan berjalan efektif dan waktu yang dibutuhkan menjadi efisien. Intinya penyampaian materi baik berupa video, ataupun tampilan slide harus direncanakan dengan baik dan penyajiannya harus memperhatikan sistematika urutan dan tingkat kesulitan materi sehingga memudahkan mengembangkan kemampuan dalam kegiatan menemukan, mengorganisasi dan menilai berbagai informasi (Zambrano, 2019). Dengan demikian, penggunaan media *PowerPoint* pada materi kombinatorial dan peluang diskrit dapat meningkatkan minat mahasiswa dalam belajar.

Simpulan

Penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat menumbuhkan minat belajar mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan matematika diskrit. Hal tersebut dibuktikan dengan pencapaian indikator perasaan senang terdapat 19 orang dari 21 mahasiswa yang merasa senang dengan penggunaan media *PowerPoint* interaktif. Mahasiswa setuju dengan penggunaan media *PowerPoint* interaktif pada perkuliahan matematika diskrit, hal ini terbukti dengan pencapaian indikator ketertarikan dan keterlibatan mahasiswa mencapai lebih dari 50%. Selain itu mahasiswa juga aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar atau pedoman bagi dosen pengampu mata kuliah diskrit untuk dapat menggunakan *PowerPoint* interaktif pada materi lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian dari penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Annur, M. F., & Hermansyah, H. (2020). Analisis Kesulitan Mahasiswa Pendidikan Matematika dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 195–201. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v11i2.2544>
- Bagus, T. (2019). Pengembangan Program Microsoft Office Power Point Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Naskah Publikasi Program Studi Matematika*. <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/id/eprint/7099/>

- Budianti, Yudi, Rima Rikmasari, and Dita Aditya Oktaviani. 2023. Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 7(1): 127. <http://doi:10.24036/jppsd.v7i1.120545>
- Cahyana, A. D., & Kosasih, E. (2020). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran untuk Jenjang SD di Saluran Youtube Ruangguru dan Labedu Channel. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), Article 4. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25827>
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Deria, Monica Desy, & Duhita Savira Wardani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*. 1(2): 148–56. <http://doi:10.22460/jpp.v1i2.12283>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Fatimah, A. E., Wahyuni, F., & Fitriani, F. (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa melalui Model Project Based Learning. *Journal of Didactic Mathematics*, 3(3). <https://doi.org/10.34007/jdm.v3i3.1600>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa SMP Kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 15–19. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.215>
- Kamil, P. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia dengan Menggunakan Media Power Point dan Media Torso. *Bioedusiana*, 4(2), 64–68. <https://doi.org/10.34289/277901>
- Karmelia, M., Monalia, M., Hakiki, I. D., Rahmi, K. A., Putri, W. W. P. S., Siregar, P. S., & Marta, E. (2021). Media Berbasis PPT terhadap Pembelajaran Matematika di SD Kelas Tinggi. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(1), 165–172. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i1.34590>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Matthew B. Miles, A. M. H. (2009). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*. UI Press.
- Munir, R. (2020). *Pengantar Matematika Diskrit*. Jakarta
- Nurangraeni, E., Effendi, K. N. S., & Sutirna, S. (2020). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis ditinjau dari kesulitan belajar siswa. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 6(2). <https://doi.org/10.37058/jp3m.v6i2.2066>

- Nurkhodri, M., & Dafit, F. (2022). Development of Powerpoint-Based Interactive Media on Theme 8 Subtheme 1 in Elementary School. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 329–339. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.51217>
- Prasetyo, W. E. (2022). Pemanfaatan Media Power Point untuk Kegiatan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNAPMAT)*.
- Rahmatullah, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 37-45.
- Saleh, M. S., & Malinta, S. S. (2020). Survei Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMPN 30 Makassar. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.10347>
- Saputro, T. A., Kriswandani, K., & Ratu, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.219>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2021). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118–123. <https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>
- Supit, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dan Minat Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Advent UNKLAB. *Cogito Smart Journal*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.31154/cogito.v7i2.352.447-459>
- Triyono, T., Retnasari, L., & Supriyadi, A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media PowerPoint Bagi Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. <https://eprints.uad.ac.id/21574/>
- Utami, P. P., Vioreza, N., & Yunaika, W. (2018). Analisa Pola Perilaku Kontraproduktif Guru di SMA Negeri se-Kota Bekasi. *Visipena*, 9(1), 47-66, 9(1), 47–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.429>
- Wahyuni, D. Q., & Ananda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1294>
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>
- Zambrano, J., Marchand, P., & Swenson, N. G. (2017). Local Neighbourhood and Regional Climatic Contexts Interact to Explain Tree Performance. *Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences*, 284. <https://doi.org/10.1098/rspb.2017.0523>