

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP
MOTIVASI DAN KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MIN 14 BLITAR**

Walid Datul Isna¹ Uswatun Hasanah²

^{1,2}PGMI, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

¹waliddatul.isna@gmail.com ²uswah2601@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the problems faced by teachers during the teaching process of learning mathematics in increasing students' motivation and critical thinking skills. One of the teacher's efforts to increase students' motivation and critical thinking skills is by using interactive power point media. This study aims to determine the effect of using interactive power point media on students' motivation and critical thinking skills at MIN 14 Blitar. This research is a quantitative research with the type of research Pre-Experimental Design with the form of One-Group Pretest-Posttest Design. Retrieval of sample data using the Nonprobability Sampling Technique with purposive sampling type. The instruments used in data collection were questionnaires and tests. The data analysis technique used was the paired sample t-test and the MANOVA test. The results obtained in this study indicate that: (1) There is an effect of using interactive power point learning media on students' motivation to learn mathematics at MIN 14 Blitar with a significance value of $0,023 < 0,05$. (2) There is an effect of using interactive power point learning media on the critical thinking skills of students learning mathematics at MIN 14 Blitar with a significance value obtained in class 4 of 0,002 and a significance value in grade 5 of 0,000, which means that the results show a value $< 0,05$. (3) There is an effect of using interactive power point learning media on the relationship between motivation and critical thinking skills of students learning mathematics at MIN 14 Blitar with a significance value of $0,001 < 0,05$.

Keywords: Interactive Power Point Media, Motivation, Critical Thinking Ability

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah yang dihadapi guru saat proses mengajar pembelajaran matematika dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan berfikir kritis siswa. Salah satu upaya guru dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan berfikir kritis siswa yaitu dengan menggunakan media *power point* interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *power point* interaktif terhadap motivasi dan kemampuan berfikir kritis siswa di MIN 14 Blitar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre- Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pengambilan data sampel dengan menggunakan Teknik *Nonprobability Sampling* dengan jenis *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *paired sample t-test* dan uji MANOVA. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi siswa pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar dengan diperoleh hasil nilai signifikansi sebesar $0,023 <$

0,05. (2) Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap kemampuan berfikir kritis siswa pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar dengan diperoleh hasil nilai signifikasi pada kelas 4 sebesar 0,002 dan nilai signifikasi pada kelas 5 sebesar 0,000 yang artinya dari hasil tersebut menunjukkan nilai $< 0,05$. (3) Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap hubungan motivasi dan kemampuan berfikir kritis siswa pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar dengan diperoleh hasil nilai signifikasi sebesar $0,001 < 0,05$.

Kata Kunci: Media *Power Point* Interaktif, Motivasi, Kemampuan Berfikir Kritis

A. Pendahuluan

Telah terjadi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pengajaran di Indonesia. Dalam hal beradaptasi dengan dunia kerja yang selalu berubah, memiliki akses ke pendidikan yang berkualitas sangatlah penting. Imas Cintamulya (Cintamulya, 2012) mengklaim bahwa proses transformasi informasi mendorong kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, yang pada gilirannya mengubah perilaku masyarakat dengan cara yang sangat mumpuni (kecerdasan dan keterampilan). Mengajari anak-anak untuk mengambil inisiatif dan berpikir di luar kotak adalah bagian penting dari kurikulum apa pun. Jika pendidikan bermakna, ia dapat mencapai tujuannya.

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam keberhasilan peserta didik pada jenjang pendidikan selanjutnya. Sebaliknya, rendahnya mutu dan kualitas pendidikan dasar

juga mempengaruhi pendidikan selanjutnya (Pratiwi & Hidayat, 2021). Pendidikan dasar menjadi tolak ukur dalam meningkatkan kualitas peserta didik. Kegagalan dalam memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengakibatkan rendahnya kualitas kemampuan pada peserta didik itu sendiri.

Pembelajaran dan proses pendidikan saling terkait dan saling bergantung satu sama lain. Seharusnya, seperti kata Dedi Syahputra (Napitupulu, 2019) belajar adalah proses utama yang terjadi dalam kehidupan sekolah yaitu interaksi pendidik dan peserta didik untuk memperoleh hasil tertentu. Pembelajaran di era modern dalam hal teknologi tentunya ada inovasi yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun pembelajaran seringkali berlangsung di dalam kelas, jarang yang mampu menumbuhkan pola berfikir kritis dan kreatif peserta didik seperti pada

pembelajaran sains, IPS, matematika, PKN dan Bahasa Indonesia (Fahrurrozi & Dkk, 2022). Selain itu, peserta didik belum secara optimal menerima penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran pada abad 21 dikenal dengan pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi digital. Sugianti (Sugiyarti et al., 2018) berpendapat bahwa pembelajaran abad 21 berbasis teknologi diperlukan untuk mengakomodasi kebutuhan generasi milenial dan membantu siswa memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk sukses di lingkungan akademik modern. Literasi teknologi menjadi keharusan bagi para pendidik saat ini. Hal ini sejalan dengan pandangan Suprpto Gunawan (Gunawan & Widiati, 2019) bahwa pendidikan pada abad ke-21 atau dalam konteks globalisasi kontemporer menuntut guru untuk menjadi ahli dan mahir pengguna teknologi informasi dan komunikasi di layanan belajar siswa.

Guru harus terampil dalam mengkomunikasikan ide-ide mereka kepada siswa mereka. Penting bagi guru untuk memiliki bahan ajar yang menarik dan relevan yang mereka miliki sehingga mereka dapat melibatkan siswa mereka dalam

proses pembelajaran dan mendorong mereka untuk mengambil peran aktif di dalamnya. Menurut Teni Nurrita (Nurrita, 2018), siswa lebih cenderung terlibat, inovatif, dan menyadari potensi penuh mereka ketika mereka memiliki akses ke berbagai materi pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih sederhana dan menarik.

Pendidik telah menciptakan berbagai media untuk membantu dalam transmisi pengetahuan. Musfiqon (Mashuri, 2019) mengklaim bahwa pendidik menggunakan media penemuan mereka sendiri untuk meningkatkan kinerja siswa di kelas. Motivasi siswa dan kapasitas mereka untuk berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif semua diproyeksikan meningkat sebagai hasil dari ketersediaan materi pembelajaran. Maka dalam hal ini diperlukan ilmu pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik terutama pada kemampuan berfikir kritis (Safitri, 2020).

Kemampuan berfikir kritis dapat diperoleh melalui pemecahan masalah pada materi pembelajaran matematika. Su, dkk (Salahuddin & Ramdani, 2021) berpendapat bahwa berpikir kritis dapat membantu siswa

memunculkan ide-ide baru saat memecahkan masalah matematika dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika. Seperti yang tercantum dalam kerangka pembelajaran Matematika, Sains dan Bahasa Inggris Cambridge bahwa pembelajaran menekankan siswa untuk aktif menerapkan teori, mengembangkan keterampilan, dan memecahkan masalah. Dengan demikian, fokus pembelajaran tidak hanya membuat siswa paham, tetapi juga membuat siswa menjadi kreatif dan mampu menerapkan ilmunya. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan akal sehat dan kemampuan berfikir kritis (Hasanah, 2019). Namun tidak sedikit dari peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran matematika. Hal ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam menunjang materi-materi yang dianggap sulit oleh peserta didik seperti materi pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan di lapangan didapatkan data bahwa tidak jarang pendidik selama proses mengajar mengalami kendala dalam menyampaikan materi sehingga kurang dimengerti dan dipahami oleh peserta didik. Hal ini

menyebabkan peserta didik kurang fokus terhadap materi yang disampaikan yang akibatnya peserta didik menjadi mudah bosan, jenuh dan jarang memperhatikan guru pengajar. Tidak sedikit pula sebagian peserta didik yang beranggapan pembelajaran matematika sulit. Teknik pengajaran tradisional masih banyak digunakan di ruang kelas saat ini. Djamarah (Amin, 2022) mengklaim bahwa teknik ceramah yang sudah ada sejak lama dan digunakan sebagai cara komunikasi lisan antara guru dan siswa merupakan metode pembelajaran yang lazim. Guru masih sangat bergantung pada ceramah dan teknik tanya jawab, jarang menggunakan bahan ajar, yang membuat siswa tidak tertarik dan tidak termotivasi untuk belajar. Ibu Siti Mudrikah, wali kelas V, mengatakan bahwa metode ceramah merupakan pendekatan umum dalam pembelajaran matematika.

pendidik sering gagal memanfaatkan teknologi pembelajaran yang tersedia, yang berdampak negatif pada pemahaman siswa. Akibatnya, siswa menjadi tidak termotivasi untuk belajar. Kapasitas kognitif siswa akan menderita jika mereka tidak memiliki kemauan untuk belajar. Menurut Sadiman (Lestari,

2020) Motivasi intrinsik pembelajar adalah faktor utama dalam kesuksesan mereka karena itu memulai dan mempertahankan upaya mereka untuk belajar dan membimbing mereka menuju tujuan mereka. Bapak Sulaiman Wahyu Nugraha wali kelas 4 mengungkapkan bahwa peserta didik masih merasa kesulitan dalam memecahkan permasalahan terkait materi matematika sehingga kemampuan berfikir kritis masih rendah. Peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika karena tidak memahami dasar konsep materi yang diajarkan pendidik yang mengakibatkan kemampuan berfikir kritis rendah.

Salah satu tercapainya motivasi dan kemampuan berfikir kritis peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Kesimpulan yang diperoleh ditemukan bahwa guru wali kelas sudah pernah menggunakan media *power point* dalam proses pembelajaran. Namun pada pembelajaran matematika belum pernah digunakan. Selain itu, media *power point* yang digunakan hanya menampilkan teks atau rangkuman materi yang diajarkan. Oleh karena itu, perlu mencoba inovasi dari

perkembangan media *power point* interaktif kepada peserta didik.

Media *Power Point* Interaktif merupakan gabungan dari beberapa media diantaranya visual, audio dan video. Instruksi berbasis media meninggalkan efek yang lebih tahan lama pada siswa, meningkatkan peluang keberhasilan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan di seluruh domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Antonio, 2021).

Rahardjo mengusulkan bahwa penggunaan media visual di kelas akan meningkatkan pengajaran dan pemahaman karena hanya 11% informasi yang dipertahankan dengan cara pendengaran dan 83% melalui cara visual. Rahardjo juga mengatakan bahwa orang mengingat 20% dari apa yang mereka dengar, tetapi mempertahankan 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar. (Arsyad, 2015). Manfaat menggunakan media pembelajaran dapat membantu mencapai arah tujuan penalaran dan meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian tentang penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika telah diteliti oleh sejumlah peneliti sebelumnya. Menurut Hafner, T (Tatang, 2016)

Temuannya mendukung gagasan bahwa memasukkan teknologi ke dalam kelas dapat menginspirasi anak-anak untuk belajar lebih banyak. Menurut Fui,dkk (Leow & Neo, 2014) pada fakta bahwa pemahaman konseptual dan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dapat mengambil manfaat dari penggunaan teknologi interaktif di dalam kelas. Hal ini juga dibuktikan dari hasil penelitian Dian Sudiantini, dkk (Sudiantini & Shinta, 2018) Artinya, media pembelajaran memiliki dampak besar pada kapasitas instruktur dan siswa untuk berpikir kreatif dan penalaran kuantitatif. Selain itu, Dian Sudiantini, dkk, mengungkapkan bahwa, menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai, salah satunya media pembelajaran *microsoft power point* dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Interaktif Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di MIN 14 Blitar.”

B. Metode Penelitian

Metode kuantitatif digunakan dalam penyelidikan ini. Fatihuddin mengklaim itu (Fatihudin, 2020) pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan pendekatan bersifat objektif seperti mengumpulkan dan menganalisis data secara statistik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan data kuantitatif yang menggunakan metode penelitian *Pre- Experimental Design*. *Pre-Experimental Design* tidak memasukkan kelompok kontrol atau masih ada variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap *variabel defendant* (Narbuko & Abu, 2015). Bentuk *Pre-Experimental Design* yang digunakan dalam penelitian adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Lokasi penelitian adalah tempat dimana akan dilakukan penelitian untuk memperoleh penyelesaian masalah penelitian yang berlangsung yaitu MIN 14 Blitar.

Semua siswa MIN 14 Blitar dimasukkan dalam analisis. Sampling nonprobabilitas digunakan untuk menyusun sampel. Nonprobability sampling adalah metode pengambilan sampel di mana tidak setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih

menjadi sampel (Sugiono, 2018). Sampling yang digunakan adalah purposeful sampling, yaitu sejenis nonprobability sampling. Siswa kelas empat dan lima di MIN 14 Blitar menjadi sampel. Ada total 50 siswa, dengan 24 berada di kelas IV dan 26 berada di kelas V. Sebanyak 30 anak berpartisipasi dalam penelitian ini, 19 dari kelas 4 dan 21 dari kelas 5, dengan masing-masing kelas memberikan 5 sampel yang representatif untuk instrumen pengujian.

Tes dan kuesioner digunakan sebagai alat dalam penelitian ini. Untuk mengumpulkan informasi tentang tingkat minat dan keterlibatan siswa dalam pendidikan matematika, kuesioner dengan daftar periksa yang mencakup 20 elemen digunakan. Kemampuan berpikir kritis siswa dalam matematika diukur dengan menggunakan instrumen 10 soal, pretest dan posttest yang memiliki soal uraian.

Teknik analisis data meliputi uji instrumen penelitian, uji prasyarat dan uji hipotesis dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 22,0 for Window"s. Uji instrumen penelitian berupa uji validitas dan uji reliabilitas. Uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji

homogenitas. Uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji MANOVA.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut dapat disimpulkan dari analisis data yang dilakukan untuk melihat apakah penggunaan media interaktif power point berdampak pada motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa yang belajar matematika di MIN 14 Blitar:

1. Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Motivasi Siswa Pembelajaran Matematika Di MIN 14 Blitar.

Berdasarkan uji instrumen yang telah dilakukan diperoleh hasil uji validitas dengan taraf signifikasi 5% atau 0,05 dan $N = 5$ maka r tabel adalah 0,878. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa 20 butir soal instrumen angket yang telah diujikan kepada 5 responden pada masing-masing kelas 4 dan kelas 5 dinyatakan valid. Hasil uji reliabilitas diketahui nilai *cronbach's alpha* pada kelas 4 dan pada kelas 5 sebesar 0,988, maka nilai r hitung $> r$ tabel atau dikatakan instrumen tersebut reliabel dengan reliabilitas sangat tinggi.

Analisis data selanjutnya adalah pengujian prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat dari nilai sig. jika nilai sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan homogen dengan bantuan *SPSS 22.0 For Window*’s. Uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov – Smirnov*. Hasil uji normalitas data pada instrumen angket motivasi diperoleh kelas 4 sebesar 0,155 dan kelas 5 sebesar 0,200. Artinya nilai *Sig.* $> 0,05$ maka data hasil instrumen angket motivasi pada kelas 4 dan kelas 5 dinyatakan normal. Selanjutnya uji homogenitas data pada instrumen angket motivasi diperoleh nilai sig. 0,235. Artinya nilai sig. $0,235 > 0,05$ maka data hasil instrumen angket motivasi dinyatakan homogen.

Dari hasil uji hipotesis penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi siswa dengan menggunakan uji manova berbantuan *SPSS 22.0 For Window*’s diperoleh nilai sig. (2 tailed) adalah 0,023. Dasar pengambilan keputusan jika nilai sig. $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, nilai

sig. menunjukkan $0,023 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak dan disimpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi siswa pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *power point* interaktif berpengaruh terhadap motivasi siswa pada pembelajaran matematika. Pembelajaran menggunakan media dapat berpengaruh pada motivasi siswa karena pembelajaran ini didukung dengan gambar, animasi, video, kuis soal dan *game* yang dikemas secara menarik pada *power point* interaktif sehingga dapat menumbuhkan semangat dan antusias dalam pembelajaran matematika. Adanya animasi membuat siswa merasa sedang bermain bukan sekedar belajar sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna (Hasanah, 2023). Hal ini sesuai dengan teori Oemar Hamalik bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan keinginan dan minat baru pada siswa, menciptakan

motivasi, dan membuat siswa semangat dalam belajar (Arsyad, 2013). Hal ini didukung oleh Sudjana dan Riva'i yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* memberikan manfaat pada pembelajaran, sehingga menarik perhatian siswa yang akhirnya dapat menumbuhkan motivasi bagi siswa (Sudjana & Rivai, 2010).

Lingkungan kegiatan belajar merupakan sumber motivasi intrinsik yang kuat untuk belajar. Salah satu cara guru dapat melakukannya adalah dengan memasukkan media pembelajaran ke dalam pelajaran mereka, yang telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan retensi siswa. Memotivasi siswa untuk belajar dan mempertahankan minat mereka membutuhkan penggunaan berbagai perangkat pembelajaran. Motivasi siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan materi pembelajaran yang efektif. Siswa akan dapat mempertahankan informasi yang ditawarkan di sini.

2. Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Interaktif Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis

Siswa Pembelajaran Matematika Di MIN 14 Blitar.

Berdasarkan uji instrumen yang telah dilakukan diperoleh hasil uji validitas dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dan $N = 5$ maka r_{tabel} adalah 0,878. Di kelas 4, 7 dari 10 hal yang dijelaskan dalam instrumen pretest ditemukan valid dan 3 ditemukan tidak valid, sedangkan di kelas 5, 6 dari 10 item yang dijelaskan dalam instrumen pretest ditemukan sah dan 4 dari item yang dijelaskan dalam deskripsi pertanyaan ditemukan tidak valid. Alpha Cronbach untuk kelas 4 adalah 0,851 dan untuk kelas 5 adalah 0,791, menunjukkan reliabilitas yang sangat tinggi; Demikian pula nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan.

Analisis data selanjutnya adalah pengujian prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat dari nilai sig. jika nilai sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan homogen dengan bantuan *SPSS 22.0 For Window*'s. Uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov – Smirnov. Hasil uji normalitas data pada instrumen

tes kemampuan berfikir kritis diperoleh *pretestt pretest* kelas 4 sebesar 0,255 dan kelas 5 *pretestt* sebesar 0,73 *pretest* sebesar 0,200. Artinya nilai *Sig.* > 0,05 maka data hasil instrumen tes kemampuan berfikir kritis pada kelas 4 dan kelas 5 dinyatakan normal. Selanjutnya uji homogenitas data pada instrumen angket motivasi diperoleh nilai *sig.* 0,069. Artinya nilai *sig.* 0,069 > 0,05 maka data hasil instrumen tes kemampuan berfikir kritis dinyatakan homogen.

Dari hasil uji hipotesis tentang penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap kemampuan berfikir kritis siswa menggunakan uji *paired sampel t-t*es berbantuan *SPSS 22.0 For Window*’s diperoleh nilai *Sig.* 2 (tailed) kelas 4 adalah 0,002 dan nilai *Sig.* 2 (tailed) kelas 5 adalah 0,000. Dasar pengambilan keputusan jika nilai *sig.* < 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, nilai *Sig.* 2 (tailed) menunjukkan < 0,05 sehingga H_a diterima dan H_o ditolak dan disimpulkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap

kemampuan berfikir kritis siswa pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar.

Temuan penelitian ini menguatkan temuan Fui et al., yang menemukan bahwa retensi pengetahuan siswa dan kemampuan berpikir kritis keduanya dapat diuntungkan dari penggunaan teknologi interaktif di kelas (Leow & Neo, 2014). Hal ini terjadi karena media pembelajaran seperti media pembelajaran power point interaktif dapat membangkitkan minat belajar siswa (Purwanto, 2009). Peran pendidikan media memiliki daya pikat tersendiri karena mengandalkan pengalaman langsung (Arsyad, 2013). Tujuan dari media pendidikan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi pelajaran dan memfasilitasi pembelajaran mereka. Kapasitas siswa untuk berpikir kritis dipengaruhi oleh kedalaman pemahaman mereka terhadap konten. Penelitian Dian Sudiantini mendukung gagasan ini, menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang tepat, seperti presentasi yang dibuat di Microsoft PowerPoint, dapat meningkatkan

penalaran analitis. (Sudiantini & Shinta, 2018).

3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power point* Interaktif Terhadap Motivasi dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di MIN 14 Blitar

Dari hasil uji hipotesis tentang penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi dan kemampuan berfikir kritis siswa menggunakan uji MANOVA berbantuan *SPSS 22.0 For Window's* menunjukkan bahwa nilai sig. adalah 0,001. Dasar pengambilan keputusan jika nilai sig. < 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, nilai Sig. 2 (tailed) menunjukkan $0,001 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap motivasi dan kemampuan berfikir kritis siswa pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar.

Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif menggunakan teknik eksperimen dan metode tongkat bicara, penelitian ini menemukan korelasi yang substansial antara semangat

belajar siswa dan kemampuan berfikir kritis mereka, bertentangan dengan temuan penelitian Nor Hidayati (Hidayati, 2017). Namun, variabel independen dalam penyelidikan ini unik, menghasilkan kesimpulan yang berbeda. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan hubungan yang signifikan secara statistik antara motivasi belajar siswa dan kemampuan berfikir kritis siswa setelah terpapar media interaktif *power point* (variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini). Oleh karena itu, menggunakan media *power point* interaktif untuk mengajar matematika dapat meningkatkan motivasi dan pemikiran kritis siswa, yang mengarah ke hasil yang lebih baik di kelas.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian pengaruh penggunaan media *power point* interaktif terhadap motivasi dan kemampuan berfikir kritis siswa pada pembelajaran matematika di MIN 14 Blitar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motivasi siswa terhadap matematika meningkat ketika siswa menggunakan materi pembelajaran interaktif *power point* di MIN 14 Blitar. Hal ini berdasarkan perhitungan pada uji hipotesis dengan menggunakan uji MANOVA diperoleh nilai signifikasi sebesar $0,023 < 0,05$. Dengan demikian, Karena motivasi siswa dalam belajar matematika meningkat dengan penggunaan media interaktif *power point*, dengan menerima H_a dan menolak H_o .
2. Kemampuan berpikir kritis siswa terhadap masalah matematika meningkat akibat penggunaan media pembelajaran interaktif *power point* di kelas matematika MIN 14 Blitar. Hal ini berdasarkan perhitungan pada uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikasi pada kelas 4 sebesar 0,002 dan nilai signifikasi pada kelas 5 sebesar 0,000 yang artinya dari hasil tersebut menunjukkan nilai $< 0,05$. Dengan demikian, Karena H_a benar dan H_o salah, mengajar matematika menggunakan media powerpoint interaktif memiliki dampak yang besar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
3. *Antusiasme* motivasi dan kemampuan siswa untuk berpikir kritis tentang konsep matematika dipengaruhi oleh penggunaan *Powerpoint*, alat pengajaran interaktif, di MIN 14 Blitar. Berdasarkan analisis statistik uji MANOVA, dengan tingkat signifikansi 0,01%, hipotesis dinyatakan benar. *Antusiasme* motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa terhadap masalah matematika dipengaruhi secara positif dengan penggunaan media interaktif *Power Point*, yang ditunjukkan dengan penerimaan H_a dan penolakan H_o .

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, D. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. LPPM.
- Antonio, E. (2021). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah*.

- Skripsi : IAIN Bengkulu.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Cintamulya, I. (2012). Peranan Pendidikan Dalam Mempersiapkan Sumber. *Jurnal Formatif*, Vol 2 No 2.
- Fahrurrozi, & Dkk. (2022). *Model-Model Pembelajaran Kreatif Dan Berfikir Kritis Di Sekolah Dasar*. UNJ Press.
- Fatihudin, D. (2020). *Metode Penelitian Untuk Ilmu Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi Dari Teori ke Praktek*. Zifatama.
- Gunawan, S., & Widiati, S. (2019). Tuntutan Dan Tantangan Pendidik Dalam Teknologi di Dunia Pendidikan Di Era 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana*.
- Hasanah, U. (2019). The Integration Model of 2013 Curriculum and Cambridge Curriculum in Elementary Schools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol. 6 No.(2).
- Hasanah, U. (2023). Development of Rabbit Goals Game To Increase Student Motivation in Thematic Learning At Primary School. *Jurnal Teknoinfo*, Vol. 17 No(1).
- Hidayati, N. (2017). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Eksperimen Dan Metode Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Tekanan*. Skripsi : IAIN Palangkaraya.
- Leow, F. T., & Neo, M. (2014). Interactive multimedia learning: Innovating classroom education in a Malaysian university. *TOJET: Turkish Online Journal of Educational Technology*, Vol 13(Issue 2).
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepulish.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Napitupulu, D. sahputra. (2019). Proses Pembelajaran Melalui Interaksi. *Jurnal Tazkiya*, Vol 8 No 1.
- Narbuko, C., & Abu, A. (2015). *Metodologi Penelitian*. Balai Aksara.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, Vol. 3 No.(1), Hal. 171.
- Pratiwi, D., & Hidayat. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Materi Perkalian Di Kelas III Madrasah Ibtidaiah. *Jurnal Pusdikra*, vol 1 no 1.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Safitri, R. Y. (2020). *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika MIN 7 Tulungagung*. Skripsi : UIN SATU Tulungagung.
- Salahuddin, M., & Ramdani, N. (2021). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Tahapan Polya. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal*

Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 8, No(1), Hal 38.

- Sudiantini, D., & Shinta, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika, Vol 11 No(1).*
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Sinar Baru.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyarti, L., Alrahmat Arif, & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 di SD. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*.
- Tatang, R. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (The Effect of the Powerpoint Media and the Learning Motivation Towards Student ' s Learning Outcomes). *JTPPm : Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol.3 No.1(1), Hal. 33.*