

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF POWERPOINT DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS IV SD PERUMNAS 1**

Muhammad Nur Abdullah¹, Muh. Rheza Syahputra²

¹PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

²PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

muh.nurabdullah26@gmail.com

muhrheza12@gmail.com

ABSTRACT

This study focuses on examining the impact of using interactive PowerPoint media on enhancing the learning motivation of fourth-grade students at SD Perumnas 1. The study was initiated due to the low learning motivation observed among students, which is largely attributed to conventional, one-way teaching methods that lack student engagement and active participation. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the one-group pretest-posttest model. A total of 30 fourth-grade students were selected as the sample through purposive sampling. Data collection was carried out using a learning motivation questionnaire administered before and after the intervention, and was further supported by observations and documentation. The data analysis, conducted using a paired sample t-test, revealed a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a statistically significant difference in students' motivation scores before and after the use of interactive PowerPoint media. The average motivation score improved from a moderate to a high category.

Keywords: Interactive media, PowerPoint, learning motivation, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini difokuskan untuk menelaah dampak penggunaan PowerPoint interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Perumnas 1. Penelitian ini dilakukan karena motivasi belajar siswa masih rendah, yang sebagian besar disebabkan oleh metode pengajaran konvensional yang hanya bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa serta kurang aktif berpartisipasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, khususnya model one-group pretest-posttest. Sebanyak 30 siswa kelas IV dipilih sebagai sampel melalui purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi, dan didukung oleh observasi dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji t sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik pada skor motivasi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media PowerPoint interaktif. Skor motivasi rata-rata meningkat dari kategori sedang menjadi kategori tinggi.

Kata Kunci: Media interaktif, PowerPoint, motivasi belajar, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar berperan sebagai tahap fundamental yang membantu membentuk watak peserta didik, mengasah kemampuan berpikir analitis, serta membiasakan mereka untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, proses pembelajaran di jenjang ini perlu dirancang dengan optimal agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memiliki dorongan belajar yang tinggi. Salah satu cara untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan bermakna adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi secara visual maupun audio kepada siswa. Arsyad (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk alat, baik fisik maupun non-fisik, yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar guna membangkitkan perhatian, pemikiran, dan perasaan peserta didik. Salah satu media yang efektif

digunakan di tingkat Sekolah Dasar adalah PowerPoint interaktif, karena mampu menyajikan teks, gambar, suara, video, dan animasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penggunaan media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan tidak membosankan, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa.

Munir (2012) juga menegaskan bahwa media interaktif memiliki keunggulan dalam membangun komunikasi dua arah yang mendukung pembelajaran mandiri maupun kerja kelompok. Media ini sangat cocok digunakan oleh siswa kelas IV SD yang masih berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, karena visualisasi sangat membantu mereka dalam memahami materi pelajaran. Motivasi belajar sendiri merupakan aspek internal yang sangat memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009), motivasi belajar adalah kekuatan pendorong yang membuat peserta didik terlibat secara aktif dan konsisten dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Uno (2011), motivasi dalam belajar dapat

berkembang apabila siswa berada dalam suasana belajar yang mendukung serta didukung oleh media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik mereka.

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah studi yang dilakukan oleh Rizky Ayudhityasari (2022) di SD Negeri 2 Bolopleret, yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV dari 55% menjadi 91% setelah menggunakan media tersebut. Penelitian lain oleh Pascha dan Radia (2022) juga memperlihatkan peningkatan motivasi siswa kelas V dari 73% ke 86%, dengan tingkat validitas media mencapai 93%. Melihat hasil-hasil tersebut, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian serupa di SD Perumnas 1.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran merupakan berbagai alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Menurut Arsyad (2015), media pembelajaran dapat berupa alat fisik yang dimanfaatkan untuk menyampaikan isi pelajaran, baik melalui unsur audio, visual, maupun kombinasi keduanya (audiovisual). Fungsi utama dari media ini adalah untuk menarik perhatian, merangsang pemikiran, dan meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu bentuk media yang kini semakin banyak digunakan adalah PowerPoint interaktif. Media ini merupakan pengembangan dari presentasi PowerPoint biasa yang dilengkapi dengan elemen interaktif, seperti tombol navigasi, animasi, kuis, dan tautan (hyperlink), sehingga menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menarik. Munir (2012) menyatakan bahwa media interaktif memiliki kelebihan dalam menciptakan komunikasi dua arah antara media dan siswa. Artinya,

selain menyampaikan informasi,

media ini juga memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi efektivitas maupun efisiensinya, khususnya dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak atau kompleks di tingkat sekolah dasar.

2. Power Point Sebagai Media Pembelajaran

Microsoft Power Point adalah perangkat lunak presentasi yang telah digunakan secara luas di dunia pendidikan. Awalnya hanya digunakan untuk menampilkan teks dan gambar secara statis, namun kini PowerPoint telah berkembang menjadi media interaktif yang dapat menampilkan animasi, suara, video, dan bahkan tombol-tombol navigasi yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi. Menurut Rianingsih (2016), PowerPoint memiliki kelebihan dalam menyajikan informasi pembelajaran secara visual dan sistematis. PowerPoint juga memiliki tampilan yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa.

3. Power Point Sebagai Media Interaktif

a. Karakteristik Power Point

PowerPoint merupakan perangkat lunak presentasi dari Microsoft Office yang umum digunakan dalam pendidikan. Dengan kemampuannya untuk memuat animasi, audio, video, hyperlink, dan quiz interaktif, PowerPoint tidak hanya menjadi media visual tetapi juga bisa dikembangkan menjadi media interaktif. Menurut Sadiman et al. (2011), Media visual seperti gambar atau presentasi dapat meningkatkan minat dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi ajar. Presentasi PowerPoint yang dirancang secara interaktif dapat:

1. Menyajikan informasi secara sistematis dan menarik.
2. Menyediakan navigasi mandiri (hyperlink).
3. Memberikan pengalaman belajar aktif melalui kuis atau tombol interaktif.
4. Menyelaraskan materi dengan kebutuhan belajar siswa melalui ilustrasi kontekstual.

b. Kelebihan Power Point Interaktif

1. Visualisasi materi lebih menarik dengan gambar, video, dan animasi.

2. Interaktivitas melalui tombol, hyperlink, dan kuis memberi kontrol kepada siswa.
3. Multisensori: melibatkan indera pendengaran dan penglihatan siswa.
4. Adaptif terhadap berbagai gaya belajar siswa.

4. Power Point & Motivasi Belajar

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati (2018) menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hal ini karena media tersebut menyajikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

5. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor krusial yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Winkel (2009), motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri peserta didik yang memengaruhi semangat serta upaya mereka dalam menjalani kegiatan belajar. Dorongan ini bisa bersifat intrinsik, berasal dari dalam diri sendiri, maupun ekstrinsik, dipengaruhi oleh faktor luar seperti dukungan guru, orang tua, maupun lingkungan belajar

yang kondusif. Motivasi, baik yang muncul dari dalam diri maupun dari luar, berfungsi sebagai motor penggerak yang mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono (2009) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar, menjaga konsistensi mereka selama proses pembelajaran, serta mengarahkan tindakan mereka agar tetap sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai. Sementara itu, Uno (2011) mengidentifikasi tiga fungsi utama dari motivasi belajar, yaitu:

- a. Membangkitkan dorongan untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran,
- b. Mengarahkan perilaku siswa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan
- c. Menjaga kesinambungan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

6. Pengaruh Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar

Heinich et al. (2002) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan unsur interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui beberapa cara:

- a. Meningkatkan perhatian siswa melalui visual dan animasi.

- b. Menumbuhkan minat belajar melalui kegiatan belajar yang menyenangkan.
- c. Meningkatkan partisipasi aktif melalui fitur interaktif seperti kuis, tombol, dan umpan balik langsung.
- d. Memberikan rasa pencapaian saat siswa berhasil menyelesaikan latihan dalam media.

7. Hubungan Media Interaktif Power Point Dengan Motivasi Belajar

Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Pascha dan Radia (2022) menemukan bahwa media PowerPoint yang dirancang secara interaktif mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tematik. Sementara itu, Rizky Ayudhityasari (2022) menyatakan bahwa penerapan PowerPoint interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV, karena tampilan visual dan elemen interaktifnya membuat siswa merasa lebih tertarik, tidak cepat bosan, dan lebih memahami materi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif antara

penggunaan PowerPoint interaktif dan peningkatan motivasi belajar. Media ini sangat potensial sebagai sarana pembelajaran yang efektif, khususnya untuk siswa kelas IV SD yang dominan memiliki gaya belajar visual dan kinestetik.

8. Peran Guru Dalam Penggunaan Media Interaktif

Meskipun PowerPoint interaktif memiliki banyak keunggulan, keberhasilan penggunaannya tetap sangat bergantung pada peran aktif guru. Joyce, Weil, dan Calhoun (2015) menegaskan bahwa guru berfungsi sebagai fasilitator dalam proses belajar, bertanggung jawab dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Untuk itu, guru perlu memahami karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta memiliki kreativitas dalam menggunakan media agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Penggunaan media yang tidak tepat, seperti tampilan yang terlalu ramai atau tidak terstruktur, justru dapat mengganggu konsentrasi siswa. Oleh karena itu, kompetensi guru dalam mendesain dan mengelola media pembelajaran sangat

menentukan keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

9. Implementasi Media Interaktif di Sekolah Dasar

Menurut Rusman (2012), proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar seharusnya selaras dengan tahap perkembangan peserta didik, terutama dalam hal kemampuan kognitif. Anak-anak pada jenjang ini umumnya berada dalam fase operasional konkret, sebagaimana dijelaskan oleh Jean Piaget dalam teori perkembangan kognitifnya. Di tahap ini, anak sudah mulai mampu berpikir logis terhadap hal-hal yang bersifat nyata dan dapat diamati, namun mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami ide-ide abstrak yang tidak bisa langsung dilihat atau dialami. Dengan demikian, diperlukan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan berorientasi pada pengalaman langsung guna mendukung pemahaman siswa sekaligus meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar. Proses belajar tidak cukup hanya dengan penyampaian informasi secara lisan atau tertulis; dibutuhkan metode dan media yang dapat membantu siswa menghubungkan konsep abstrak

dengan pengalaman konkret. Salah satu solusi yang dapat dimanfaatkan dalam konteks ini adalah penggunaan media digital, khususnya PowerPoint interaktif. PowerPoint interaktif memungkinkan penyajian materi pelajaran secara visual dan menarik, sehingga gagasan-gagasan abstrak dapat diubah menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Contohnya, saat membahas materi sistem tata surya, animasi mengenai rotasi dan revolusi bumi dapat membantu siswa memahami proses tersebut secara lebih nyata. Elemen visual seperti ilustrasi, diagram, warna mencolok, dan animasi dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka tetap fokus selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu, fitur-fitur interaktif dalam PowerPoint—seperti tombol navigasi, latihan soal, atau tugas-tugas yang melibatkan siswa secara langsung—dapat mendorong partisipasi aktif mereka. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih dari sekadar penyampaian informasi; siswa juga diajak terlibat secara aktif, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Ini penting mengingat

siswa sekolah dasar memiliki rentang konsentrasi yang pendek dan cenderung cepat merasa bosan. Media yang interaktif dan menyenangkan bisa menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar mereka.

Dengan kata lain, PowerPoint interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan kognitif, emosional, dan psikologis anak usia sekolah dasar.

Sejumlah penelitian telah menguatkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, antara lain:

- a. Widhayanti & Abduh (2021), Motivasi belajar siswa kelas IV SD Wonobodro meningkat dari 42% menjadi 82% setelah menggunakan PowerPoint interaktif.
- b. Jusnahyanti et al. (2022), Di MIN 1 Makassar, PowerPoint interaktif meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa kelas V.
- c. Saidah et al. (2019), Pada tingkat SMK, media PowerPoint berhasil meningkatkan motivasi belajar

hingga mencapai 77%.

- d. Pascha & Radia (2022), Penggunaan PowerPoint tematik mampu meningkatkan ketertarikan siswa kelas V SD Salatiga terhadap pelajaran, dengan validitas media mencapai 93%.

Media interaktif PowerPoint sebagai bentuk media pembelajaran modern terbukti secara teori dan empiris mampu:

- a. Meningkatkan motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik.
- b. Memenuhi prinsip pembelajaran multimedia.
- c. Menyelaraskan dengan teori ARCS tentang desain instruksional yang memotivasi.
- d. Mendukung keterlibatan aktif siswa, yang sangat penting di usia sekolah dasar.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi-experiment atau eksperimen semu. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pengukuran pengaruh penggunaan media

PowerPoint interaktif terhadap motivasi belajar siswa secara objektif dan dapat dianalisis secara statistik. Desain eksperimen yang digunakan adalah one-group pretest- posttest design, di mana satu kelompok siswa diberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan untuk melihat perubahan yang terjadi. Desain ini cocok digunakan dalam penelitian ini karena fokusnya adalah mengamati peningkatan motivasi belajar setelah penerapan media interaktif. Meskipun demikian, desain ini memiliki keterbatasan, terutama karena tidak adanya kelompok kontrol, sehingga hasil penelitian perlu diinterpretasikan dengan hati-hati terhadap kemungkinan adanya variabel luar yang memengaruhi.

Penelitian dilaksanakan di SD Perumnas 1, Makassar, pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, tepatnya pada bulan Desember 2022. Pemilihan waktu disesuaikan dengan jadwal akademik sekolah agar tidak mengganggu proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Subjek dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV di sekolah dasar yang bersangkutan. Peneliti menggunakan metode purposive sampling untuk memilih

kelas IV B sebagai sampel, dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Pemilihan ini didasarkan pada kesiapan kelas dalam memanfaatkan media pembelajaran serta kecocokan karakteristik siswa dengan arah dan tujuan penelitian. Penelitian ini melibatkan dua variabel utama. Variabel bebasnya adalah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang digunakan sebagai perlakuan dalam kegiatan belajar. Sementara itu, variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa yang dinilai guna mengetahui pengaruh dari penggunaan media tersebut. Melalui proses pengamatan serta analisis hubungan antara kedua variabel tersebut, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran komprehensif mengenai sejauh mana penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV di SD Perumnas 1 dengan melibatkan 30 peserta didik sebagai sampel penelitian. Sampel dipilih secara purposive, dengan

mempertimbangkan karakteristik siswa serta tingkat kesiapan mereka untuk mengikuti proses pembelajaran yang memanfaatkan media PowerPoint interaktif. Untuk mengumpulkan informasi mengenai tingkat motivasi belajar siswa, peneliti merancang kuesioner khusus sebagai alat pengumpulan data. Kuesioner ini dibagikan dalam dua waktu berbeda, yaitu sebelum penggunaan media interaktif PowerPoint (pretest) dan setelah media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran (posttest). Metode ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil analisis data pada tahap pretest menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa adalah 65,4. Skor ini masuk dalam kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan masih berada pada tingkat yang cukup dan belum mencapai tingkat maksimal. Kondisi ini kemungkinan besar disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik dan tidak cukup mampu mendorong

semangat belajar siswa. Setelah pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif dilaksanakan, dilakukan evaluasi kembali melalui posttest. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata skor motivasi belajar siswa mencapai 82,7. Skor tersebut tergolong dalam kategori tinggi, yang menandakan bahwa penerapan media PowerPoint interaktif efektif dalam mendorong motivasi dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Kenaikan ini dapat dikaitkan dengan penggunaan elemen visual dan fitur interaktif yang mampu menarik perhatian siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif. Selain itu, keberagaman cara penyampaian materi yang disuguhkan melalui media ini turut berperan dalam meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa untuk lebih aktif mengikuti pelajaran. Untuk memastikan apakah peningkatan motivasi belajar tersebut signifikan secara statistik, peneliti menerapkan uji paired sample t-test. Uji ini digunakan untuk membandingkan

dua data yang saling berkaitan, yaitu skor motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara skor motivasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PowerPoint interaktif. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif secara efektif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Perumnas 1. Media ini berhasil menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, hasil ini memperkuat pentingnya pemanfaatan teknologi dan media interaktif sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta prestasi siswa di tingkat sekolah dasar.

2. Pembahasan

Adanya peningkatan yang

signifikan pada motivasi belajar siswa setelah penggunaan media PowerPoint interaktif menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas. Motivasi belajar menjadi faktor utama dalam keberhasilan proses pendidikan, terutama pada tingkat sekolah dasar, di mana siswa masih berada pada fase perkembangan kognitif dan afektif yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar. Ketika proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga mampu membangkitkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa, maka hal ini berdampak positif terhadap kemampuan mereka dalam memahami, mengingat, serta mengaplikasikan materi yang dipelajari.

Arsyad (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menarik perhatian siswa, membangkitkan minat belajar, serta membantu memperkuat daya ingat, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Dalam hal ini, PowerPoint interaktif memberikan berbagai fitur yang

mendukung hal tersebut, seperti animasi visual yang dinamis, navigasi fleksibel melalui hyperlink, serta kuis interaktif yang memungkinkan siswa untuk langsung berinteraksi dengan materi.

Uno (2011) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa cenderung meningkat jika media serta strategi pembelajaran yang diterapkan selaras dengan karakteristik dan cara belajar masing-masing siswa. Media interaktif seperti PowerPoint menyediakan fleksibilitas dalam penyampaian materi, baik secara visual, audio, maupun kegiatan partisipatif, sehingga memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan preferensi siswa.

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan dari studi sebelumnya yang dilakukan oleh Rizky Ayudhityasari (2022) serta Pascha dan Radia (2022), yang membuktikan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Hal ini memperkuat pandangan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis

teknologi yang dirancang secara kreatif dan interaktif tidak hanya mampu meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif, seperti minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara mendalam serta melalui analisis data yang terstruktur, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint berpengaruh besar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Perumnas 1. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor motivasi belajar dari level sedang ke tingkat tinggi setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Temuan ini mencerminkan tidak hanya perubahan dalam angka, tetapi juga pergeseran positif dalam perilaku belajar, minat, serta semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tingginya motivasi belajar ini erat hubungannya dengan keunggulan yang dimiliki oleh media PowerPoint interaktif. Media ini tidak

hanya berfungsi sebagai alat penyaji materi, melainkan juga sebagai perangkat pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, khususnya anak-anak usia sekolah dasar yang lebih peka terhadap rangsangan visual dan pengalaman interaktif. PowerPoint jenis ini menggabungkan berbagai elemen, seperti animasi dinamis, transisi antar-slide yang menarik, suara, gambar ilustratif, video pendek, tautan antar halaman, hingga soal interaktif yang dapat dijawab langsung oleh siswa. Kombinasi fitur tersebut menjadikan pembelajaran lebih hidup dan melibatkan siswa secara langsung dalam prosesnya.

Keterlibatan aktif siswa menjadi kunci penting dalam mendorong motivasi belajar. Ketika mereka diajak berdiskusi, menjawab soal yang ditampilkan di layar, atau mengerjakan tugas berbasis slide, mereka tidak lagi berperan pasif. Sebaliknya, siswa menjadi bagian aktif dalam membentuk pengetahuan mereka sendiri. Pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya pengalaman bermakna dalam

membangun pemahaman. Media PowerPoint interaktif juga menawarkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sangat cocok bagi siswa usia dasar yang cenderung cepat kehilangan fokus jika materi disampaikan secara konvensional. Keberadaan fitur visual dan interaktif mempermudah siswa untuk tetap terlibat dan merasa antusias. Dalam kondisi seperti ini, proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak lagi dianggap sebagai beban. Selain meningkatkan motivasi dari sisi emosional, media ini juga turut membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Visualisasi melalui animasi, grafik, dan ilustrasi membuat konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dicerna. Hal ini sangat penting, mengingat pada tahap perkembangan operasional konkret, anak-anak lebih mudah belajar melalui benda nyata dan visual.

Lebih jauh lagi, penggunaan PowerPoint interaktif mempererat interaksi antara guru dan siswa. Guru tidak lagi hanya menjadi pemberi informasi, melainkan juga sebagai fasilitator yang membimbing

siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan. Model pembelajaran seperti ini mendukung terciptanya komunikasi dua arah yang membuat siswa lebih bebas dalam bertanya, mengemukakan ide, dan bekerja sama dengan teman sekelas. Dari segi kepraktisan, media ini sangat mudah diadaptasi oleh guru untuk berbagai mata pelajaran dan jenis materi. Guru dapat menyusun presentasi yang sesuai dengan karakter siswa dan kebutuhan kelas, serta mengintegrasikannya ke dalam berbagai pendekatan pembelajaran, baik secara individual maupun kelompok, dan bahkan dalam sistem pembelajaran digital.

Namun demikian, keberhasilan media ini juga sangat dipengaruhi oleh kreativitas dan kemampuan guru dalam merancang konten yang interaktif dan bermakna. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus meningkatkan literasi teknologi mereka agar mampu mengoptimalkan penggunaan media ini sesuai dengan perkembangan zaman dan kurikulum. Secara keseluruhan, PowerPoint interaktif dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam

meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara bersamaan. Dengan pendekatan yang tepat, media ini bisa menjadi alat pembelajaran yang bukan sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menginspirasi, membangun minat, serta memberdayakan siswa secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of Teaching*. Boston: Pearson.
- Jusnahyanti, J., Hasan, M., & Haruna, H. (2022). Pengaruh

- media interaktif berbasis PowerPoint terhadap motivasi belajar siswa kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika Indonesia*, 10(1), 55-63.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhayati, S. (2018). Pengaruh Media PowerPoint terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 110-118.
- Pascha, M. A., & Radia, M. A. (2022). Pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 145-153.
- Rianingsih, D. (2016). Penggunaan Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(1), 35-42.
- Rizky Ayudhityasari. (2022). Peningkatan motivasi belajar melalui media PowerPoint interaktif pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Bolopleret. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 32-40.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2011). *Media pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widhayanti, T., & Abduh, M. (2021). Penggunaan media audiovisual berbasis PowerPoint dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 123-132.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.