

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SD KELAS IV PADA
PEMBELAJARAN IPAS**

Kiki Ramzi¹, Erma Yulaini², Henni Riyanti³

¹Universitas PGRI Palembang, ²Universitas PGRI Palembang,

³Universitas PGRI Palembang

[1kikiram79@gmail.com](mailto:kikiram79@gmail.com), [2ermayulaini074@gmail.com](mailto:ermayulaini074@gmail.com), [3henniriyanti@univpgri-palembang.ac.id](mailto:henniriyanti@univpgri-palembang.ac.id)

ABSTRACT

Power point media is an interesting media to foster enthusiasm, interest, motivation and activate students in the teaching and learning process in the classroom. Learning motivation is a strength or encouragement by teachers to students so that students become more active and able to increase student involvement in the learning process. This study aims to determine the effect of the use of power point learning media on the learning motivation of fourth grade elementary school students in science learning. The research method uses quantitative research. The population of this study was fourth grade students at SD Negeri 5 Tulung Selapan as many as 22 students in the control class and 22 students in the experimental class. Data collection techniques used documentation and questionnaires. The results of the study showed that the use of power point learning media had an effect on the learning motivation of fifth grade elementary school students in science learning. This can be seen based on the t-test that has been carried out with the acquisition of a sig value = 0.000 < 0.05 so that it can be stated that H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keyword : Power Point Media, Learning Motivation

ABSTRAK

Media *power point* merupakan media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, motivasi serta mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Motivasi belajar merupakan kekuatan atau dorongan oleh guru terhadap siswa agar siswa menjadi lebih aktif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap motivasi belajar siswa SD kelas IV pada pembelajaran IPAS. Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Negeri 5 Tulung Selapan sebanyak 22 siswa di kelas kontrol dan 22 siswa di kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran *power point* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kelas V pada pembelajaran IPAS. Hal ini terlihat berdasarkan uji-t yang telah dilakukan dengan perolehan nilai sig = 0,000 < 0,05 sehingga dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci : Media Power Point, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peran penting untuk menjamin kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Karena dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan juga merupakan usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan (Rosalina, 2021, p. 284).

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia. Sejalan dengan tuntutan abad ke-21, telah terjadi reformasi pendidikan di Indonesia yang menuntut adanya perubahan pedagogis (Riyanti & Nurhasana, 2021, p. 15)

Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya dalam mengarahkan peserta didik kepada proses belajar sehingga mereka bisa mendapat hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran sesuai

dengan yang diharapkan. Belajar merupakan proses seseorang untuk mendapatkan berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap. Pada umumnya, media yang diterapkan oleh guru didalam kelas berupa penjelasan langsung yang dijelaskan oleh guru mengenai materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Penggunaan media berupa buku sering juga diterapkan dalam sistem pembelajaran, namun seringkali peran guru yang lebih dominan dan aktif didalam kelas dibandingkan peserta didik. Untuk membuat siswa lebih bertanggung jawab secara individu dan bisa berpartisipasi secara aktif diperlukan media pembelajaran yang bisa membantu permasalahan tersebut, salah satunya adalah media pembelajaran *power point* interaktif. Menurut (Anyan, Ege, & Faisal, 2020, pp. 12-13) media pembelajaran merupakan salah satu unsur-unsur yang mempengaruhi kualitas pelaksanaan pendidikan. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran antara pendidik

dan peserta didik didalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat merangsang keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, merangsang aktivitas belajar, bahkan memberikan dampak psikologis peserta didik (Gulo & Harefa, 2022, p.292). Sistem pendidikan perlu lebih mengembangkan penggunaan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran disebabkan kurangnya penggunaan media sebagai sumber belajar. Guru hanya menggunakan buku-buku yang disediakan negara sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran, akibatnya peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan menjadi mudah bosan, sehingga menurunkan motivasi belajarnya.

Pembelajaran tidak berhasil karena proses pembelajaran tidak maksimal. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang aktif dan inovatif. Guru dapat menggunakan media yang murah dan efisien, hal ini diperlukan agar tujuan pendidikan

yang diharapkan dapat tercapai. Selain, kemampuan menggunakan media yang tersedia, guru juga harus mampu mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa agar dapat merespon positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru. Pembelajaran IPAS berbasis media interaktif juga dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif, efisien dan juga dapat digunakan siswa secara mandiri di luar sekolah.

Guru dapat menggunakan berbagai jenis media untuk mendukung proses pembelajaran guna mengoptimalkan proses pembelajaran. Media juga berperan dalam mengatasi kebosanan dalam belajar. Media belajar IPAS berbasis teknologi lazimnya sudah sering digunakan ketika mempelajari

konsep-konsep IPAS. Terdapat beberapa program komputer telah dikembangkan dan sudah dimanfaatkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran IPAS, salah satunya adalah Microsoft *Power Point*.

Microsoft Power Point adalah program yang dikembangkan oleh Microsoft yang memungkinkan Anda untuk membuat media pembelajaran interaktif. Misalnya, *Microsoft Power Point* dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi presentasi. Hal ini tentunya dapat mengefektifkan waktu serta membantu siswa memahami konsep matematis yang di paparkan, khususnya mata pelajaran IPAS. Selain itu, *Microsoft Power Point* juga mampu membantu mengembangkan permainan yang bersifat interaktif sebagai media belajar IPAS yang dapat merepresentasikan bahan ajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Visualisasi dalam pembelajaran IPAS dapat di ungkapkan melalui grafik atau gambar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 5 Tulung Selapan, saat ini peserta didik masih kesulitan

mengikuti pelajaran IPAS dalam kelas, hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam belajar. Faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi adalah kurangnya variasi sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa jemu dan mudah bosan saat pembelajaran berlangsung dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas bahwa pada saat pembelajaran IPAS di kelas ada beberapa kendala yang dihadapi guru saat penerapan media pembelajaran seperti fasilitas yang disediakan sekolah hanya berupa buku saja dan juga kemampuan guru dalam menggunakan teknologi masih kurang.

Masalah tersebut perlu diatasi salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran *power point* di dalam pembelajaran. Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan seperti penelitian yang dilakukan oleh Herlina & Saputra, (2022) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Power

Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa hasil validitas yang didapatkan setelah melakukan pengimplementasian di SDN 2 Jayasari mendapatkan persentase 95% sehingga dapat dikategorikan valid.

Kemudian penelitian oleh Rosidah, et., al. (2022) yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD”. Hasil dari penelitian ini menggunakan N-Gain dengan diperoleh skor sebesar 0,806% dengan kriteria sangat tinggi sehingga media pembelajaran *power point* ini efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya penelitian oleh Dewi & Manuaba (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *power point*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil tingkat kelayakan dari ahli media sebesar 89% sehingga

media pembelajaran *power point* ini masuk ke dalam kategori sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2025) yang berjudul “Pengembangan *Power Point* Interaktif Berbasis Konstruktivisme Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri 16 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan efektivitas media pembelajaran *power point* interaktif yang berbasis konstruktivisme. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berkualitas sangat baik dengan skor >90%.

Dari latar belakang tersebut maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Kelas IV Pada Pembelajaran Ipas Tahun Pelajaran 2024/2025”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis penelitian *quasi eksperimen design*.

Penelitian menggunakan desain *quasi experiment design*. (Eksperimen

semu) pada wujud susunan *nonequivalent control group design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini seluruh kelas IV A dan kelas IV B SD Negeri 5 Tulung Selapan tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 45 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan angket motivasi belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Tulung Selapan selama tahun ajaran 2025, yang berlokasi di Jl. Pentai Klp., Petaling, Kecamatan Tulung Selapan Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV.A dan IV.B, dengan total 44 responden yang dibagi menjadi kelompok kontrol dan eksperimen. Data yang digunakan adalah nilai dari angket motivasi belajar siswa yang dikumpulkan sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *power point*.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data berasal dari data distribusi yang normal atau tidak

Tabel 1 Uji Normalitas

Motivasi Belajar	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Pre-Test Eksperimen	.128	22	.200*
	Post-Test Eksperimen	.119	22	.200*
	Pre-Test Kontrol	.120	22	.200*
	Post-Test Kontrol	.135	22	.200*

Berdasarkan tabel di atas, untuk data kelas eksperimen dan kelas control baik *pretest* maupun *posttest* menunjukkan nilai *sig. Kolmogorov Smirnov* atau juga bisa disebut *lilifors* $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dan jika semua data sudah berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji homogenitas dan selanjutnya uji hipotesis dengan menggunakan uji statistic.

Tabel 2 Uji Homogenitas

Motivasi Belajar	Based on	Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df	1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	.075	1	42		.785
	Based on Median	.063	1	42		.803
	Based on Median and with adjusted df	.063	1	41.43	3	.803
	Based on trimmed mean	.085	1	42		.772

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *sig. Based on Mean* $0,785 > 0,05$.

Maka dapat disimpulkan bahwa data yang diteliti homogen.

Adapun hasil uji t menggunakan program SPSS 26 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Uji Hipotesis

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means	
					Sig. (2-tailed)	Mean Difference
		F	Sig.	t	df	Std. Error Difference
Hasil Equal variances assumed		.075	.785	19.256	42	.000
Equal variances not assumed				19.256	41.75	.000

Sumber : Pengolahan Data Menggunakan SPSS 26

Berdasarkan tabel di atas dengan menggunakan program SPSS 26 hasil *Independent Samples Test* diperoleh nilai *Sig. (2 tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga pengujian H_0 Ditolak dan H_a diterima. Kemudian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap motivasi belajar siswa SD kelas IV pada pembelajaran IPAS.

E. Kesimpulan

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan, maka disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Power Point* memberikan dampak yang signifikan

terhadap motivasi belajar siswa SD kelas 5 pada pembelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari nilai *posttest* pada kelas eksperimen 75,45 dalam kategori tinggi, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 70,00 termasuk dalam kategori sedang, dengan perbandingan 5,45. Peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen naik dari 55,00 menjadi 75,45, dengan peningkatan sebesar 20,45%. Selain itu hasil uji independent sampel t-test yang telah dilakukan diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$, ini berarti H_0 ditolak, dan H_a diterima. Sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa SD kelas IV pada pembelajaran IPAS.

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah :

1. Bagi siswa, agar selalu berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh dan penuh semangat, demi meningkatkan kemampuan serta pengetahuan.
2. Bagi guru, diharapkan agar dapat meningkatkan kompetensi melalui

- pelatihan dan dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariatif sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Bagi sekolah, penggunaan media pembelajaran *powerpoint* bisa dijadikan pilihan yang baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi IPAS.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan agar dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan meneliti media pembelajaran yang berbeda seperti media pembelajaran interaktif lainnya dan dapat memilih materi pembelajaran yang berbeda di sekolah dasar.
- Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Gulo & Harefa. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point. *EDUCATIVO* : *Jurnal Pendidikan*.
- Herlina. P & Saputra E.R (2022). Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*.
- Riyanti, H., & Nurhasana, P. D. (2021). *Analysis of logical thinking ability in natural science learning using blended learning based on Google Classroom*. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 29-36.
- Rosalina. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Istoria*, 285.
- Rosidah, R., Nizaar, M., Muhardini, S.,

DAFTAR PUSTAKA

- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: journal education and technology*, 1(1).
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan

- Haifaturrahmah, H., & Mariyati, Y. (2022, July). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 2, pp. 10-16).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Wahyuningsih, Ni Kade Eka. (2025). Pengembangan *Power Point* Interaktif Berbasis Konstruktivisme Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri 16 Pemecutan Tahun Ajaran 2024/2025.