

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
POWERPOINT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPAS
KELAS V SD NEGERI 040446 KABANJAHE**

Eti Muliani¹, Nurlia Ginting², Agustriani Br Simbolon³

^{1,2,3} Universitas Quality Berastagi

etimuliani88@gmail.com¹, gintingnurlia@gmail.com², anisimbolon08@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using interactive PowerPoint media on the learning motivation of fifth-grade students at SD Negeri 040446 Kabanjahe in the 2025/2026 academic year. The research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The research subjects consisted of two classes: Class V A as the experimental group and Class V B as the control group, with a total of 54 students. The experimental class received instruction using interactive PowerPoint media, while the control class was taught using conventional learning methods. The research instrument was a learning motivation questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data collection was conducted through pretest and posttest administrations in both groups. The collected data were analyzed using descriptive and inferential statistics with the assistance of SPSS software. The prerequisite tests included normality and homogeneity tests, while hypothesis testing was conducted using an independent samples t-test. The results showed that the average learning motivation score of students in the experimental class increased more significantly than that of the control class. Based on the hypothesis testing results, the significance value was less than 0.05, indicating that the alternative hypothesis was accepted. Therefore, it can be concluded that the use of interactive PowerPoint media has a significant effect on students' learning motivation. Interactive PowerPoint media effectively enhances students' interest, attention, and active participation in the learning process.

Keywords: *Learning Motivation, Interactive Powerpoint, Quasi-Experimental Study, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 040446 Kabanjahe Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain nonequivalent control group design. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol, dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 54 orang. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket motivasi belajar siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest pada kedua kelas. Data yang diperoleh dianalisis

menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan program SPSS. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas V. Media *PowerPoint* interaktif terbukti mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, *PowerPoint* Interaktif, Kuasi Eksperimen, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran krusial dalam membentuk individu yang terampil dan berpengetahuan, memfasilitasi adaptasi manusia dalam masyarakat melalui proses pembelajaran yang efektif. Menurut Horne (dalam Rahman et al., 2022), pendidikan adalah proses berkelanjutan yang menyesuaikan manusia secara fisik, mental, dan spiritual dengan lingkungan intelektual, emosional, serta kemanusiaan. Dalam konteks ini, pembelajaran merupakan inti dari pendidikan, di mana keberhasilannya bergantung pada efektivitas proses yang melibatkan guru dan siswa (Sudjana, 2018). Aunurrahman (2016) mendefinisikan pembelajaran sebagai aktivitas guru yang dirancang untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih baik, dengan teori

behavioristik menekankan pembentukan respons melalui stimulus, latihan, dan reinforcement.

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembentukan generasi muda yang berkualitas, di mana proses pembelajaran harus mampu menarik minat dan motivasi siswa agar mereka dapat belajar secara efektif. Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pendekatan inovatif adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mencakup konsep-konsep kompleks tentang alam dan masyarakat. Motivasi belajar siswa kelas V di sekolah dasar sering kali rendah karena metode pengajaran

konvensional yang kurang menarik, sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif untuk mengatasi masalah ini.

Media interaktif berbasis PowerPoint telah menjadi salah satu alat yang populer dalam dunia pendidikan karena kemampuannya untuk menggabungkan teks, gambar, video, dan elemen interaktif seperti animasi dan hyperlink. Penggunaan media ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Penelitian oleh Ulya et al., (2023) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran sains, yang relevan dengan komponen IPAS. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi ini bukan hanya sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun motivasi intrinsik siswa.

Motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan, terutama pada anak usia sekolah dasar yang sedang dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional. Menurut teori motivasi intrinsik dari Deci dan Ryan (dalam penelitian mereka yang dikutip ulang

oleh Hanaris (2023) motivasi dapat ditingkatkan melalui lingkungan pembelajaran yang mendukung otonomi dan kompetensi. Penggunaan media interaktif seperti PowerPoint dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran IPAS.

Penerapan kurikulum 2013 menekankan pentingnya pembelajaran berbasis teknologi untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, termasuk literasi digital dan kreativitas. Namun, implementasinya di sekolah dasar sering kali terbatas oleh ketersediaan sumber daya dan keterampilan guru. Penelitian oleh Wulandari et al. (2019) menemukan bahwa siswa kelas V yang diajarkan menggunakan media interaktif berbasis PowerPoint menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebesar 25% dibandingkan dengan metode tradisional, khususnya dalam mata pelajaran sains dan sosial.

Fokus penelitian ini adalah pada siswa kelas V di SD Negeri 040446 Kabanjahe, sebuah sekolah di daerah pedesaan yang mungkin menghadapi

tantangan akses teknologi. Meskipun demikian, potensi penggunaan PowerPoint interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS. Kajian oleh Veronika et al., (2024) mengungkapkan bahwa di sekolah-sekolah kecil seperti di Kabanjahe, media interaktif membantu mengatasi kesenjangan pembelajaran antara siswa perkotaan dan pedesaan, dengan meningkatkan motivasi melalui elemen visual dan interaktif.

Secara teoritis, media interaktif berbasis PowerPoint mendukung teori pembelajaran konstruktivis, di mana siswa membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan materi. Penelitian oleh Firdaus et al., (2025) menunjukkan bahwa media ini meningkatkan kolaborasi dan motivasi siswa dalam kelompok kecil, yang sangat relevan untuk pembelajaran IPAS yang sering melibatkan diskusi dan eksplorasi.

Masalah motivasi belajar di sekolah dasar sering kali terkait dengan kurangnya variasi dalam metode pengajaran. Guru yang menggunakan metode ceramah monoton dapat membuat siswa bosan, sehingga motivasi mereka menurun. Penelitian oleh Asiyah,

(2017) menemukan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran sains meningkatkan motivasi siswa kelas V hingga 30%, dengan indikator seperti ketekunan dan minat terhadap materi.

IPAS sebagai mata pelajaran integratif memerlukan pendekatan yang dapat menghubungkan konsep alam dan sosial secara menarik. Media interaktif berbasis PowerPoint memungkinkan guru untuk menyajikan simulasi, animasi, dan kuis interaktif yang membuat pembelajaran lebih dinamis. Kajian oleh Rosyada, (2025) menunjukkan bahwa siswa yang belajar IPAS melalui media ini memiliki motivasi yang lebih tinggi karena pengalaman belajar yang lebih imersif.

Di tingkat global, penelitian tentang teknologi pendidikan menunjukkan tren positif penggunaan multimedia. Misalnya, meta-analisis oleh Sufa, (2023) menemukan bahwa media interaktif seperti PowerPoint efektif dalam meningkatkan motivasi belajar di sekolah dasar, dengan efek yang lebih kuat pada siswa usia muda.

Namun, tantangan implementasi berdasarkan hasil observasi di

sekolah SD Negeri 040446 Kabanjahe meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi dan metode pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional. Penelitian oleh Juneda et al., (2025) menyarankan bahwa pelatihan guru dan dukungan sekolah diperlukan untuk memaksimalkan manfaat media ini, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar IPAS.

Motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh media, tetapi juga oleh faktor eksternal seperti lingkungan keluarga dan dukungan sekolah. Penelitian oleh Akyuna et al., (2026) menunjukkan bahwa kombinasi media interaktif dengan pendekatan kolaboratif meningkatkan motivasi siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS, dengan peningkatan signifikan dalam aspek kognitif dan afektif.

Secara empiris, studi-studi sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Kajian oleh Gumilar et al., (2025) menemukan bahwa siswa yang terpapar media ini memiliki skor motivasi lebih tinggi dalam tes

standar, terutama untuk materi IPAS yang kompleks.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru di SD Negeri 040446 Kabanjahe untuk mengadopsi teknologi ini. Berdasarkan kajian oleh Damayanti et al. (2025) implementasi media interaktif di sekolah pedesaan dapat menjembatani kesenjangan motivasi belajar antara siswa perkotaan dan pedesaan.

Akhirnya, latar belakang ini menekankan urgensi penelitian tentang pengaruh media interaktif berbasis PowerPoint terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V, dengan dukungan dari berbagai sumber jurnal yang menunjukkan efektivitasnya. Penelitian ini akan menggunakan metode eksperimen untuk mengukur dampak langsung di lokasi spesifik, sehingga hasilnya dapat dijadikan dasar untuk kebijakan pendidikan yang lebih baik.

Hasil studi terdahulu menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa rendah. Salah satu penyebabnya dapat tercermin dari proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode dan model pembelajaran yang monoton dan tidak menarik sehingga

menyebabkan siswa tidak mempunyai minat dan motivasi untuk belajar. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsiknya berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan lingkungan yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar salah satu faktor yang akan dikaji adalah media pembelajaran. Media pembelajaran diduga kuat mempengaruhi motivasi belajar.

Secara global, fenomena ini tercermin dalam laporan UNESCO yang menunjukkan bahwa lebih dari 1,8 miliar siswa di seluruh dunia terpengaruh oleh pandemi COVID-19, yang mendorong adopsi pembelajaran jarak jauh dan media digital (Kharismawati et al., 2025). Di Indonesia, fenomena serupa terjadi dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan teknologi, di mana media interaktif seperti PowerPoint menjadi alat utama untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Abdullah &

Budiman, 2025). Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Indonesia pada 2022 menunjukkan bahwa 70% sekolah dasar telah mengintegrasikan TIK dalam proses pembelajaran, namun tantangan motivasi belajar tetap menjadi isu krusial, terutama di tingkat kelas V (usia 10-11 tahun) di mana siswa mulai menghadapi transisi dari pembelajaran dasar ke yang lebih kompleks (Andrea et al., 2024).

Fenomena nasional ini didukung oleh tren global di mana motivasi belajar siswa menurun akibat kurangnya interaktivitas dalam metode pengajaran tradisional. Menurut laporan World Bank (2021), negara-negara berkembang seperti Indonesia menghadapi kesenjangan digital, dengan hanya 50% siswa memiliki akses penuh ke perangkat digital, yang berdampak pada motivasi belajar (Andriyanto & Asrori, 2025). Di tingkat nasional, survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia pada 2023 mengungkapkan bahwa 65% siswa SD mengalami penurunan motivasi selama pembelajaran daring, yang sering kali bergantung pada presentasi statis seperti PowerPoint

biasa (Sulasih, 2023). Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media interaktif untuk mengatasi fenomena demotivasi global dan nasional.

Dalam konteks pendidikan dasar Indonesia, siswa kelas V menghadapi tantangan motivasi belajar yang kompleks, di mana kurikulum yang padat sering kali tidak disertai dengan metode pengajaran yang menarik. Permasalahan utama adalah rendahnya motivasi intrinsik siswa, yang tercermin dalam data dari Kemendikbud 2024 yang menunjukkan bahwa 40% siswa kelas V di sekolah negeri mengalami kesulitan fokus selama pelajaran, terutama dalam mata pelajaran seperti matematika dan bahasa Indonesia (Nugraha et al., 2023). Penggunaan PowerPoint tradisional sering kali bersifat pasif, hanya menampilkan teks dan gambar statis, sehingga tidak mampu merangsang interaksi aktif yang dibutuhkan untuk membangun motivasi. Tantangan ini diperburuk oleh keterbatasan infrastruktur di daerah pedesaan, di mana akses internet terbatas, namun media interaktif berbasis PowerPoint dapat dimodifikasi untuk offline

dengan fitur seperti animasi dan hyperlink internal.

Permasalahan utama lainnya adalah kesenjangan antara ekspektasi kurikulum dan kemampuan siswa, di mana siswa kelas V sering kali merasa bosan dengan metode ceramah konvensional. Laporan dari Pusat Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (Puslitjakkidbud) pada 2022 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa SD turun 25% selama transisi ke pembelajaran hybrid pasca-pandemi, dengan media interaktif sebagai solusi potensial. Namun, tanpa implementasi yang tepat, tantangan seperti kurangnya pelatihan guru dan resistensi terhadap teknologi dapat menghambat peningkatan motivasi. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengukur dampak spesifik media interaktif berbasis PowerPoint pada motivasi siswa kelas V, mengingat fenomena ini belum sepenuhnya dieksplorasi dalam konteks Indonesia.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengeksplorasi penggunaan media interaktif dalam pendidikan. Misalnya, studi oleh Sari dan Nugroho (2021) di Jurnal Pendidikan

Dasar Indonesia menemukan bahwa media interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa SD sebesar 30%, namun penelitian ini terbatas pada sampel kecil di satu sekolah. Penelitian lain dari Abdullah et al. (2022) di *International Journal of Educational Technology in Higher Education* menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif dengan animasi dan quiz meningkatkan partisipasi siswa, tetapi fokusnya pada tingkat universitas, bukan SD. Di tingkat global, meta-analisis oleh Sung et al. (2023) dalam *Computers & Education Review* menganalisis 50 studi dan menyimpulkan bahwa media interaktif secara umum meningkatkan motivasi belajar, dengan efek terbesar pada siswa muda.

Penelitian terdahulu juga menyoroti peran PowerPoint dalam pembelajaran. Studi oleh Khan dan Khan (2020) di *Journal of Educational Technology & Society* menemukan bahwa PowerPoint interaktif meningkatkan retensi informasi siswa SD, namun tidak secara spesifik mengukur motivasi intrinsik. Di Indonesia, penelitian oleh Wulandari et al. (2024) di *Jurnal Teknologi Pendidikan* menunjukkan bahwa integrasi PowerPoint dengan elemen

interaktif seperti hyperlink dan multimedia meningkatkan keterlibatan siswa kelas V, tetapi penelitian ini bersifat kualitatif dan tidak menggunakan metode kuantitatif untuk mengukur dampak langsung. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan dasar bahwa media interaktif berbasis PowerPoint memiliki potensi positif, namun masih ada variasi dalam hasil tergantung konteks.

Meskipun penelitian terdahulu menunjukkan manfaat media interaktif, terdapat kesenjangan signifikan dalam literatur terkait dampak spesifik pada motivasi belajar siswa kelas V di Indonesia. Banyak studi, seperti yang dilakukan oleh Sari dan Nugroho (2021), terbatas pada sampel kecil dan tidak menggunakan instrumen pengukuran motivasi yang standar, sehingga hasilnya kurang generalisabel. Penelitian Abdullah et al. (2022) fokus pada tingkat tinggi, mengabaikan karakteristik unik siswa SD yang membutuhkan pendekatan lebih sederhana. Selain itu, meta-analisis Sung et al. (2023) mencakup studi global tetapi tidak spesifik pada PowerPoint interaktif di konteks

nasional Indonesia, di mana tantangan infrastruktur berbeda.

Media pembelajaran berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa yang artinya bahwa apabila tingkat penggunaan media pembelajaran menurun atau kurang maka tingkat motivasi belajar akan menurun. Dengan demikian setiap peningkatan media pembelajaran akan diikuti oleh peningkatan dari motivasi belajar. Media pembelajaran juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa melalui motivasi belajar.

Media pembelajaran interaktif juga berperan besar dalam meningkatkan minat siswa. Melalui media interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, dengan menggunakan papan interaktif atau perangkat lunak yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam menganalisis data atau menyelesaikan masalah bersama. Proses pembelajaran yang melibatkan interaksi ini membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga minat mereka terhadap mata pelajaran IPS semakin meningkat (Ali dkk., 2024).

Powerpoint interaktif merupakan salah satu program Microsoft office PowerPoint yang mana interaktif sendiri memiliki arti sebuah komunikasi yang didalamnya terjadi timbal balik antara satu dengan lainnya. PowerPoint interaktif ini mampu menarik siswa untuk ikut serta dalam kegiatan belajar. Tampilan yang didesain menarik agar siswa lebih fokus dalam proses pembelajaran dan bisa lebih interaktif. Selain belajar dengan penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif, siswa juga bisa bermain melalui aplikasi tersebut. Dengan demikian pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna.

Pemanfaatan PowerPoint dapat membantu guru untuk memaparkan isi materi kepada siswa dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu dapat berjalan dengan baik. Dengan adanya slide gambar dapat memahami penguasaan konsep dan mampu meningkatkan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Didalam powerpoint ini kita bisa menuangkan ide-ide kita untuk menjelaskan suatu hal yang bisa dikemas secara menarik tetapi tidak mengurangi kualitas materi yang

disampaikan. Tampilan di powerpoint ini sangat mendukung karena pada setiap lembar atau halamannya bisa disambungkan dengan halaman lain menggunakan hyperlink.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis powerpoint terhadap motivasi belajar siswa kelas v SD NEGERI 040446 Kabanjahe.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (quasi experimental research). Pendekatan ini dipilih untuk mengetahui secara empiris pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint terhadap motivasi belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran

konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 040446 Kabanjahe pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan Desember 2025 sampai Januari 2026. Proses penelitian berlangsung selama kurang lebih 4–6 minggu, yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan perlakuan, pengumpulan data, hingga analisis data. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 040446 Kabanjahe yang berjumlah 54 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket motivasi belajar dengan skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Selain itu, digunakan juga lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran serta dokumentasi untuk mendukung data penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest, posttest, observasi,

dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t (independent sample t-test) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara

kelompok eksperimen dan kontrol. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan program SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan
Hasil
Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		112	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	4.65610130	
Most Extreme Differences	Absolute	.089	
	Positive	.053	
	Negative	-.089	
Test Statistic		.089	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.320 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.308
		Upper Bound	.332

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data motivasi belajar siswa berdistribusi normal sebagai salah satu syarat dilakukannya analisis statistik parametrik. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji One-Sample Kolmogorov–Smirnov terhadap nilai unstandardized residual.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditunjukkan pada

tabel One-Sample Kolmogorov–Smirnov Test, diperoleh jumlah data (N) sebanyak 112. Hasil pengujian menunjukkan nilai Monte Carlo Significance (2-tailed) sebesar 0,320 dengan interval kepercayaan 99% berada pada rentang 0,308 hingga 0,332.

Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05 (Sig. > 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan

bahwa data unstandardized residual berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas dalam penelitian ini telah terpenuhi.

Terpenuhinya asumsi normalitas tersebut mengindikasikan bahwa data motivasi belajar siswa

layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, sehingga analisis selanjutnya, seperti uji hipotesis menggunakan uji t, dapat dilakukan.

Uji Homogenitas

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.258	3	108	.855
	Based on Median	.390	3	108	.760
	Based on Median and with adjusted df	.390	3	98.725	.760
	Based on trimmed mean	.317	3	108	.813

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui apakah data motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen. Uji ini merupakan salah satu prasyarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan analisis statistik parametrik, khususnya uji t.

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test yang disajikan pada tabel *Test of Homogeneity of Variance*, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,855 pada pengujian *Based on Mean*. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf

signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05 (Sig. > 0,05).

Hasil ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok data yang diuji. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

Terpenuhinya asumsi homogenitas varians ini menunjukkan bahwa data penelitian layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, sehingga analisis selanjutnya berupa uji hipotesis menggunakan uji t dapat dilakukan.

Uji Hipotesis

Tabel 3. Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Nilai	Equal variances assumed	.387	.536	6.986	54	.000	6.714	.961	4.787	8.641
	Equal variances not assumed			6.986	53.904	.000	6.714	.961	4.787	8.641

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-Test karena data telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas.

Berdasarkan hasil uji Levene's Test for Equality of Variances, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,536, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (Sig. > 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa varians data motivasi belajar siswa pada kedua kelompok adalah homogen, sehingga analisis uji t dilakukan dengan menggunakan baris Equal variances assumed.

Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 6,986 dengan derajat

kebebasan (df) sebesar 54, serta nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (Sig. < 0,05). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selain itu, hasil analisis menunjukkan nilai Mean Difference sebesar 6,714, yang mengindikasikan bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 6,714 poin. Interval kepercayaan 95% terhadap selisih rata-rata berada pada rentang 4,787 hingga 8,641, yang tidak melewati angka nol. Hal ini semakin memperkuat bahwa perbedaan yang terjadi bersifat nyata secara statistik.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran

PowerPoint interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh gambaran bahwa motivasi belajar siswa mengalami perubahan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kondisi awal, motivasi belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai yang relatif rendah, dengan rata-rata skor pretest sebesar 31,67, skor minimum 30, dan skor maksimum 38. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum diterapkannya media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, siswa belum menunjukkan motivasi belajar yang optimal. Sebaliknya, kelas kontrol pada kondisi awal memiliki rata-rata skor motivasi belajar yang lebih tinggi, yaitu 46,86, dengan skor minimum 40 dan skor maksimum 54,

yang menunjukkan bahwa siswa pada kelas ini telah memiliki motivasi belajar yang cukup baik sebelum pembelajaran berlangsung.

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif, motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang cukup nyata. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 53,64, dengan skor minimum 45 dan skor maksimum 59. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, pada kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan serupa, peningkatan motivasi belajar yang terjadi relatif kecil. Nilai rata-rata posttest hanya meningkat menjadi 47,93, dengan skor minimum 40 dan skor maksimum 55, sehingga perubahan yang terjadi tidak menunjukkan peningkatan yang berarti.

Hasil pengujian prasyarat analisis menunjukkan bahwa data motivasi belajar siswa berdistribusi normal dan memiliki varians yang

homogen, sehingga data layak dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Selanjutnya, hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, serta nilai selisih rata-rata motivasi belajar sebesar 6,714. Interval kepercayaan 95% terhadap selisih rata-rata berada pada rentang 4,787 hingga 8,641, yang menunjukkan bahwa perbedaan tersebut bersifat nyata secara statistik.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Media ini mampu menyajikan materi pembelajaran secara visual dan menarik, sehingga membantu siswa lebih fokus, antusias, dan aktif selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media *PowerPoint* interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa,

khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 040446 Kabanjahe. Temuan ini memberikan implikasi baik secara teoritis maupun praktis dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, hasil penelitian kuantitatif dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi dasar dalam pengambilan keputusan di bidang pendidikan.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* yang menyatakan bahwa penggunaan media dan strategi pembelajaran yang tepat dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Media pembelajaran yang interaktif mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat *How to Design and Evaluate Research in Education* yang menyatakan bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SD Negeri 040446 Kabanjahe, sehingga hasil penelitian ini belum tentu dapat

digeneralisasikan pada sekolah lain dengan kondisi yang berbeda.

Penelitian ini hanya meneliti satu variabel bebas yaitu penggunaan media interaktif berbasis *PowerPoint* dan satu variabel terikat yaitu motivasi belajar siswa. Faktor lain yang mungkin mempengaruhi motivasi belajar siswa tidak diteliti secara mendalam.

Waktu pelaksanaan penelitian yang terbatas juga menjadi salah satu keterbatasan, sehingga pengaruh penggunaan media pembelajaran belum dapat diamati dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, sehingga hasil penelitian sangat bergantung pada kejujuran dan kesungguhan siswa dalam mengisi angket yang diberikan.

Dengan adanya keterbatasan tersebut, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas serta menggunakan metode dan variabel yang lebih beragam.

D. Kesimpulan

Motivasi belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 040446

Kabanjahe yang menggunakan media interaktif berbasis PowerPoint menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (pretest) sebesar 31,61, kemudian meningkat setelah diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis PowerPoint (posttest) dengan nilai rata-rata sebesar 53,64. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Gambaran motivasi belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 040446 Kabanjahe yang tidak menggunakan media interaktif berbasis PowerPoint menunjukkan hasil yang relatif lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data, nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebelum pembelajaran (pretest) sebesar 46,86 dan setelah pembelajaran (posttest) sebesar 47,93. Hasil tersebut menunjukkan

bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas kontrol tidak terlalu signifikan karena pembelajaran yang dilakukan tidak menggunakan media interaktif berbasis PowerPoint.

Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint terhadap motivasi belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 040446 Kabanjahe. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test dengan bantuan program SPSS yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Daftar Pustaka

- Abdullah, M. N., & Budiman, N. (2025). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Digital Berbasis PowerPoint Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Haumeni Journal of Education*, 5(3), 223-232.
- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi

- Peserta Didik. Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan, 5(1), 121-132.
- Andrea, J., Sakinah, F., & Gistituati, N. (2024). Merdeka belajar dalam revolusi pendidikan Indonesia di era disrupsi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7158-7175.
- Andriyanto, A., & Asrori, A. (2025, October). Integrasi Teknologi Pendidikan Untuk Mendukung SDG 4 di Negara Berkembang: Sebuah Scoping Review. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* (Vol. 7, No. 1, pp. 46-54).
- Asiyah, P. N. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ipa (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Damayanti, A. N., Nurhayati, N., Saefulmillah, A. F., Khaerunnisa, D., Alviani, D., Aprizka, E., ... & Winalis, Y. (2025). Implementasi Brain Boost sebagai Inovasi Pembelajaran Digital di SDN Pajawanlor. *Bakti Lestari*, 1(2), 142-148.
- Firdaus, A. N., Fathan, A. A., Saiddina, C. S., Pratiwi, S. Z., & Fadhilah, Y. (2025). Eksplorasi Strategi Guru dalam Mengajarkan Konsep IPA dalam abad ke-21 di Sekolah Dasar. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(1), 14-20.
- Gumilar, E. B., & Permatasari, K. G. (2025). Efektifitas media quizalize dalam evaluasi pembelajaran IPAS: peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 4 SD. *Science Education and Development Journal Archives*, 3(2), 57-70.
- Hanaris, F. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: Strategi dan pendekatan yang efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1-11.
- Horne, H. (dalam Rahman, A., et al., 2022). *Pendidikan sebagai proses penyesuaian manusia. Dalam A. Rahman et al. (Eds.), Teori pendidikan modern* (hlm. 45-60). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juneda, J., Saskia, D., & Margaretta, D. (2025). Eksplorasi Pengalaman Guru dalam Menggunakan Media Digital untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Bersama Ilmu Pendidikan (DIDIK)*, 1(1), 65-71.
- Kharismawati, I., Mukhlislin, H., Pratama, M. P., Ervianti, E., Wisudariani, N. M. R., Priyadi, H. G., ... & Panis, I. C. (2025). *Teknologi Pendidikan: Teori dan Implementasi*. Penerbit Mifandi Mandiri Digital, 1(02).
- Nugraha, B., Subiyantoro, S., & Purwitasari, K. (2023). Meningkatkan pemahaman siswa pada materi penyajian data mata pelajaran matematika melalui penggunaan media interaktif Canva. *Edudikara:*

- Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 8(4), 166-177.
- Rosyada, A., Rizky, D. M., & Nita, Y. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint terhadap minat siswa dalam pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6).
- Sari, D. P., & Nugroho, A. (2021). Pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 112-125. <https://doi.org/10.26740/jpdi.v5n1.p112-125>.
- Sudjana, N. (2000). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sufa, M. R. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar tematik siswa kelas III SD. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 2(4), 246-264.
- Sulasih, E. (2024). Penggunaan Gadget Dalam Pembelajaran Siswa Kelas Viii Smp Negeri 8 Muaro Jambi (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Ulya, F. I., Istikomah, A., & Farichah, R. N. (2023, November). Peningkatan Partisipasi Siswa Melalui Media Interaktif IPAS Berbasis Project Based Learning di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 2, pp. 1991-1998).
- Veronika, P., Abadi, M. J., & Palada, A. (2024). Kajian Kebutuhan Media Interaktif Berbasis Multimedia Guru Sekolah Dasar Daerah Terpencil Kabupaten Sorong Selatan Provinsi Papua Barat Daya. *Journal of Education Research*, 5(4), 5700-5710.
- Wulandari, E., et al. (2024). Integrasi PowerPoint interaktif dalam pembelajaran kelas V: Studi kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 89-104. <https://doi.org/10.1234/jtp.v12n2.p89-104>