

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Lidiya Peransisca Hasibuan¹, Gusnardi², Hendripides³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau

¹lidiya.peransisca3003@student.unri.ac.id , ²gusnardi@lecturer.unri.ac.id,

³hendripides@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low motivation of students to learn, especially in the subject of Creative Products and Entrepreneurship caused by the use of conventional learning media. This study aims to test the effectiveness of the use of interactive PowerPoint media in increasing students' learning motivation. The method used is a quantitative approach with a quasi-experimental design through a pretest-posttest control group design pattern. The research population amounted to 130 students, with a sample of 54 students and was selected using the class-based Cluster Sampling technique (intact group). The determination of this sample also contains elements of Purposive sampling. The results on the paired sample t-test of the control and experimental classes showed a significance value of $0.000 < 0.05$. In addition, the results of the independent sample t-test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$. The average N-Gain value of the control class was 16.97% (low category), while the experimental class was 57.80% (medium category). This shows that the use of interactive PowerPoint media is more effective in increasing students' learning motivation compared to conventional methods. Thus, interactive PowerPoint media can be recommended as an innovative learning alternative to increase students' motivation to learn.

Keywords: *Interactive PowerPoint, Learning Motivation, Effectiveness*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental*) melalui pola *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian berjumlah 130 siswa, dengan sampel 54 siswa dan dipilih menggunakan teknik *Cluster Sampling* berbasis kelas (*intact group*). penentuan sampel ini juga mengandung unsur *Purposive sampling*. Hasil pada *paired sample t-test* kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, hasil *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 16,97% (kategori rendah), sedangkan kelas eksperimen sebesar 57,80% (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, media *PowerPoint* interaktif

dapat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *PowerPoint* Interaktif, Motivasi Belajar, Efektivitas.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu sistem terencana yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 04 Tentang Standar Nasional Pendidikan (2022), pendidikan diarahkan pada pengembangan kecerdasan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan pribadi, sosial, kebangsaan, dan kenegaraan. Pendidikan mempunyai gambaran yaitu terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan (Isjoni dkk., 2021). Dalam hal ini, siswa sebagai generasi penerus bangsa menghadapi tantangan besar terkait kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi, Tantangan tersebut menuntut adanya motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang

sedang belajar untuk mengubah tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Uno, 2023). Motivasi belajar dapat menjadi faktor penentu dalam mencapai tujuan, karena semakin tinggi motivasi semakin besar kemungkinan siswa mencapai prestasi yang lebih tinggi (Rezkie dkk., 2025).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan vokasi memiliki tanggung jawab dalam mencetak lulusan yang tidak hanya memiliki kompetensi teknis, tetapi motivasi belajar yang tinggi. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru di SMK Kota Pekanbaru, guru masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran teoritis, khususnya pada mata pelajaran seperti Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Diketahui motivasi belajar siswa masih tergolong sedang

dan belum optimal, hal ini menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki perhatian (*attention*) terhadap pembelajaran, terlihat dari cepatnya perhatian mereka teralihkan dan minimnya keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, rendahnya relevansi (*relevance*) antara materi pembelajaran dan minat siswa menyebabkan berkurangnya rasa keingintahuan serta dorongan internal untuk belajar. Guru telah berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui berbagai metode, seperti ceramah, diskusi dan penggunaan media *PowerPoint* konvensional (non-interaktif). Namun, guru menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada bentuk presentasi statis. Akibatnya, pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif.

Lebih lanjut, untuk memperkuat hasil wawancara peneliti melakukan pengumpulan data awal mengenai

motivasi belajar siswa. Hasil pengukuran terhadap 54 orang siswa menunjukkan bahwa sebanyak 41 orang (75,9%), tergolong dalam kategori motivasi rendah, sedangkan 13 orang (24,1%) termasuk kategori sedang. Dengan demikian, masalah utama dalam penelitian ini bukan semata-mata pada tingkat motivasi belajar siswa yang belum optimal, tetapi pada ketidakmampuan media konvensional (*PowerPoint* non-interaktif) yang digunakan guru dalam mengaktifkan dimensi motivasi belajar secara menyeluruh. Oleh karena itu pemilihan media *PowerPoint* interaktif dinilai lebih efektif dibandingkan metode konvensional karena mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, partisipatif dan mudah digunakan oleh guru. Media pembelajaran interaktif dapat memudahkan penyampaian informasi dengan tampilan yang kreatif dan inovatif (Aditya dkk., 2023). Penerapan teknologi pendidikan, seperti *PowerPoint* interaktif, yang terintegrasi dalam proses pembelajaran mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan (Panduwinata dkk., 2024). Oleh karena itu motivasi belajar menjadi

salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan belajar.

Media seperti *PowerPoint* interaktif, animasi 3D dan aplikasi kuis digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik melalui pemanfaatan tampilan visual, animasi, kuis interaktif hingga permainan edukatif yang dikemas secara menarik agar siswa lebih antusias. Secara umum, penggunaan media interaktif berdampak positif dalam mendorong keaktifan, keterlibatan dan motivasi belajar siswa, dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung bersifat pasif dan monoton. Penelitian Ayudhityasari dkk. (2022), menunjukkan bahwa penyajian materi melalui media *PowerPoint* interaktif lebih memberikan penekanan-penekanan pada materi yang dianggap penting dan lebih mudah dipahami. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berpengaruh terhadap motivasi siswa pada pembelajaran, karena didukung dengan gambar, animasi, video, dan kuis yang dikemas secara menarik sehingga dapat menumbuhkan semangat dan antusias belajar peserta didik (Walid Datul Isna dkk., 2023).

Penggunaan media pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar akan lebih menarik karena tampilan visual (Rahman dkk., 2023). Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif dan giat sehingga hasil belajar meningkat, sedangkan siswa dengan motivasi rendah cenderung pasif. Penelitian yang dilakukan Saputri dan Ain (2024), penggunaan media *PowerPoint* memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa, semakin baik penggunaan media *PowerPoint* oleh guru maka semakin baik juga keaktifan belajar siswa. Demikian juga penelitian Iqbal dkk. (2023), pemanfaatan situs google sebagai sumber belajar berpengaruh positif dan signifikan dengan motivasi serta hasil belajar. Oleh karena itu disarankan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar.

Namun, tidak semua media pembelajaran menunjukkan hasil yang konsisten. Penelitian yang dilakukan Puspaningrum dkk. (2024), media interaktif berbasis *Kahoot* menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar pada aspek kognitif dan juga psikomotorik, namun tidak pada

aspek afektif. Penelitian Azizah dkk., (2024), penggunaan *classpoint* juga dinilai kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar berdasarkan hasil N-Gain Score. Demikian juga penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar siswa bukan motivasi belajar (Parjinem, 2022).

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, disisi lain memiliki keunikan tersendiri karena menggunakan media *PowerPoint* interaktif yang dirancang secara khusus dengan berbagai fitur menarik seperti: animasi, tombol navigasi, soal kuis dengan adanya fitur *feedback* reaksi otomatis saat jawaban salah atau benar, video pembelajaran, serta efek suara yang memberikan pengalaman *multisensory*.

Penelitian ini penting dilakukan karena kurang optimalnya motivasi belajar siswa kelas XI di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Kota Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya perhatian, relevansi dan kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media

PowerPoint interaktif dipilih karena mampu menyajikan materi secara menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian ini difokuskan di SMK Labor karena sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai namun belum optimal dalam pemanfaatan media interaktif, khususnya dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Meskipun penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar, masih terdapat beberapa keterbatasan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental research*) melalui pola *pretest-posttest* untuk menguji efektivitas penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Labor Binaan FKIP UNRI Kota Pekanbaru

yang berjumlah 130 siswa. Sampel penelitian berjumlah 54 siswa yang ditentukan menggunakan *Cluster Sampling*, berbasis kelas (*intact group*). penentuan sampel ini juga mengandung unsur *Purposive sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara dan angket. Sedangkan teknik analisis data meliputi analisis deskriptif, uji validitas dan reliabilitas instrumen, serta uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan homogenitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test, independent sample t-test serta uji N-Gain untuk mengetahui tingkat efektifitas peningkatan motivasi belajar siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data mengenai motivasi belajar diperoleh melalui angket penelitian, untuk mengetahui gambaran motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pembelajaran di kelas kontrol pembelajaran konvensional sedangkan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Analisis deskriptif ini bertujuan untuk melihat

kecenderungan nilai serta perubahan pada motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran di masing-masing kelas. Berikut disajikan hasil deskriptif kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut.

1. Kelas Kontrol

Hasil analisis statistik deskriptif motivasi belajar pada kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1 Hasil Uji Deskriptif
Motivasi Belajar kelas kontrol**

Descriptive Statistics					
	N	Mini mum	Maxi mum	Mea n	Std. Deviasi on
Pretest	27	46	58	50.4 4	3.117
Posttest	27	50	59	54.1 5	2.811
Valid N (listwise)	27				

Sumber : Data Olahan SPSS 25, 2026

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada kelas kontrol dengan jumlah 27 siswa diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 50,44 dengan rentang nilai 46-58 yang menunjukkan motivasi awal berada pada kategori sedang. Setelah pembelajaran konvensional, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 54,15 dengan rentang 50-59 yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar. Penurunan standar deviasi juga mengindikasikan bahwa sebaran nilai

menjadi lebih homogen. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebesar 3,71, namun peningkatan tersebut tergolong relatif kecil karena pembelajaran masih bersifat konvensional tanpa adanya inovasi media pembelajaran.

2. Kelas eksperimen

Hasil analisis statistik deskriptif motivasi belajar pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2 Hasil Uji Deskriptif
Motivasi Belajar Kelas Eksperimen**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	27	54	63	58.30	2.826
Posttest	27	62	70	65.37	2.404
Valid N (listwise)					
27					

Sumber : Data Olahan SPSS 25, 2026

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada kelas eksperimen dengan 27 siswa, nilai rata-rata pretest sebesar 58,30 (rentang 54-63) menunjukkan motivasi belajar awal berada pada kategori tinggi. Setelah pembelajaran. Nilai-rata-rata posttest meningkat menjadi 65,37 (rentang 62-70) dengan peningkatan sebesar 7,07. Penurunan standar deviasi dari 2,826 menjadi 2,404 menunjukkan

sebaran data yang semakin homogen. Hasil ini mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah pembelajaran.

Selanjutnya uji prasyarat analisis normalitas dan homogenitas untuk memenuhi uji parametrik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal sebagai syarat analisis statistik. Pengujian dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk dengan kriteria sig. > 0,05. Hasil menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan layak untuk analisis lebih lanjut. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3 Hasil uji normalitas
prasyarat analisis**

Tests of Normality				
		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Pretest-Kontrol	0.952	27	0.244
	Posttest-Kontrol	0.938	27	0.107
	Pretest-Eksperimen	0.947	27	0.183
	Posttest-Eksperimen	0.940	27	0.121

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Data Olahan SPSS 25, 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas (Shapiro-Wilk) dengan 27 responden,

diperoleh nilai signifikansi pretest dan posttest pada kelas kontrol (0,244; 0,107) serta kelas eksperimen (0,183; 0,121) yang seluruhnya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik, khususnya uji t. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil uji homogenitas prasyarat analisis

Test of Homogeneity of Variance		Levene	df	Sig.
		Statistic	1	df2
Motivasi	Based on Mean	0,896	3	104
Belajar	Based on Median	0,801	3	104
Siswa	Based on Median and with adjusted df	0,801	3	99.8
	Based on trimmed mean	0,909	3	104
				39

Sumber: Data Olahan SPSS 25, 2026

Berdasarkan uji homogenitas (*Levene's Test*), diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,446 (Sig. > 0,05) yang menunjukkan bahwa varians data antar kelompok bersifat homogen. Hal ini didukung oleh nilai signifikansi lainnya yang juga > 0,05, sehingga data memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik, khususnya Paired Sample T-Test dan Independent Sample T-Test. Berikut hasil uji Paired Sample T-

Test pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Paired Sample T-Test kelas kontrol

Paired Samples Test		Paired Differences					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Paired 1	Pretest Kontrol	-	3.98	0.76	-	2	0.0
	Posttest Kontrol	3.704	3.989	0.768	-4.825	26	0.000

Sumber: Data Olahan SPSS 25, 2026

Hasil Paired Sample T-Test pada kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Nilai mean sebesar -3,704 dan t hitung -4,825 menunjukkan bahwa rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest yang diperkuat oleh interval kepercayaan yang tidak mencakup nol. Dengan demikian, terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol, meskipun

peningkatannya belum optimal dibandingkan kelas eksperimen yang menggunakan media *PowerPoint* interaktif. Berikut dapat dilihat tabel Paired Sample T-Test pada kelas eksperimen.

Tabel 6 Hasil Uji Paired Sample T-Tes kelas eksperimen

Paired Samples Test							
		Paired Differences					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 2	Pretest Eksperimen – Posttest Eksperimen	-7.074	3.710	0.714	-9.908	26	0.000

Sumber: Data Olahan SPSS 25, 2026

Hasil Paired Sample T-Test pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest dengan nilai rata-rata $-7,074$ yang menandakan peningkatan motivasi belajar. Secara keseluruhan, baik kelas kontrol maupun eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, yang dipengaruhi oleh

perbedaan perlakuan pembelajaran yang digunakan.

Selanjutnya uji independent sample t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kriteria pengujian didasarkan pada nilai Sig. Levene's Test, yaitu jika $> 0,05$ menggunakan *Equal variances assumed* dan jika $< 0,05$ menggunakan *Equal variances not assumed*. Hasil pengujian disajikan pada tabel 7.

Tabel 7 Hasil uji Independent Sample T-test

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Motivasi Belajar	Equal variances assumed	1.400	0.242	15.765	52	0.000
	Equal variances not assumed			15.765	50.781	0.000

Sumber: Data Olahan SPSS 25, 2026

Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-Test, diperoleh nilai Levene's Test sebesar $0,242 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen, sehingga

analisis menggunakan Equal variances assumed. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ mengindikasikan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang lebih efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Setelah dilakukan uji Independent sample t-test, selanjutnya dilakukan uji N-Gain untuk mengukur sejauh mana peningkatan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Hasil uji N-Gain dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8 Hasil uji N-Gain

Descriptives				
Kelas			Statistic	Std. Error
N-Gain Persen	Kontrol	Mean	16.9736	3.72284
		Median	21.0526	
		Std. Deviation	19.3444	
	Eksperimen	Mean	57.7978	4.31128
		Median	53.8462	
		Std. Deviation	22.4020	

Sumber: Data Olahan SPSS 25, 2026

Berdasarkan kriteria tersebut, semakin tinggi nilai N-Gain maka semakin efektif perlakuan yang diberikan dalam meningkatkan hasil yang diukur. Hasil analisis deskriptif N-Gain diketahui bahwa rata-rata N-Gain pada kelas kontrol sebesar 16,97% dengan standar deviasi 19,34, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 57,80% dengan standar deviasi 22,40. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, rata-rata peningkatan pada kelas kontrol termasuk dalam kategori rendah, sementara rata-rata peningkatan pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno (2024), yang mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi dalam proses pembelajaran. Selain itu, model yang mendukung tentang motivasi belajar, salah satunya adalah model ARCS yang dikembangkan oleh Keller (2009), yaitu *Attention*,

Relevance, *Confidence* dan *Satisfaction* (Septiawan dkk., 2020). Penelitian Uno (2024), yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Selain itu, model ARCS yang dikembangkan oleh Keller (2009), yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*, juga mendukung temuan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan perhatian, kepercayaan diri, serta kepuasan belajar siswa.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis statistik tersebut, hipotesis penelitian yang menyatakan penggunaan media *PowerPoint* interaktif efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diterima. Hasil ini konsisten dengan temuan Andri dkk. (2023), yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan motivasi belajar siswa yang menggunakan *PowerPoint* interaktif dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan *PowerPoint* non-interaktif.

Dengan demikian, penggunaan media *PowerPoint* interaktif tidak hanya terbukti efektif secara statistik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu media *PowerPoint* interaktif layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* interaktif terbukti efektif secara statistik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, media ini juga memberikan implikasi praktis sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelas

eksperimen lebih optimal dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan tidak monoton sehingga siswa menjadi lebih aktif, antusias serta lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Dengan demikian, media *PowerPoint* interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Nasution, A. R. (2023). Penggunaan Media Software *PowerPoint* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 14–20. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.42>
- Nurmahanani, I. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada pembelajaran IPA. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 167–175. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.16481>
- Rahman, K. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Menggunakan *Powerpoint* Interaktif di Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(2), 73–80. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i2.107>
- Mujiono, M. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan *Classpoint* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 7872–7880. <https://doi.org/10.54371/jlip.v7i8.4796>
- Hendripides, H. (2023). The Effect of Utilizing the Google Site as a Learning Resource and Learning Motivation on Learning Outcomes in Economics Subject at SMAN 1 Tembilahan Hulu. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 2(2), 1563–1566. <https://doi.org/10.57235/jetish.v2i2.574>
- Dipuja, A. D. (2021). Adaptasi Pembelajaran Daring Penggunaan E Learning terhadap Guru SD dalam Menghadapi Tatanan Kehidupan Baru di Masa Pandemi Covid-19 di Kampung Benayah Kecamatan Pusako Kabupaten Siak. *Journal of Community Engagement Research for Sustainability. Journal of Community Engagement Research For Sustainability*, 1(1), 19–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.31258/cers.1.1.19-25>
- Chaeroh, M. (2024). Pengaruh Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di MI Al Falah Beran. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(02), 1244–1258. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i02.5174>
- Parjinem, P. (2022). Penerapan Media *Powerpoint* Untuk Meningkatkan

- Motivasi Dan Hasil Belajar Pembelajaran Daring Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kwayuhan. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(3), 294–281. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i3.1539>
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 04 Tentang Standar Nasional. (2022). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan. *Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022*, 1–16.
- Herlambang, A. D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Informatika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMKN 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 1(1), 2548–2964. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.60145/jcp.v1i11.238>
- Wahyudin, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Modern Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas Tujuh Di MTSN 1 Kota Makassar. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(3), 53–60. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i3.432>
- Riadi, R. . (2025). Increasing Motivation and Interest in Learning Through SISIPJA's interactive digital media. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 19(2), 1006–1023. <https://doi.org/10.35931/aq.v19i2.4041>
- Ain, S. Q. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Berbantu Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn 182 Pekanbaru. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183–190.
- Agung, A. A. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 295–307. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26630>
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi & Pengukurannya : Analisis di Bidang Pendidikan*. PT.Bumi Aksara.
- Hasanah, U. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pembelajaran Matematika Di Min 14 Blitar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3774–3787. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1060>