
**PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI KELAS V SD NEGERI 067257 MEDAN AMPLAS**

Dewi Royani Saragih¹, H.Ridwanto², Dewi Fitria³, Christin Natalia Saragih⁴

PGSD Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah^{1,2,3,4}

saragihdewiroyani@gmail.com¹, rid.fillah66@gmail.com², fitriaselian@gmail.com³,
christinsaragih3@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penggunaan media PowerPoint interaktif. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas V SD Negeri 067257 Medan Amplas. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket motivasi skala Likert dan dokumentasi kegiatan. Hasil pra-siklus menunjukkan sebagian besar siswa berada pada kategori motivasi belajar rendah dan sangat rendah. Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif, terjadi peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa, dengan mayoritas siswa mencapai kategori sangat tinggi pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman hayati di Indonesia.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Media Powerpoint Interaktif, IPAS, Keberagaman Hayati, Siswa SD.

ABSTRACT

This study aims to improve students' learning motivation in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) through the use of interactive PowerPoint media. The subjects of the study were 15 fifth grade students of Elementary School 067257 Medan Amplas. The method used was Classroom Action Research (CAR) model Kemmis & McTaggart which was carried out in two cycles. The data collection instrument used a Likert scale motivation questionnaire and activity documentation. The pre-cycle results showed that most students were in the low and very low learning motivation categories. After implementing learning using interactive PowerPoint media, there was a significant increase in student learning motivation, with the majority of students reaching the very high category in cycle II. These results indicate that the use of interactive PowerPoint media can effectively improve students' learning motivation in learning IPAS, especially in the material on biodiversity in Indonesia.

Keywords: *Learning Motivation, Interactive Powerpoint Media, IPAS, Biodiversity, Elementary School Students.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu faktor penting penentu kemajuan suatu negara. Pendidikan yang maju pada suatu negara akan memberikan pengaruh terhadap kemajuan negara tersebut. Langkah tepat yang harus diambil adalah dengan menyelaraskan pendidikan dengan perkembangan zaman yang berlaku. Perkembangan yang ada tentunya harus diimbangi dengan penguasaan keterampilan yang harus dibekalkan pada siswa (Wijayanti & Ekantini, 2023).

Menurut Kemendikbud, IPAS yang merupakan integrasi dari IPA dan IPS merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun dan memperkuat siswa mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks. Dalam mempelajari lingkungan, siswa melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling terkait. Siswa membiasakan mengamati, meneliti dan melakukan kegiatan yang mendorong keterampilan inkuiri lainnya yang sangat penting sebagai landasan pembelajaran sebelum melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi (Wijayanti & Ekantini, 2023). Dengan mempelajari IPAS, siswa akan memiliki penguasaan keterampilan.

Dalam pembelajaran ini, motivasi siswa sangat penting karena bertujuan untuk membangun pola pikir ilmiah, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan menyelesaikan masalah terhadap siswa sejak dini sangat penting bagi siswa untuk memiliki rasa antusias belajar karena akan berimplikasi positif bagi siswa (Munawarah et al., 2023).

Namun, fakta di lapangan menunjukkan akan rendahnya motivasi siswa untuk belajar. Ini dapat dilihat dari rendahnya partisipasi siswa selama pembelajaran dan kurangnya antusiasme. Menurut beberapa penelitian, banyak faktor yang mempengaruhi baik itu dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun dari lingkungan sekitar (ekstrinsik), berkontribusi pada rendahnya motivasi siswa untuk belajar IPA. Kurangnya rasa percaya diri siswa terhadap kemampuan mereka untuk memahami konsep IPA yang dianggap abstrak dan sulit adalah faktor intrinsik yang paling umum. Selain itu, rasa takut akan gagal menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan materi IPA juga dapat menyebabkan siswa tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Sari et al, 2025)

Seperti halnya yang terjadi juga dikelas V SD Negeri 067257 Medan Amplas faktor ekstrinsik yang berpengaruh signifikan mengenai cara belajar yang kurang memikat dan tidak variatif karena media konvensional yang kurang menarik. Studi terkini menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SD. Khusus materi keberagaman hayati di Indonesia, media interaktif dinilai dapat memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa (Ayudhityasari, R, 2022).

Hal ini dibuktikan dari hasil angket dengan skala likert yang telah diberikan peneliti saat pelaksanaan pembelajaran tanpa penggunaan media (pra siklus). Hasil menunjukkan bahwa dari 15 siswa kelas V ditemukan bahwa siswa memiliki motivasi dengan kategori Rendah (R) sebanyak 7 siswa, kategori Sangat Rendah (SR) sebanyak 5 siswa, dan kategori Sedang (S) sebanyak 3 siswa dengan panduan skor dibawah ini “

Skor Total Maksimal dan Minimal

- Jumlah pernyataan: 10
- Skor per pernyataan: 1 (STS) – 4 (SS)
- **Skor total maksimal:** $10 \times 4 = 40$
- **Skor total minimal:** $10 \times 1 = 10$

Tabel 1. Klasifikasi Penilaian

Rentang Skor Total	Kategori Motivasi Belajar	Interpretasi
36 – 40	Sangat Tinggi	Siswa memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi dan sangat antusias.
31 – 35	Tinggi	Siswa menunjukkan motivasi belajar yang baik dan cukup stabil.
21 – 30	Sedang	Siswa memiliki motivasi belajar yang sedang; perlu dukungan tambahan.
16 – 20	Rendah	Siswa kurang termotivasi; perlu perhatian dan pendekatan pembelajaran baru.
10 – 15	Sangat Rendah	Siswa sangat kurang termotivasi; perlu intervensi khusus dari guru.

Penghitungan Skor

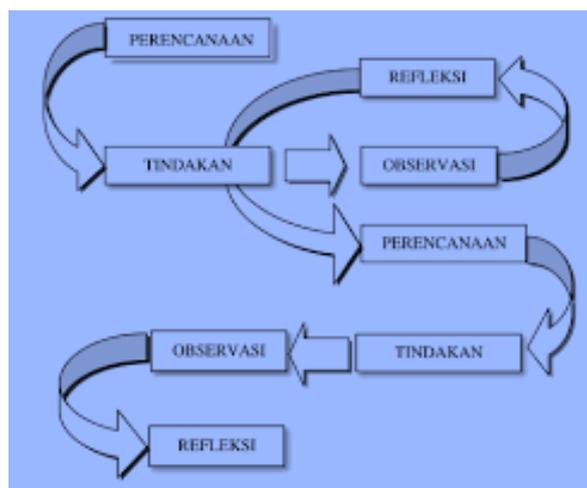
Misalnya jawaban siswa terhadap 10 pernyataan:

- 3 pernyataan dijawab **Sangat Setuju (SS)** = $3 \times 4 = 12$
- 4 pernyataan dijawab **Setuju (S)** = $4 \times 3 = 12$
- 2 pernyataan dijawab **Tidak Setuju (TS)** = $2 \times 2 = 4$

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 067257 Medan Amplas melalui media PowerPoint interaktif. Sehingga peneliti melakukan penelitian ini dengan judul Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SD Negeri 067257 Medan Amplas.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart pada dua siklus Karena metode ini mampu menawarkan peningkatan kompetensi profesi guru dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat berbagai indikator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa. Desain penelitian Kemmis & Mc. Taggart yang digunakan Dalam hal ini, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan dalam suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Winarsih, 2022). yaitu sebagai berikut :



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis & McTaggart

Tahapan tiap siklus adalah dimulai dengan tahap perencanaan yaitu menyusun modul PowerPoint interaktif sesuai materi keberagaman hayati, lalu pada tahap kedua yaitu tahap

tindakan ialah implementasi di kelas V yang dilakukan peneliti. Pada tahap selanjutnya yaitu tahap observasi dimana peneliti mengamati motivasi, partisipasi, dan menyimpulkan hasil akhir. Akhirnya peneliti melaksanakan tahap Refleksi yaitu analisis data dan penyusunan perbaikan. Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Untuk kualitatif diproses deskriptif persentase sedangkan kuantitatif data atau proses belajar dan nilai hasil belajar digunakan acuan dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor Maksimal}} \times 100\%$$

Subjek penelitian ini adalah 15 siswa kelas V SD Negeri 067257 Medan Amplas yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Adapun instrumen yang digunakan adalah angket motivasi (skala Likert) dengan dokumentasi sebagai pendukung pelaksanaan penelitian ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan Siklus I

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tahap 2 siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap pelaksanaan siklus terdiri dari satu pertemuan dengan tahapan setiap pertemuannya yaitu mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun pada pelaksanaan siklus pertama hasil pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sudah mencapai indikator kategori Baik dimana sebelumnya jumlah nilai akhir adalah 17,86 dari skor maksimal 40.

Pada tahap pra siklus diperoleh hasil angket yaitu kategori Rendah (R) sebanyak 7 Siswa, kategori Sangat Rendah (SR) sebanyak 5 Siswa, dan kategori Sedang (S) sebanyak 3 Siswa. Lalu setelah dibelajarkan dengan media powerpoint interaktif, hasil angket pada Siklus I menjadi meningkat dan masuk kategori Sangat Baik, yaitu dengan perolehan sebagai berikut yaitu kategori Tinggi (T) sebanyak 3 Siswa dan kategori Sangat Tinggi (ST) sebanyak 12 Siswa, atau dapat dikatakan seluruh siswa kelas V mengalami peningkatan motivasi belajar.

Hasil Pembahasan Siklus II

Pada pelaksanaan tahap Siklus II, hasil angket motivasi siswa kelas V semakin meningkat dan masuk kategori Sangat Baik, yaitu dengan perolehan sebagai berikut yaitu kategori Tinggi

(T) sebanyak 1 Siswa dan kategori Sangat Tinggi (ST) sebanyak 14 Siswa, atau dapat dikatakan seluruh siswa kelas V mengalami peningkatan motivasi belajar, dengan penjelasan rincian tabel sebagai berikut :

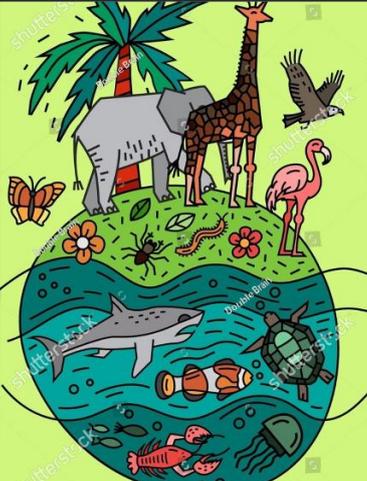
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Siswa

Kategori Motivasi	Rentang Skor	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Sangat Tinggi (ST)	36 – 40	0 siswa	12 siswa	14 siswa
Tinggi (T)	31 – 35	0 siswa	3 siswa	1 siswa
Sedang (S)	21 – 30	3 siswa	0 siswa	0 siswa
Rendah (R)	16 – 20	7 siswa	0 siswa	0 siswa
Sangat Rendah (SR)	10 – 15	5 siswa	0 siswa	0 siswa
Jumlah Total	-	15 siswa	15 siswa	15 siswa

Pembahasan

Penggunaan media PowerPoint interaktif efektif meningkatkan motivasi belajar IPAS. Fitur interaktif (kuis, visual) memudahkan pemahaman materi keberagaman hayati. Media powerpoint interaktif yang peneliti sediakan bukan sekedar menyajikan materi namun juga memberikan kuis visual yang interaktif bagi siswa kelas V dan dapat diakses pada link berikut : <https://gamma.app/docs/tnnpyxjps291pyx>





Pengertian Keanekaragaman Hayati

- Tingkat Genetik**
Variasi dalam gen tiap spesies memastikan adaptasi dan kelangsungan hidup.
- Tingkat Spesies**
Jumlah dan variasi spesies di suatu daerah mencerminkan keanekaragaman hayati.
- Tingkat Ekosistem**
Beragam habitat dan komunitas makhluk hidup berinteraksi membentuk sistem ekologis.

Made with GAMMA

Jenis-jenis Flora di Indonesia

- Hutan Hujan Tropis**
Dominasi Meranti dan Rafflesia yang unik dan langka.
- Hutan Musim**
Adaptasi Jati dan Anggrek pada periode kering dan basah.
- Savana & Padang Rumput**
Flora khas seperti Akasia dan rumput ditemukan di area terbuka.
- Mangrove**
Bakau berperan menjaga ekosistem pesisir dan mencegah erosi.

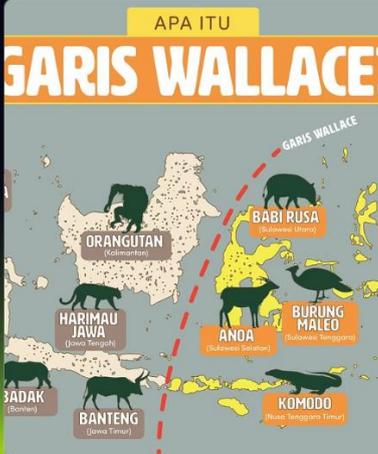
Jenis-jenis Fauna di Indonesia

- Mamalia**
Orangutan dan Badak Jawa, spesies langka dan endemik.
- Burung**
Cenderawasih dan Jalak Bali, ikon keindahan fauna Indonesia.
- Reptil & Amfibi**
Komodo dan Katak Pohon, beradaptasi pada lingkungan unik.
- Ikan**
Kekayaan laut dengan ikan hias dan paus raksasa.
- Insekt**
Kupu-kupu penting dalam penyerbukan dan ekosistem.

Made with GAMMA

APA ITU

GARIS WALLACE



Pembagian Wilayah Flora di Indonesia

- Garis Wallace dan Garis Weber**
Membatasi penyebaran flora dan fauna, menandai perbedaan biogeografi.
- Zona Flora Malesiana**
Wilayah dengan karakteristik flora tropis yang khas dan bervariasi.

Made with GAMMA

Pembagian Wilayah Fauna di Indonesia

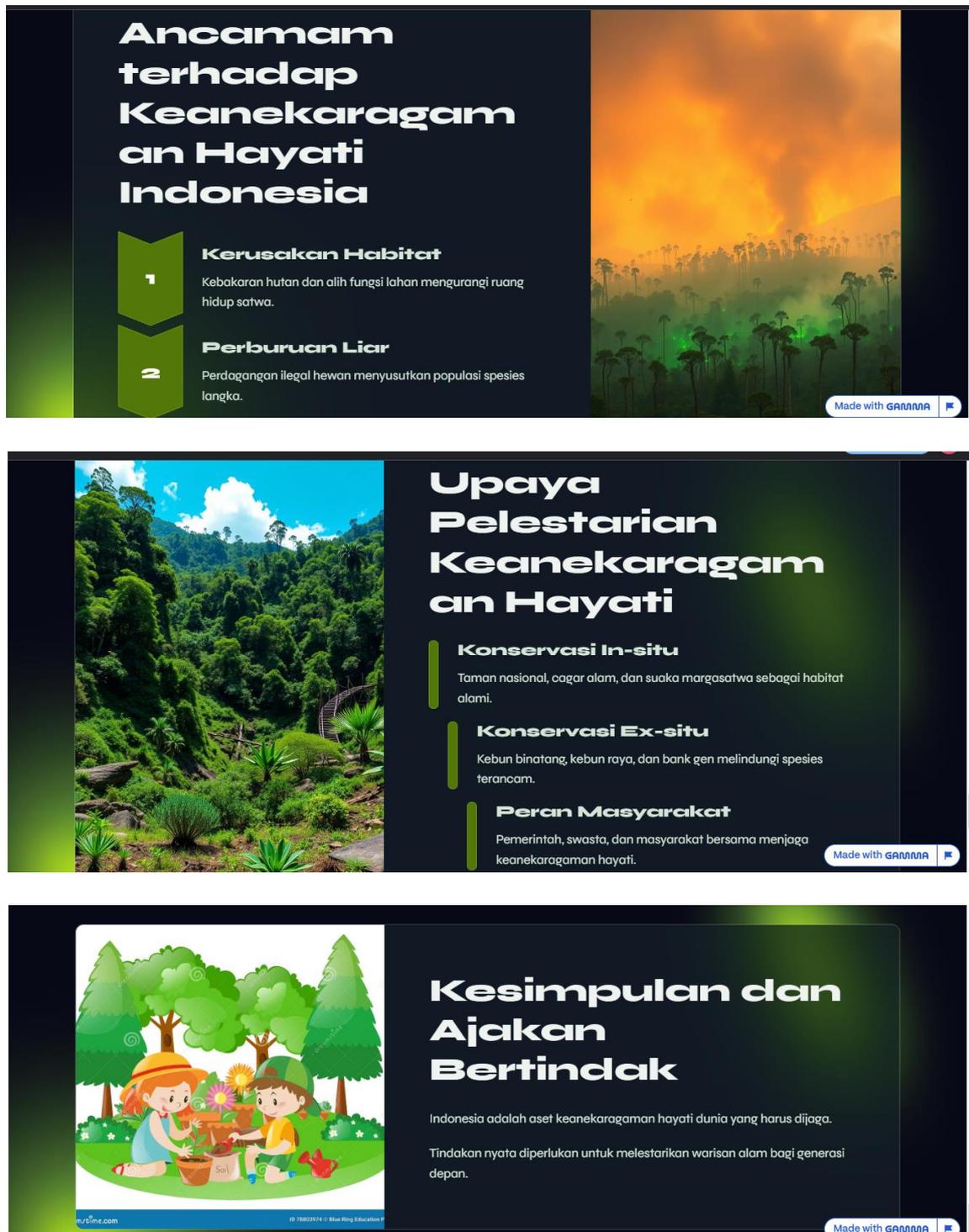
Zona Wallacea	Zona Asiatis	Zona Australis
<ul style="list-style-type: none">Anoa, burung Maleo sebagai fauna peralihan	<ul style="list-style-type: none">Harimau dan gajah Sumatera, fauna mirip Asia	<ul style="list-style-type: none">Kanguru pohon dan kasuari, fauna mirip Australia

Faktor-faktor Mempengaruhi Keanekaragaman Hayati

- 1 Iklim**
Suhu, curah hujan, dan musim berpengaruh pada flora dan fauna.
- 2 Geologi**
Jenis tanah, ketinggian, dan bentang alam menentukan habitat.
- 3 Aktivitas Manusia**
Deforestasi, perburuan, dan polusi mengancam keberlangsungan habitat.



Made with GAMMA



Gambar 2. Media Powerpoint Interaktif



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Hal ini dibuktikan dengan hasil angket pra siklus, hasil angket Siklus I, dan hasil angket Siklus II yang memang menunjukkan keterlibatan siswa aktif diskusi dan menjawab pertanyaan interaktif. Berikut perbandingan hasil dengan penyajian diagram batang :



Gambar 4. Diagram Perbandingan Hasil Angket Motivasi Siswa Kelas V.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Media PowerPoint interaktif berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri 067257 dari skor 17,86 menjadi skor 39,6 setelah dua siklus.
2. Respon siswa sangat positif: keterlibatan aktif, pemahaman lebih baik, nilai kuis memuaskan.

Saran

- Pembelajaran dianjurkan menyertakan fitur interaktif (kuis, animasi, audio) dalam PPT IPAS.
- Sekolah hendaknya menyelenggarakan pelatihan pengembangan media PPT interaktif.
- Penelitian selanjutnya dapat memperluas materi dan mata pelajaran untuk generalisasi hasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayudhityasari (2022) melaporkan motivasi siswa naik dari 55% ke 91% setelah penggunaan PPT interaktif arxiv.org+13journal.univetbantara.ac.id+13ojs.unm.ac.id+13ejournal-jp3.com.
- Ayudhityasari, R. (2022). *Peningkatan motivasi dan hasil belajar menggunakan PowerPoint interaktif di Sekolah Dasar. Jurnal Dikdas Bantara, 4(2)*.
- Deria & Wardani (2023): pemahaman konsep IPA meningkat signifikan melalui PPT interaktif journal.unpas.ac.id+3journal.stkipsubang.ac.id+3journal.univetbantara.ac.id+3ejournal-jp3.com+4jurnal.umpwr.ac.id+4journal.univetbantara.ac.id+4journal.unpas.ac.id+8j-innovative.org+8conferences.unusa.ac.id+8journal.ikipsiliwangi.ac.id+1j-innovative.org+1.
- Deria, M. D., & Wardani, D. S. (2023). *Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas V. Jurnal Profesi Pendidikan, 1(2)*.
- Deria, M. D., & Wardani, D. S. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas V SD. Jurnal Profesi Pendidikan, 1(2)*.

Nurabidah et al. (2023) menunjukkan peningkatan motivasi dari 44,7% ke 89,3% ojs.unm.ac.id.

Nurabidah, N., Roisah, U., & Aivi, N. (2023). *Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media PowerPoint interaktif di kelas VI. Pinisi Journal PGSD.*

Putra et al. (2023) menegaskan media PPT interaktif terbukti valid dan praktis dalam IPAS kelas IV ojs.unm.ac.id+11j-innovative.org+11journal.stkipsubang.ac.id+11.

Putra et al. (2023): validitas tinggi dan respon positif guru & siswa

Putra, I. G. F. E., Yudiana, K., & Wirabrata, D. G. F. (2023). *Pengembangan Media PowerPoint interaktif berlandaskan Tri Hita Karana muatan IPAS kelas IV. Innovative: Journal Of Social Science Research, 3(3), 3122–3131.*