



Penerapan *PowerPoint* Media Interaktif dalam Meningkatkan Semangat dan Hasil Belajar Siswa di Kelas 4 SDN 26 Mataram

Mujiburrahman Putra^{1*}, Imam Malik², Diah Husnia Purnama³

¹ Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

² Dosen Universitas Mataram, Indonesia

³ Guru Pamong SDN 26 MATARAM, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.889>

Article Info:

Received : 05 Juli 2025
Revised : 15 Juli 2025
Accepted : 02 Agustus 2025
Published : 14 Agustus 2025

Correspondence:

Mujiburrahman Putra

Phone: +62 852-5347-7955

Abstract: The problem underlying this research is the low learning outcomes of fifth-grade students in the IPAS subject at SDN 26 Ampenan. This study aims to describe the implementation of Wordwall-based media to improve students' learning outcomes. The approach used is qualitative with a Classroom Action Research (CAR) design consisting of two cycles, where each cycle includes two meetings with four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The focus of this research is on the application of Wordwall-based media and students' learning outcomes. The research subjects were the teacher and 14 fifth-grade students of SDN 26 Ampenan. Data were collected using observation sheets, tests, and documentation, and analyzed qualitatively. The results of the study showed an improvement in both teacher and student activities, as well as in students' learning outcomes. The learning process became more engaging and interactive through the integration of Wordwall media, which provided opportunities for students to actively participate and better understand the material. It can be concluded that the implementation of Wordwall-based learning media effectively improved students' learning outcomes in the IPAS subject for fifth-grade students at SDN 26 Ampenan.

Keywords: Wordwall-based media, learning outcomes, IPAS.

Citation: Muji, M. putra, Malik, I., & Purnama, D. H. (2025). Penerapan PowerPoint Media Interaktif dalam Meningkatkan Semangat dan Hasil Belajar Siswa di Kelas 4 SDN 26 Mataram. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1829–1832. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.889>

Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah proses yang melibatkan tiga aspek utama: individu, masyarakat atau komunitas nasional tempat individu itu berada, serta seluruh elemen realitas, baik yang bersifat fisik maupun nonfisik, yang berperan dalam membentuk karakter, takdir, dan struktur manusia maupun komunitasnya (Nurkholis, 2013). Dalam dunia pendidikan, baik pemerintah maupun masyarakat luas telah menunjukkan perhatian besar terhadap perkembangan teknologi modern. Hal ini didorong oleh kesadaran akan pentingnya peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi memiliki potensi untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan memiliki nilai yang lebih signifikan (Munir, 2012). Di era

modern ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu teknologi yang sering dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif.

PowerPoint media interaktif memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan media ini, guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif sehingga mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Semangat belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan

keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki semangat belajar tinggi cenderung lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, memahami materi, dan berprestasi secara akademik. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa semangat belajar siswa sering kali menurun akibat metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui penerapan media interaktif berbasis PowerPoint. SDN 26 Mataram merupakan salah satu sekolah dasar yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di kelas 4. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa di kelas 4 kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka di beberapa mata pelajaran. Untuk mengatasi permasalahan ini, penerapan PowerPoint media interaktif menjadi solusi yang dianggap efektif.

Hamdani (2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang efektif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, memberikan respons, serta menerima umpan balik, sekaligus memotivasi mereka untuk mempraktikkan keterampilan secara benar. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan produktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah PowerPoint, karena keunggulannya dalam menyajikan informasi visual yang mudah dipahami siswa. Hal ini dapat meningkatkan minat mereka untuk lebih mendalami materi ajar yang disampaikan. Indikator yang digunakan untuk mengukur aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran meliputi: 1) frekuensi bertanya, 2) keterlibatan dalam kerja kelompok, 3) kemampuan menjawab pertanyaan diskusi, dan 4) presentasi hasil diskusi di depan kelas. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putri Avri Yustita (2020) dan Mandasari (2021) menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan PowerPoint media interaktif dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa di kelas 4 SDN 26 Mataram. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari 1 siklus dengan siklus mencakup dua pertemuan dan dilakukan melalui empat tahapan utama yang berlangsung secara berulang, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi

(Arikunto, 2006). Penelitian ini dilakukan di SDN 26 Mataram dengan subjek siswa kelas IV sebanyak 18 orang. Proses pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka pada semester 2 tahun ajaran 2023/2024.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes dan non-tes. Teknik tes mencakup evaluasi pada akhir. Sedangkan teknik non-tes melibatkan observasi terhadap aktivitas siswa, observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan guru, serta angket untuk mengukur tanggapan pengamat terhadap proses pembelajaran. Menurut Arikunto (2013), observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara cermat dan mencatatnya secara sistematis.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan aktivitas belajar siswa. Peningkatan aktivitas belajar dianggap tercapai jika rata-rata persentase setiap indikator aktivitas mencapai minimal 75%. Indikator aktivitas tersebut meliputi: 1) siswa aktif bertanya, 2) partisipasi dalam kerja kelompok, 3) kemampuan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif melalui perhitungan persentase untuk membandingkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan Tabel 1, hasil aktivitas peserta didik menunjukkan variasi capaian pada empat indikator yang diukur. Aktivitas bertanya memperoleh skor sebesar 69%, yang mengindikasikan bahwa siswa cukup aktif dalam mengajukan pertanyaan, meskipun masih perlu ditingkatkan agar mencapai standar yang lebih optimal. Aktivitas dalam kerja kelompok memperoleh skor 72%, menunjukkan bahwa siswa mampu berkolaborasi dengan baik dalam menyelesaikan tugas bersama teman sekelompoknya.

Indikator dengan skor tertinggi adalah aktivitas menjawab pertanyaan diskusi, yaitu sebesar 80%. Hasil ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman yang baik terhadap materi dan berani mengemukakan pendapatnya selama proses diskusi berlangsung. Partisipasi aktif ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif PowerPoint mampu mendorong siswa untuk lebih terlibat secara kognitif dalam kegiatan belajar mengajar. Namun, aktivitas mempresentasikan hasil kerja diskusi di depan kelas masih mendapatkan skor terendah, yaitu 65%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian siswa masih merasa kurang percaya diri untuk berbicara di depan umum atau menyampaikan pendapatnya secara terbuka. Oleh karena itu, perlu adanya strategi tambahan dari guru untuk melatih keterampilan komunikasi dan keberanian siswa dalam menyampaikan ide atau hasil kerja mereka di hadapan

teman-temannya. Secara keseluruhan, skor rata-rata aktivitas siswa adalah 71,5%, yang menunjukkan hasil cukup baik namun masih dapat ditingkatkan. Peningkatan pada indikator bertanya dan mempresentasikan hasil diskusi diharapkan dapat memperkuat interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Tabel 1. Hasil semangat belajar pada peserta didik

No	Indikator	Skor
1	Aktivitas bertanya	69%
2	Aktivitas dalam kerja kelompok	72%
3	Aktivitas menjawab pertanyaan diskusi	80%
4	Aktivitas mempresentasikan hasil kerja diskusi di depan kelas	65%
5	Skor rata-rata	71.5%

Tabel 2 menunjukkan hasil belajar peserta didik berdasarkan penilaian yang telah dilakukan. Dari tabel tersebut, rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 73, dengan nilai tertinggi mencapai 90 dan nilai terendah 45. Dari total siswa yang mengikuti penilaian, sebanyak 20 siswa dinyatakan tuntas memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan 5 siswa belum tuntas. Presentase ketuntasan keseluruhan mencapai 80%, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah berhasil memenuhi target pembelajaran yang ditetapkan.

Tabel 2. Data Hasil Belajar peserta didik

Hasil Penilaian	Nilai
Nilai Rata-rata	73
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	45
Jumlah Siswa yang Tuntas	20
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	5
Presentase Ketuntasan	80%

Penelitian penerapan media interaktif power point ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik (Wahyuningsih, 2022). Penerapan media interaktif PowerPoint dalam pembelajaran di kelas 4 SDN 26 Mataram menunjukkan variasi capaian pada empat indikator aktivitas belajar siswa. Aktivitas bertanya memperoleh skor 69%, aktivitas dalam kerja kelompok 72%, aktivitas menjawab pertanyaan diskusi 80%, dan aktivitas mempresentasikan hasil kerja diskusi di depan

kelas 65%, dengan skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 71,5%. Selain itu, hasil belajar menunjukkan nilai rata-rata 73, dengan 80% siswa mencapai ketuntasan. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Elpira dan Ghufon (2015) yang menemukan bahwa penggunaan media PowerPoint berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa. Demikian pula, penelitian oleh Sukiyasa dan Sukoco (2013) menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa penelitian tersebut menggunakan media animasi, temuan ini relevan karena media interaktif seperti PowerPoint juga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Namun, skor rendah pada aktivitas mempresentasikan hasil kerja diskusi (65%) mengindikasikan perlunya peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan berbicara di depan umum. Hal ini penting untuk diperhatikan agar siswa dapat lebih aktif dan percaya diri dalam menyampaikan ide mereka.

Kesimpulan

Penerapan media interaktif PowerPoint efektif dalam meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Namun, diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan aktivitas bertanya dan mempresentasikan hasil diskusi. Guru dapat memberikan pelatihan dan kesempatan lebih banyak bagi siswa untuk berlatih berbicara di depan umum, serta mendorong mereka untuk lebih aktif bertanya selama proses pembelajaran

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada guru dan siswa kelas IV SDN 26 Mataram yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Penghargaan juga diberikan kepada rekan-rekan sejawat dan dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta masukan yang berharga dalam penyelesaian penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI, Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Elpira, N., & Ghufon, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94-104.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mandasari, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SDN Pandean Lamper 02 Semarang. *Jurnal Paedagogy*, doi:https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3886

- Munir. (2012). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. In Alfabeta (Vol. 58, Issue 12).
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126-136.
- Wahyuningsih, S. (2022). Penerapan Media Interaktif Power Point untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Tema 8 SDN Prantaan Kabupaten Blora. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 59. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5048>