

PENERAPAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS II SEKOLAH DASAR

Reni Kurniasih¹, Muhammad Fahmi Johan Syah²

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

¹reninia0@gmail.com, ²mfj120@ums.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas II Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri Pucangan 3. Penelitian dilakukan dengan empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I dan siklus II dilakukan proses yang sama namun dalam siklus II lebih kepada penyempurnaan pelaksanaan dari siklus I. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain 1) angket dipakai untuk dapat mengukur seberapa besar motivasi belajar matematika peserta didik, 2) observasi kegiatan pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri Pucangan 3, dan 3) dokumentasi berupa modul ajar, nama-nama peserta didik dan foto saat pelaksanaan penelitian. Kemudian data motivasi belajar matematika peserta didik yang diperoleh dianalisis kuantitatif deskriptif. Hasil yang diperoleh motivasi belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan dapat dilihat dari rata-rata skor pra siklus sebesar 43,86 dengan rentang 0-75 dalam siklus I terjadi perbaikan hasil skor rata-rata menjadi 57,73 dengan rentang 0-75, sedangkan dalam siklus II dilakukan penyempurnaan dari siklus I sehingga terjadi peningkatan hasil skor rata-rata siklus II menjadi 64,69. Jadi penerapan media *powerpoint* interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *powerpoint interaktif, motivasi belajar, matematika, peserta didik*

Abstract: *This research aims to describe the application of interactive PowerPoint media to increase the mathematics learning motivation of class II elementary school students. The type of research used is Classroom Action Research (PTK). This research was carried out in class II of SD Negeri Pucangan 3. The research was carried out in four stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. Cycle I and cycle II carry out the same process, but in cycle II it is more about perfecting the implementation of cycle I. Data collection techniques in this research include 1) questionnaires used to measure how motivated students are to learn mathematics, 2) observation of mathematics learning activities in class II at SD Negeri Pucangan 3, and 3) documentation in the form of teaching modules, names of students and photos during research implementation. Then the students' mathematics learning motivation data obtained was analyzed quantitatively descriptively. The results obtained by students' mathematics learning motivation have increased, which can be seen from the average pre-cycle score of 43.86 with a range of 0-75. In cycle I there was an improvement in the average score to 57.73 with a range of 0-75, while in In cycle II, improvements were made to cycle I, resulting in an increase in the average score of cycle II to 64.69. So the application of interactive PowerPoint media can increase the motivation to learn mathematics in class II elementary school students.*

Keywords: *interactive powerpoint, learning motivation, mathematics, students*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama kesuksesan suatu negara. Pendidikan menjadi faktor penting untuk dapat meningkatkan kualitas hidup setiap manusia (Febrita & Ulfah, 2019). Sistem pendidikan perlu untuk terus dikembangkan agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan sangat berpengaruh dalam memajukan suatu bangsa. Hal ini membuat sistem pendidikan perlu untuk diperhatikan oleh pemerintah agar mampu membuat kebijakan dalam memberikan perubahan positif dalam dunia pendidikan di Indonesia. Adapun hal penting yang mendasari terciptanya pendidikan yang baik yaitu peran penting guru dalam mengajar. Setiap guru tentu harus memiliki kemampuan yang baik dalam mengajar salah satu contohnya yaitu kemampuan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Daulay et al., 2022).

Pada saat ini pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum merdeka yang menerapkan pembelajaran yang bermakna untuk setiap mata pelajarannya (Masfufah et al., 2022). Pembelajaran matematika bagi peserta didik merupakan yang paling sulit dipahami dibandingkan mata pelajaran lainnya. Hal ini karena matematika memiliki banyak materi dan membutuhkan pemahaman konsep. Matematika semester I di kelas II Sekolah Dasar terdapat salah satu materi yaitu pecahan sederhana. Sesuai dengan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran, dalam muatan matematika Sekolah Dasar Fase A Elemen Bilangan dan Capaian Pembelajaran menyatakan “Peserta didik menunjukkan pemahaman pecahan sebagai bahan dari keseluruhan melalui konteks membagi sebuah benda atau kumpulan benda sama banyak, pecahan yang diperkenalkan adalah setengah dan seperempat”.

Guru berperan penting untuk mendidik sekaligus membimbing peserta didik dengan baik. Guru juga harus mampu menumbuhkan motivasi belajar khususnya dalam pembelajaran matematika. Motivasi adalah kunci utama bagi peserta didik agar memiliki ketertarikan dalam belajar (Koa, 2024). Motivasi belajar juga akan memberikan pengaruh dalam mendorong peserta didik untuk terus memiliki semangat belajar (Khasanah et al., 2021). Sebagai seorang guru dituntut untuk mampu menumbuhkan semangat peserta didik untuk rajin belajar. Tetapi kenyataannya sering sekali ditemui masalah yaitu dalam pembelajaran matematika peserta didik belum memiliki motivasi yang baik. Kegiatan pembelajaran yang tidak menerapkan media pembelajaran didalamnya menyebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik (Khasanah et al., 2021). Faktor penyebab dari adanya masalah tersebut yaitu guru dalam mengajar mata pelajaran matematika kurang menarik dalam menyampaikannya sehingga peserta didik belum termotivasi dengan baik. Bagi peserta didik dengan motivasi yang rendah maka akan melemahkan kemampuan serta keterampilan mereka yang berimbas pada kurangnya ketercapaian tujuan pembelajaran. Peserta didik juga kesulitan memahami materi yang menyebabkan kurangnya pemahaman konsep. Sehingga solusi agar motivasi belajar matematika peserta didik meningkat yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran merupakan sebuah perlengkapan mengajar yang dipakai guru untuk mengajar yang memiliki peran penting dalam memberikan kemudahan bagi guru menyampaikan materi selama pembelajaran berlangsung (Rosidah et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran diperlukan adanya kemampuan serta kreatifitas guru dalam membantu peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurmalasari, 2022). Media pembelajaran harus dibuat dengan menarik, kreatif, dan inovatif. Hal ini karena penerapan media pembelajaran akan mempengaruhi motivasi belajar matematika. Media pembelajaran dibedakan menjadi tiga jenis yaitu audio cenderung menggunakan indera pendengaran, visual menekankan indera penglihatan dan audio-visual, fokus pada indera pendengaran dan penglihatan (Audie, 2019). Pemilihan media pembelajaran juga harus

memperhatikan materi pembelajaran, kondisi masing-masing peserta didik serta menyesuaikan dengan sarana yang dimiliki sekolah. Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu mempu menarik minat belajar (Koa, 2024). Melalui menerapkan media pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar serta berdampak baik bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar matematika.

Di era sekarang media pembelajaran memiliki banyak ragamnya yang disesuaikan dengan fungsinya yaitu memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Matematika menjadi sesuatu yang ditakuti oleh sebagian besar peserta didik. Untuk itu perlunya media pembelajaran dalam memvisualisasikan materi sehingga memudahkan peserta didik dalam menangkap materi. Adapun solusi agar mampu motivasi belajar matematika mengalami peningkatan dengan menerapkan media yang berbasis multimedia yaitu media *powerpoint* interaktif. *Powerpoint* interaktif adalah media berbasis multimedia dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* dalam pembuatannya sehingga menarik dan mudah untuk digunakan (Asriah et al., 2019). Media pembelajaran *powerpoint* interaktif memiliki beberapa kelebihan yaitu praktis, mudah dalam membuat, memiliki tampilan yang menarik, dapat dibuat dengan menggabungkan picture, warna animasi, suara, dan dapat digunakan secara berulang (Rosidah et al., 2022). *Powerpoint* interaktif mempunyai kelebihan berupa penyajian yang menarik dan variatif seperti banyaknya pemilihan warna, huruf, gambar, animasi serta video pembelajaran (Khasanah et al., 2021). Hal ini dapat membuat pembelajaran lebih bermakna karena dikemas secara menarik serta penyampaian materi secara visual, audio maupun audio-visual dapat merangsang motivasi peserta didik untuk giat belajar matematika.

Pada media *powerpoint* interaktif ini berisikan pemaparan materi serta quiz didalamnya dengan memanfaatkan penggunaan *hyperlink*. Materi yang disajikan dibuat dengan kreatif, inovatif dan menarik dengan pemilihan warna yang cerah, background yang menarik, gambar-gambar benda sekitar, efek suara, dan animasi bergerak. Untuk quiz dalam *powerpoint* interaktif digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik selama belajar. Pada quiz berisikan beberapa soal matematika materi pecahan sesuai dengan materi yang dipaparkan sebelumnya. Quiz dibuat dalam *powerpoint* interaktif dengan memanfaatkan penggunaan *hyperlink* agar dapat runtut dan sistematis. Hal ini dilakukan agar tumbuh antusiasme selama mengikuti pembelajaran sehingga motivasi belajar matematika peserta didik juga ikut meningkat.

Berdasarkan observasi pra siklus di kelas II SD Negeri Pucangan 3 pada pembelajaran matematika masih ditemukan masalah motivasi belajar peserta didik dengan didapati sebanyak 6 peserta didik (26,09%) kategori baik dan sebanyak 17 (73,91%) peserta didik kategori cukup. Hasil tersebut dapat terjadi karena dalam pembelajaran matematika guru kurang menarik dalam menyampaikannya dan jarang penerapan media pembelajaran. Berdasarkan data tersebut maka masih perlu untuk meningkatkan kualitas pengajaran untuk meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan tersebut maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuannya yaitu untuk melihat peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik. Pada penelitian ini bertempat di SD Negeri Pucangan 3 pada tanggal 16 dan 18 November 2023. SD Negeri Pucangan 3 adalah salah satu SD di Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah dengan akreditasi A. SD Negeri Pucangan 3 dari kelas I sampai kelas VI terdapat 7 kelas. Penelitian ini dilakukan di kelas II

sejumlah 23 peserta didik.. Peneliti dalam hal ini bertindak sebagai guru. Peserta didik belum memiliki motivasi belajar matematika yang baik sehingga perlu menerapkan media berupa *powerpoint* interaktif. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus melalui tahapan pelaksanaan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain 1) angket digunakan untuk mengukur seberapa besar motivasi belajar matematika peserta didik, 2) observasi, berupa pengamatan dalam proses pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri Pucangan 3, dan 3) dokumentasi berupa modul ajar, nama-nama peserta didik dan foto saat pelaksanaan penelitian. Kemudian data yang terkumpul dari peserta didik selanjutnya akan dianalisis kuantitatif deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri Pucangan 3 sejumlah 23 peserta didik. Penelitian yang dilakukan untuk melihat motivasi belajar matematika pada peserta didik dengan dimulai dari pra siklus, siklus I, hingga siklus II. Pada pra siklus dilakukan dengan membagikan angket terkait motivasi belajar matematika untuk bisa diisikan sesuai dengan yang peserta didik rasakan untuk mengetahui motivasi belajar matematika mereka. Kemudian hasil dari angket yang diperoleh dari peserta didik selanjutnya dianalisis untuk dapat menunjukkan motivasi belajar matematika peserta didik sebagai berikut:

Tabel 1. *Motivasi Belajar Pada Pra Siklus*

| No. | Interval | Kategori | Frekuensi | Presentase (%) |
|-----|----------------------------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | $60 < \text{SKOR} \leq 75$ | Sangat baik | 0 | 0 |
| 2 | $45 < \text{SKOR} \leq 60$ | Baik | 6 | 26,09 |
| 3 | $30 < \text{SKOR} \leq 45$ | Cukup | 17 | 73,91 |
| 4 | $15 < \text{SKOR} \leq 30$ | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5 | ≤ 15 | Tidak Baik | 0 | 0 |

Pada Tabel 1 menunjukkan hasil pra siklus dapat dilihat bahwa peserta didik yang mendapatkan skor $45 < \text{SKOR} \leq 60$ dengan kategori baik sebanyak 6 peserta didik (26,09%), sedangkan skor $30 < \text{SKOR} \leq 45$ dengan kategori cukup sebanyak 17 peserta didik (73,91%). Hasil tersebut dapat terjadi karena dalam pembelajaran matematika guru kurang menarik dalam menyampaikannya dan jarang penerapan media pembelajaran berdampak pada motivasi belajar mereka. Berdasarkan data tersebut maka masih perlu untuk meningkatkan proses pembelajaran matematika peserta didik sehingga dapat meningkat menjadi lebih baik lagi. Berdasarkan data tersebut maka masih perlu untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih tertarik sehingga memberikan peningkatan dalam siklus I terkait motivasi belajar matematika.

Pada siklus I peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia berupa media *powerpoint* interaktif. *Powerpoint* interaktif digunakan oleh guru untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan fitur-fitur didalamnya seperti *hyperlink*. Pada pelaksanaan siklus I dilakukan dengan menyesuaikan modul ajar yang dibuat sebelumnya. Kemudian peserta didik mengisi angket terkait dengan motivasi belajar matematika agar mendapatkan data yang selanjutnya dianalisis sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2. *Motivasi Belajar Pada Siklus I*

| No. | Interval | Kategori | Frekuensi | Presentase (%) |
|-----|----------------------------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | $60 < \text{SKOR} \leq 75$ | Sangat baik | 8 | 34,78 |
| 2 | $45 < \text{SKOR} \leq 60$ | Baik | 15 | 65,22 |
| 3 | $30 < \text{SKOR} \leq 45$ | Cukup | 0 | 0 |
| 4 | $15 < \text{SKOR} \leq 30$ | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5 | ≤ 15 | Tidak Baik | 0 | 0 |

Pada Tabel 2 menunjukkan hasil yang diperoleh dalam Siklus I dengan menerapkan media *powerpoint* interaktif dapat dilihat bahwa peserta didik yang memperoleh skor $60 < \text{SKOR} \leq 75$ kategori sangat baik sebanyak 8 peserta didik (34,78%), sedangkan skor $45 < \text{SKOR} \leq 60$ baik sebanyak 15 peserta didik atau dalam presentase yaitu 65,22%. Pada pelaksanaan siklus I didapati adanya peningkatan motivasi belajar matematika dengan penerapan media *powerpoint* interaktif. Motivasi belajar akan berpengaruh pada kemampuan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran sehingga dengan begitu nilai peserta didik juga akan meningkat (Ayudhityasari et al., 2021).

Selesai siklus I peneliti melakukan refleksi selama proses siklus I. Refleksi merupakan cara untuk melihat adakah kekurangan yang terjadi sehingga dapat dilakukan penyempurnaan dalam siklus II nantinya. Setelah dilakukan refleksi masih ditemukan beberapa kekurangan antara lain yaitu guru masih belum sepenuhnya mampu mengkondisikan kelas, masih terdapat peserta didik yang belum menunjukkan keaktifan selama pembelajaran dan terkait jumlah soal *quizz* di dalam *powerpoint* interaktif masih terlalu sedikit sehingga peserta didik belum puas dengan jumlah tersebut. Oleh sebab itu dalam siklus II perlu dilakukan penyempurnaan dari siklus I sebelumnya.

Pada siklus II dilakukan penyempurnaan dari siklus I. Adapun penyempurnaannya yaitu melakukan ice breaking disela-sela pembelajaran untuk mengkondisikan kelas, mengajak peserta didik untuk berdiskusi serta tanya jawab agar berani aktif selama belajar, kemudian menambahkan jumlah soal *quizz* dalam *powerpoint* interaktif agar lebih banyak dan mengalami peningkatan dalam motivasi belajar peserta didik. Setelah siklus II juga dibagikan angket yang berisi pertanyaan terkait motivasi belajar matematika yang harus diisi oleh setiap peserta didik yang selanjutnya dianalisis dan didapati hasil sebagai berikut:

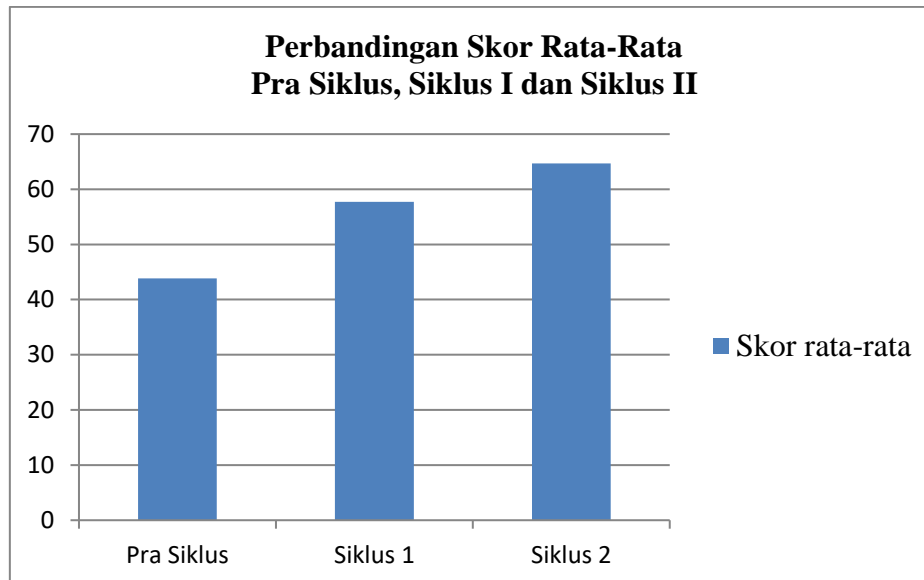
Tabel 3. *Motivasi Belajar Pada Siklus II*

| No. | Interval | Kategori | Frekuensi | Presentase (%) |
|-----|----------------------------|-------------|-----------|----------------|
| 1 | $60 < \text{SKOR} \leq 75$ | Sangat baik | 21 | 91,30 |
| 2 | $45 < \text{SKOR} \leq 60$ | Baik | 2 | 8,70 |
| 3 | $30 < \text{SKOR} \leq 45$ | Cukup | 0 | 0 |
| 4 | $15 < \text{SKOR} \leq 30$ | Kurang baik | 0 | 0 |
| 5 | ≤ 15 | Tidak Baik | 0 | 0 |

Pada Tabel 3 hasil siklus II dengan penyempurnaan dari siklus I setelah dianalisis yang memperoleh skor $60 < \text{SKOR} \leq 75$ kategori sangat baik sebanyak 21 peserta didik atau dalam presentase yaitu 91,30%, sedangkan skor $45 < \text{SKOR} \leq 60$ kategori baik sebanyak 2 peserta didik atau dalam presentase yaitu 8,70%. Pada siklus II mengalami peningkatan dari sebelumnya. Adapun perbandingan skor rata-rata dari pra siklus, siklus I dan Siklus II yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. *Perbandingan Rata-Rata Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II*

| Motivasi Belajar | Skor rata-rata |
|------------------|----------------|
| Pra Siklus | 43,86 |
| Siklus 1 | 57,73 |
| Siklus 2 | 64,69 |



Gambar 1. Diagram Perbandingan Skor Rata-Rata Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Pada Tabel 4 dan Gambar 3 dapat dilihat perbedaan perolehan dengan perbandingan dari skor rata-rata motivasi belajar matematika peserta didik. Pada siklus I dan siklus II menerapkan media *powerpoint* interaktif terjadi peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik kelas II. Adapun perolehan motivasi belajar matematika pra siklus diperoleh sebanyak 43,86, kemudian setelah dilakukan siklus I meningkat menjadi 57,73 dan setelah dilakukan siklus 2 meningkat menjadi 64,69. Oleh sebab itu penerapan media *powerpoint* interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas II.

Pembahasan

Guru harus mampu membuat perencanaan sebelum mengajar agar pembelajaran menjadi lebih maksimal, menyenangkan dan menarik sehingga peserta didik menunjukkan keaktifan dan bersemangat dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif (Ayudhityasari et al., 2021). Namun pada kenyataannya pembelajaran belum berpusat pada peserta didik sehingga lebih pendiam dan kurang aktif serta guru jarang menggunakan media pembelajaran. Adanya masalah tersebut berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran matematika materi pecahan. Terlihat dari sikap kurang antusias, lebih senang berbicara sendiri dan tidak fokus sehingga menyebabkan peserta didik menjadi lebih pasif.

Pada pelaksanaan pra siklus yang dilakukan diketahui bahwa motivasi belajar matematika belum baik. Faktor penyebabnya yaitu guru dalam mengajar mata pelajaran matematika kurang menarik dalam menyampaikannya dan jarang menerapkan media pembelajaran juga berdampak pada motivasi belajar peserta didik (Nurmalasari, 2022). Pada data yang diperoleh maka masih perlu untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran.

Peserta didik akan lebih cepat memahami materi dibantu dengan media pembelajaran. Adapun cara dalam meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik dengan menerapkan

media *powerpoint* interaktif (Ayudhityasari et al., 2021). Media *powerpoint* interaktif merupakan alat bantu mengajar yang berbasis multimedia agar peserta didik lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran (Mushthofaiyyah et al., 2021). *Powerpoint* interaktif adalah media pembelajaran yang berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi yang menarik dan mudah untuk digunakan (Asriah et al., 2019). Media pembelajaran *powerpoint* merupakan media pembelajaran yang berbasis multimedia sehingga lebih efisien dan menarik bagi peserta didik (Basri, 2022). Media *powerpoint* sangat cocok digunakan untuk peserta didik karena dapat berisi materi, video, animasi dan *quizz* (Rosidah et al., 2022). *Powerpoint* interaktif merupakan media guru untuk mengajar yang berbasis multimediaru karena kemudahannya dan menarik bagi peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar. Oleh sebab itu, peneliti menerapkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif agar peserta didik kelas II memiliki motivasi belajar matematika yang lebih baik.

Pada pelaksanaan siklus I yaitu dengan durasi 2x35 menit. Adapun tahap yang perlu untuk dilakukan dalam siklus I yaitu 1) Perencanaan, peneliti menyusun modul ajar matematika materi pecahan kelas II, membuat media *powerpoint* interaktif, merancang Lembar Kerja Peserta Didik, membuat soal evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik, angket motivasi belajar untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik. 2) Pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran disesuaikan dengan rancangan pembelajaran berupa modul ajar. 3) Pengamatan, peneliti meminta peserta didik untuk mengisi angket motivasi belajar matematika, 4) Refleksi, peneliti menganalisis pelaksanaan pembelajaran selama siklus I seperti kekurangan atau masalah yang dihadapi agar dapat diperbaiki untuk siklus II.

Pada pelaksanaan siklus I penyajian materi melalui media *powerpoint* interaktif lebih menekankan pada point penting saja sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Materi dibuat dengan kreatif, inovatif dan menarik dengan pemilihan warna yang cerah, background yang menarik, gambar-gambar benda sekitar, efek suara, dan animasi bergerak. Sebagian besar peserta didik di kelas II antusias dan bersemangat saat proses pembelajaran contohnya yaitu dengan banyak peserta didik yang bertanya dan merespon jika diberikan pertanyaan. Menggunakan media *powerpoint* interaktif dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar (Nurmalasari, 2022). Pada akhir pelaksanaan siklus I peneliti membagikan angket terkait motivasi peserta didik dalam belajar matematika kepada setiap peserta didik. Pada hasil analisis angket motivasi belajar matematika dalam siklus I telah mengalami peningkatan dari yang sebelumnya mendapatkan skor rata-rata 43,86 meningkat menjadi 57,73.

Namun dalam pelaksanaan siklus I juga terdapat kekurangan. Hal ini dapat dilihat setelah dilakukan refleksi. Berdasarkan hasil refleksi masih ditemukan beberapa kekurangan antara lain yaitu guru masih belum sepenuhnya mampu mengkondisikan kelas dan terkait jumlah soal *quizz* di dalam *powerpoint* interaktif masih terlalu sedikit sehingga peserta didik belum puas dengan jumlah tersebut. Oleh sebab itu setelah siklus I perlu untuk melakukan penyempurnaan.

Siklus II menjadi penyempurnaan dari pelaksanaan siklus I. Adapun penyempurnaannya yaitu dengan melakukan ice breaking disela-sela pembelajaran untuk mengkondisikan kelas, mengajak peserta didik untuk berdiskusi serta tanya jawab agar berani aktif selama belajar, kemudian menambahkan jumlah soal *quizz* dalam *powerpoint* interaktif. Penyempurnaan ini diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar agar motivasi belajar matematika mereka juga semakin meningkat dari sebelumnya dalam siklus I.

Pada siklus II sama dengan siklus I namun terdapat beberapa perubahan untuk penyempurnaannya. Diawali dengan menyampaikan materi melalui *powerpoint* interaktif dan dilanjutkan *quizz* di dalamnya. Pada akhir pembelajaran peserta didik dibagikan angket motivasi belajar matematika untuk mengukur peningkatannya. Kemudian hasil angket tersebut dianalisis dan

diketahui bahwa dalam siklus II mengalami peningkatan. Media *powerpoint* interaktif meningkatkan semangat belajar sehingga berpengaruh dalam peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik karena mudah dipahami (Mushthofaiyyah et al., 2021). Peserta didik nampak antusias ketika diberikan pertanyaan serta dapat menyampaikan pendapat mereka. Melalui media *powerpoint* interaktif materi pembelajaran dapat dipahami dengan mudah sehingga menjadi lebih bermakna untuk peserta didik (Ayudhityasari et al., 2021). Berdasarkan skor rata-rata motivasi belajar matematika yang didapat terjadi peningkatan dari yang sebelumnya 57,73 meningkat menjadi 64,69.

PENUTUP

Penelitian ini dilakukan dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan siklus I dan siklus II hampir memiliki kesamaan namun dalam siklus II lebih kepada penyempurnaan pelaksanaan dari siklus I sebelumnya. Pada siklus I menerapkan media *powerpoint* interaktif agar motivasi belajar matematika peserta didik mengalami peningkatan. Kemudian dilakukan refleksi untuk melihat kekurangan dan dilakukan penyempurnaan. Pada siklus II merupakan penyempurnaan dari sebelumnya. Pada setiap siklusnya mengalami peningkatan menjadi lebih baik untuk motivasi belajar matematika peserta didik. Hasil perbandingan skor rata-rata motivasi belajar peserta didik dengan penerapan media *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas II yaitu dalam pra siklus sebesar 43,86, dalam siklus I terjadi perbaikan hasil skor rata-rata menjadi 57,73, sedangkan dalam siklus II terjadi peningkatan hasil skor rata-rata menjadi 64,69. Berdasarkan perolehan dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas II SD Negeri Pucangan 3, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa melalui penerapan media *powerpoint* interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asriah, N., Badrul, W., & Syahidi, K. (2019). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) dengan menggunakan media power point terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan asam aasa. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(1), 147–152. <https://doi.org/10.32734/st.v2i1.334>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2(1), 589–590.
- Ayudhityasari, R., Widayati, M., Veteran, U., Nusantara, B., Veteran, U., Nusantara, B., Veteran, U., & Nusantara, B. (2021). *Menggunakan Powerpoint Interaktif Di*. 4(1), 105–116.
- Basri, B. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Melalui Media Pembelajaran Power Point Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *KHIDMAH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 88–105. <https://doi.org/10.24252/khidmah.v2i2.30148>
- Daulay, S. N., Pristiwati, R., Semarang, U. N., Studi, P., & Indonesia, B. (2022). *Asas : Jurnal sastra rekonstruksi media power point dalam pembelajaran teks prosedur*. 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/ajs.v11i1.31861>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 181–188.
- Khasanah, U., Sunarso, & Widayati, T. L. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Media Power Point pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas IV SDN Tlogorejo Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Media Power Point pada Pembelajaran

- Tematik Muatan IPA Kelas IV SDN Tlogorejo. *Educatif Journal of Education Research*, 5(1), 128–136. <https://doi.org/10.36654/educatif.v5i1.156>
- Koa, M. O. (2024). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN PENERAPAN MEDIA POWER POINT PADA MATERI BAHASA INDONESIA KELAS IV A SD INPRES KOBELETE. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 7(2), 45–50.
- Masfufah, R. A., Muyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (SENSASEDA) 2*, 2(November), 347–352.
- Mushthofaiyyah, F., Subekti, E. E., & Kuswandari, K. (2021). Implementasi Pendekatan Saintifik Berbasis Media PPT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Tema 7 Perkembangan Teknologi di SD Negeri 1 Klepu Kabupaten Temanggung. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 386. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3896>
- Nurmalasari, R. (2022). Peningkatan Minat Keterampilan Membaca Melalui Media Power Point Interaktif Siswa Kelas II SDN Jabon 1 Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019 / 2020. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 120–126. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i1.51>
- Rosidah, Nizaar, M., Muhardini, S., Haifaturrahmah, & Mariyati, Y. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2(1), 10–16. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/9749%0Ahttp://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/download/9749/pdf>