



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 2456 - 2465

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Efektivitas Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi

Rizky Aulia Rahmani^{1✉}, Muhammad Abduh²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: auliaizky559@gmail.com¹, ma123@ums.ac.id²

Abstrak

Pandemi Covid-19 memiliki dampak yaitu perubahan dalam berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan khususnya pada kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar yang semula tatap muka dialihkan di rumah bertujuan agar tercapai suatu pembelajaran dan disesuaikan dengan kondisi siswa dengan latar belakang, tempat tinggal, dan sarana yang berbeda. Peserta didik merasa bosan dan jenuh pada pembelajaran yang dilakukan guru tanpa menggunakan media yang menarik siswa, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *PowerPoint* Interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media *PowerPoint* dalam kegiatan pembelajaran pada masa pandemi. Pendekatan penelitian menggunakan kuantitatif dengan metode Quasi-Eksperimental, dengan subjeknya siswa kelas IV di Desa Klambu, populasinya 82 siswa, diambil sampelnya sebanyak 30 siswa dengan menggunakan Teknik *Purposive Sampling*. Hasilnya menunjukkan motivasi siswa dengan kategori “tinggi” sebesar 46,7%; uji t hitung 3,564; probabilitasnya 0,001. Sedangkan hasil belajar kognitif nilai t hitung 2,516; probabilitasnya 0,018; skor gainnya 0,41 artinya “sedang”. Dari pemaparan data di atas maka, rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media *PowerPoint* Interaktif lebih tinggi dibanding dengan yang tidak menggunakan media *PowerPoint* Interaktif.

Kata Kunci: hasil belajar, motivasi belajar, pandemi, *powerpoint* interaktif, media pembelajaran

Abstract

The Covid-19 pandemic has had an impact, namely changes in various fields, one of which is in the field of education, especially in learning activities. Learning activities that were originally face-to-face were transferred at home to achieve a learning process and be adapted to the conditions of students with different backgrounds, places of residence, and facilities. Students feel bored and bored with the teacher's learning without using media that attracts students, so in this study the researchers used interactive PowerPoint media. The purpose of this study was to determine the effectiveness of PowerPoint media in learning activities during the pandemic. The research approach is quantitative using the Quasi-Experimental method, with the subject being fourth grade students in Klambu Village, the population is 82 students, the sample is 30 students using the Purposive Sampling Technique. The results show that the motivation of students in the "high" category is 46.7%; t-test 3.564; the probability is 0.001. While the cognitive learning outcomes t count 2.516; the probability is 0.018; the gain score is 0.41 which means "medium". From the presentation of the data above, the average learning motivation and cognitive learning outcomes of students who use Interactive PowerPoint media are higher than those who do not use Interactive PowerPoint media.

Keywords: learning outcomes, learning motivation, pandemic, interactive powerpoint, learning media

Copyright (c) 2022 Rizky Aulia Rahmani, Muhammad Abduh

✉Corresponding author :

Email : auliaizky559@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 2 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memiliki dampak yaitu perubahan dalam berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan khususnya pada kegiatan pembelajaran. Perubahan yang drastis tampak pada semua jenjang, salah satunya siswa SD. Dampak dari adanya Covid-19 ini adalah aktivitas pembelajaran dialihkan menjadi belajar di rumah, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *WhatsApp*, *Zoom*, *Youtube*, selain itu orang tua juga berperan mengawasi anak saat kegiatan belajar berlangsung (Mansyur, 2020). Selain itu pembelajaran juga dilakukan secara tatap muka dengan menggunakan sistem *shift*. Dampak dari merebaknya Covid-19 ini sangat mengejutkan, karena rencana yang telah disusun mengalami perombakan, kegiatan pembelajaran dialihkan di rumah. Sehingga kinerja di sekolah dipaksa untuk menerima kondisi dalam waktu bersamaan guna menyiapkan strategi, metode, media yang sesuai agar pembelajaran berjalan efektif. Meskipun dalam masa pandemi, kegiatan pembelajaran harus tetap dilakukan sesuai dengan aturan Kemendikbud, walaupun ada keterbatasan dan hambatan yang harus dihadapi (Kemendikbud, 2020). Kegiatan belajar yang semula tatap muka dialihkan di rumah dan juga diperlakukan sistem *shift* bertujuan agar tercapai suatu pembelajaran dan disesuaikan dengan kondisi siswa dengan latar belakang, tempat tinggal, dan sarana yang berbeda, selain itu penggunaan teknologi sangat penting bagi para guru.

Hambatan dalam pembelajaran di tengah pandemi baik daring maupun pembelajaran sistem *shift* dimana guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu peserta didik merasa jenuh dan bosan selama melaksanakan pembelajaran (Putria, dkk, 2020:865). Banyak peserta didik mengeluhkan banyaknya tugas yang diberikan oleh guru, sebab mereka belum memahami dan menerima perubahan tentang model pembelajarannya. Normalnya, jika materi dibelajarkan di dalam kelas, maka siswa cukup membaca dan berdiskusi langsung bersama guru dan teman-temannya. Tetapi pada saat pembelajaran daring kegiatan berdiskusi tidak bisa secara langsung tetapi hanya melalu tulisan yang kemudian dikirimkan melalui *WhatsApp*. Kondisi ini menyebabkan penguasaan materi pelajaran menjadi berkurang (Rahmawati, 2020:30). Sedangkan dalam pembelajaran *shift* tatap muka guru hanya berfokus pada buku tema, ceramah, dan siswa hanya mengerjakan tugas.

Menurut Saputra, dkk (2019:14) mengungkapkan bahwa pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran biasa yang paling sering dilakukan oleh guru-guru di sekolah, pada pembelajaran ini guru memberikan penerangan atau penuturan secara lisan kepada sejumlah siswa yang berperan sebagai pendengar dan mencatat seperlunya. Pada umumnya siswa bersifat pasif karena hanya menerima apa saja yang dijelaskan oleh guru. Proses pembelajaran yang masih menggunakan model konvensional selama ini lebih didominasi oleh guru, sehingga pembelajaran cenderung monoton yang menyebabkan siswa merasa jenuh. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi malas belajar dan menjadi pasif serta dapat mengurangi hasil belajar siswa. Selain itu juga tidak jarang dilakukan sistem pembelajaran secara tatap muka yang dikenal dengan “gurling” atau guru keliling dengan tetap mematuhi protokol kesehatan, dan juga terdapat sistem *shift*. Dalam sistem pembelajaran gurling dan sistem *shift* ini menggunakan pembelajaran konvensional tanpa adanya media yang menarik.

Sedangkan pembelajaran daring guru hanya memberikan materi dalam bentuk perintah membaca dan menjelaskan secara singkat lewat aplikasi *WhatsApp*, membuat siswa tidak memahami materi dengan baik. Pendapat tersebut didukung oleh Patimah (2020:100) yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran melalui aplikasi *WhatsApp* guru hanya mengirim materi dalam bentuk video dari *youtube* dan tugas serta tidak terdapat metode atau media khusus. Perbedaannya yaitu dalam penelitian tersebut guru hanya mengirim materi dan tidak terjadi diskusi atau pembahasan lanjut mengenai materi, sedangkan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu materi dikemas dalam *PowerPoint* Interaktif yang dibagikan lewat *WhatsApp Group* kemudian dilanjutkan berdiskusi melalui *Zoom*. Selain itu, pembelajaran daring yang dilakukan di tengah pandemi Covid-19 menyebabkan komunikasi dan sosialisasi antar siswa menjadi menurun (Setyorini,

2020:102). Kegiatan yang dilakukan di rumah masing-masing menyebabkan siswa tidak bertemu dengan teman-temannya, dan mengakibatkan siswa kehilangan motivasi belajar.

Motivasi belajar pada saat pandemi Covid 19 sangat penting, maka dari itu diperlukan dorongan untuk menggerakkan siswa agar semangat dalam belajar sehingga tidak mengalami kejenuhan. Motivasi belajar sangat penting dimiliki setiap siswa agar mereka tertarik untuk terus belajar. Motivasi yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar kognitif siswa. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring maupun pembelajaran sistem *shift* (konvensional) dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan penggunaan media yang menarik, sehingga siswa tertarik pada pembelajaran. Dalam hal ini, guru bisa membuat atau menggunakan media animasi untuk mendukung pembelajaran *online* supaya tidak membosankan. Hal ini didukung oleh Yunita (2014) menyatakan bahwa untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar yaitu menerapkan media pembelajaran dengan mengoptimalkan *Microsoft PowerPoint* yang bertujuan untuk menyampaikan materi yang menarik untuk siswa. Maka dari itu agar siswa dapat termotivasi yaitu dengan menggunakan media yang bisa digunakan siswa untuk belajar di masa pandemi. Perbedaannya yaitu penelitiannya menggunakan penelitian tindakan kelas yang dalam pembelajaran dilakukan secara langsung sedangkan dalam penelitian yang akan diteliti yaitu penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui efektif penggunaan media *PowerPoint* interaktif di tengah pandemi.

Untuk memotivasi siswa dan mendapatkan hasil belajar kognitif yang baik, maka dalam pembelajaran daring diperlukan media pembelajaran yang menarik. Menurut Pramestika (2020:129) yang menyatakan bahwa pentingnya media dalam proses pembelajaran yang menjadikan siswa paham mengenai materi, serta dengan adanya media *PowerPoint* siswa tidak kebosanan dalam mempelajari materi yang diajarkan. Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu menggunakan media *PowerPoint* Interaktif dengan materi Tematik kelas IV. Selanjutnya Poerwanti dan Mahfud (2018:155) menjelaskan bahwa guru saat mengajar harus menggunakan media interaktif dengan tujuan agar memotivasi siswa dan guru menjadi kreatif dalam membuat dan menggunakan media yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian tersebut berfokus pada kemampuan guru dalam menggunakan *Microsoft PowerPoint*, sedangkan dalam penelitian yang akan diteliti berfokus pada keefektifan media *PowerPoint* Interaktif pada motivasi belajar dan hasil kognitif siswa. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media fasilitas siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menjadikan pembelajaran yang efektif dan efisien, serta dapat digunakan untuk solusi dalam penyelenggaraan pembelajaran masa pandemi (Muhroji, dkk 2021:28). Penggunaan media yang mudah juga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh para guru. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat memotivasi siswa pada masa pandemi.

Media *PowerPoint* Interaktif merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan berbagai jenis baik secara visual, audio, maupun kinestetik. Selain terdapat video, teks, dan gambar juga terdapat soal-soal yang interaktif, sehingga siswa tidak mengalami kebosanan. Hal ini juga didukung oleh pendapat Nobre, dkk (2020:315) yang menyatakan bahwa media yang digunakan harus interaktif, mengacu pada produk yang berisi tentang tulisan, gambar, animasi, video, audio, dan video *game*. Hasil penelitian yang dilakukan Nobre yaitu memiliki hubungan yang signifikan penggunaan media interaktif. Perbedaannya yakni dalam penelitian tersebut menggunakan media interaktif dalam perkembangan bahasa, sedangkan peneliti yang akan diteliti yaitu media *PowerPoint* Interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil kognitif bagi siswa SD kelas IV. Media yang digunakan peneliti adalah media *PowerPoint* Interaktif untuk SD kelas IV karena siswa menyukai hal-hal yang menarik hati mereka, contohnya terdapat gambar atau tulisan yang warna-warni dan dapat bergerak. Hal ini juga dapat menarik siswa sehingga semangat, antusias, dan termotivasi dalam kegiatan belajar. Pada penelitian-penelitian relevan yang dipaparkan di atas, bahwa penelitian terdahulu yaitu penggunaan media *PowerPoint* Interaktif dilakukan secara tatap muka. Sedangkan untuk penelitian yang akan

diteliti yakni penggunaan media *PowerPoint* Interaktif pada masa pandemi yang bertujuan agar siswa termotivasi dan mendapatkan hasil kognitif yang maksimal.

Dari pemaparan para penelitian terdahulu yang relevan, maka fokus dalam penelitian ini adalah efektivitas media *PowerPoint* Interaktif yang digunakan saat kegiatan pembelajaran pada masa pandemi yaitu pembelajaran daring dan juga pembelajaran dengan sistem *shift*, dimana proses pembelajaran dilakukan 2 kali pertemuan yaitu terdiri satu kali dengan sistem *shift* dan satu kali dengan daring. Dalam penelitian ini yaitu dengan membandingkan kelompok eksperimen yang menggunakan media *PowerPoint* Interaktif, dan kelompok kontrol tidak menggunakan media *PowerPoint* Interaktif atau pembelajaran konvensional. Dikatakan interaktif yaitu dilihat dari *game* pada *PowerPoint* yang dibuat dalam bentuk level/tingkatan permainan terdiri dari 3 level yang berisi pertanyaan terkait materi Tema 2 (IPA, IPS, Bahasa Indonesia). Pada penelitian ini berfokus pada efektif tidak terhadap motivasi siswa dan hasil kognitif siswa.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian menggunakan kuantitatif, dengan metode Quasi Eksperimental, karena desain ini memiliki kelompok kontrol akan tetapi tidak berfungsi sepenuhnya terhadap variabel pada kelompok eksperimen (Sugiyono, 2017:114). Desain adalah *pretest-posttest control group design*, yaitu terdapat dua kelompok dengan diberikan *pretest* (Sugiyono, 2017:112). Subjek penelitian dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 1. Populasi Subjek Penelitian

No	SD Di Desa Klambu	Jumlah Siswa Kelas IV
1.	SDN I Klambu	30
2.	SDN II Klambu	29
3.	SDN III Klambu	23
Jumlah		82

Berdasarkan tabel 1, maka dalam penelitian ini jumlah sampel yang diambil adalah 30, terdiri dari siswa kelas IV SDN I Klambu dengan jumlah siswa diambil 15 (sebagai eksperimen), dan juga siswa SDN III Klambu yang hanya diambil 15 siswa (sebagai kontrol). Sedangkan untuk SDN II Klambu diambil 23 siswa digunakan uji validitas dan reliabilitas soal pilihan ganda serta angket yang digunakan untuk *pre-test* maupun *post-test*. Pada kelompok eksperimen menggunakan media *PowerPoint* Interaktif, sedangkan pada kelompok kontrol tidak menggunakan media *PowerPoint* Interaktif (pembelajaran konvensional). Peranginangin, dkk (2020:45) menyatakan bahwa pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru-guru yang pada umumnya terdiri dari metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas. Pendapat tersebut sesuai dengan keadaan lapangan yang peneliti teliti yang masih menerapkan pembelajaran konvensional. Bedanya dalam penelitian ini adalah adanya media yang digunakan untuk menarik perhatian agar siswa menjadi aktif dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *PowerPoint* Interaktif. Teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling*, penentuan sampel berdasarkan penilaian tertentu (Sugiyono, 2017). Penilaian yang dijadikan dasar yaitu ada beberapa siswa tidak mengikuti pembelajaran atau tidak mengerjakan tugas, serta siswa tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas. Objek penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dan hasil belajar kognitif. Tujuannya yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *PowerPoint* Interaktif pada masa pandemi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (a) angket (b) tes (c) dokumentasi. Tes adalah suatu alat untuk mengukur hasil belajar kognitif dari siswa, jenis tes yang digunakan adalah soal *multiple choice* (pilihan ganda) sebanyak 17 soal yang telah diuji. Selain tes, siswa juga diberikan angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang berisi 20 pernyataan yang telah diuji cobakan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas dengan menggunakan Kolmagrov-Smirnov Test pada program SPSS 22 yaitu jika Asymp. Sig (2-tailed) lebih dari atau sama dengan 0,05 maka data berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan Levene's Test pada program SPSS 22, Jika nilai signifikansi (p) > 0,05 maka dapat dikatakan data berasal dari populasi yang homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas selanjutnya melakukan uji hipotesis yaitu dengan Uji Independent T-test digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok, Jika dilihat dari probabilitas (signifikansi), apabila probabilitasnya < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental*) desain *pretest-posttest control group design*, dengan pendekatan kuantitatif yaitu menggunakan angka-angka dalam menyimpulkan hasil penelitiannya. Latar belakang penelitian ini adanya pandemi kegiatan pembelajaran daring dan juga pembelajaran sistem *shift*, dimana guru melakukan pembelajaran daring hanya memberikan materi melalui *WhatsApp*, dan juga dalam pembelajaran *shift* guru menggunakan model konvensional tanpa adanya materi yang dikemas dengan menarik, sehingga siswa kekurangan motivasi belajar yang rendah dan hasil belajar kognitif menjadi menurun, dan guru tidak menggunakan media *PowerPoint* Interaktif. Tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *PowerPoint* Interaktif dibanding pembelajaran konvensional yang digunakan pada pembelajaran tematik. Pertemuan pertama adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa dengan memberikan *pre-test* baik untuk soal maupun angket. Setelah itu, diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok. Dalam pertemuan terakhir yaitu pemberian *post-test* baik soal maupun angket untuk mengetahui motivasi siswa dan hasil belajar kognitif siswa setelah diberi perlakuan, kemudian dibandingkan hasilnya untuk mengetahui perbedaan motivasi siswa dan hasil belajar kognitif siswa.

1. Efektivitas Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Pada Masa Pandemi Bagi Siswa Kelas IV Di Desa Klambu

Dalam proses pembelajaran di SDN I Klambu dan SDN III Klambu yaitu dilakukan secara satu kali tatap muka dan satu kali pembelajaran daring. Untuk kelompok eksperimen saat tatap muka menggunakan media *PowerPoint* interaktif, diskusi, game dengan mematuhi protokol kesehatan, sedangkan untuk pembelajaran daring kelompok eksperimen menggunakan *Zoom* dan *WhatsApp* untuk diskusi. Sedangkan untuk kelompok kontrol pembelajaran tatap muka dilakukan dengan pembelajaran konvensional yaitu menggunakan media (buku dan papan tulis), untuk pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *WhatsApp* untuk menyampaikan tugas dan materi tanpa pemberian penjelasan.

Sebelum melakukan perlakuan siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test*. Setelah mendapatkan perlakuan pada masing-masing kelompok kemudian dilakukan *post-test* untuk mengetahui hasil dari motivasi belajar siswa.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

Kategori	Motivasi Belajar			
	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Sangat Tinggi	0	40%	0	0
Tinggi	0	46,7%	33,3%	40%
Sedang	66,7%	6,7%	60%	60%
Rendah	33,3%	0	6,7%	0
Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah	100%	100%	100%	100%

Pada tabel 2 diketahui bahwa frekuensi motivasi belajar kelompok eksperimen pada *pre-test* yang memiliki kategori sangat tinggi dan tinggi tidak ada, sedangkan untuk kategori sedang sebesar 66,7% dan untuk kategori rendah sebesar 33,3%. Sedangkan frekuensi motivasi belajar pada *post-test* kelompok eksperimen memiliki kategori sangat tinggi sebesar 40%, untuk kategori tinggi sebesar 46,7%, dan untuk kategori sedang 6,7%. Untuk frekuensi motivasi belajar kelompok kontrol pada *pre-test* yaitu kategori tinggi sebesar 33,3%, kategori sedang sebesar 60%, dan kategori rendah sebesar 6,7%. Sedangkan untuk frekuensi motivasi belajar kelompok kontrol pada *post-test* yaitu kategori tinggi sebesar 40%, dan kategori sedang sebesar 60%.

Tabel 3. Uji Independent T-test Motivasi Belajar

Variabel	Mean	t hitung	Sig. (2-tailed)
<i>Pre-Test</i>			
a. Eksperimen	57,33	-3,514	0,002
b. kontrol	67,27		
<i>Post-Test</i>			
a. Eksperimen	80,60	3,564	0,001
b. Kontrol	69,07		

Hasil uji t (*Independent T-Test*) pada tabel 3 diperoleh nilai t hitung *pre-test* pada *equal variances assumed* -3,564 dan nilai probabilitasnya adalah 0,002. Signifikansi yang didapat sebesar $0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian keputusan dari hipotesisnya adalah H_a diterima. Kenyataan ini menunjukkan bahwa rata-rata *pre-test* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol terdapat perbedaan. Dimana rata-rata kelompok *pre-test* eksperimen sebesar 57,33 dan kelompok kontrol sebesar 67,27.

Hasil uji t (*Independent T-Test*) pada tabel 3, harga t hitung *post-test* pada *equal variances assumed* adalah 3,564 dengan nilai *Sig. 2-tailed* sebesar 0,001. Signifikansi yang didapat sebesar $0,001 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kenyataan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang artinya rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan media *PowerPoint* Interaktif lebih tinggi dibanding dengan yang tidak menggunakan media *PowerPoint* Interaktif. Dimana rata-rata kelompok eksperimen sebesar 80,60 dan kelompok kontrol sebesar 69,07.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan hipotesis terbukti kebenarannya bahwa media *PowerPoint* Interaktif efektif digunakan untuk motivasi belajar pada masa pandemi. Hal ini dapat disebabkan bahwa siswa mulai ada ketertarikan pada media yang digunakan yaitu *PowerPoint* Interaktif, sehingga motivasi belajar mengalami peningkatan. Menurut Riasty,dkk (2021:90) menunjukkan motivasi dari siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran, maka pada masa pandemi ini guru harus pandai dalam membangkitkan motivasi belajar.

Aina (2013) yang menyimpulkan bahwa media *PowerPoint* Interaktif dalam pemanfaatannya memiliki dampak positif dan berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik pria dan wanita di SMP 19 Kota Jambi. Selain itu juga menurut Yunita (2014) mengatakan bahwa media yang digunakan saat kegiatan belajar berlangsung dapat membangkitkan keinginan maupun minat dari siswa dan juga membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, serta media pembelajaran dapat menarik hati siswa dan menjadikan tercipta kegiatan belajar yang menyenangkan untuk siswa.

Motivasi belajar memiliki peran penting untuk siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Didukung dalam penelitian Lari (2014) yang menyimpulkan bahwa sebagian siswa memiliki tanggapan positif pada media *PowerPoint* interaktif. Dalam penelitian tersebut media *PowerPoint* interaktif berperan sebagai pendukung keunggulan berbasis teknologi yang disesuaikan dengan minat siswa. Menurut Yunita (2014) yang mengatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dengan mengoptimalkan *PowerPoint*, motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Tawangmangu mengalami peningkatan. Selain itu media *PowerPoint* interaktif

yang digunakan secara efektif memberikan sikap siswa menjadi positif, siswa menjadi termotivasi, meningkatkan pemahaman, dan juga membantu guru agar siswa termotivasi pada proses kegiatan pembelajaran. Sehingga nantinya dapat menghasilkan belajar yang baik dan memuaskan. Hal ini juga didukung oleh Budasi, dkk (2020) bahwa media sangat bermanfaat dalam memberikan pengaruh pada motivasi belajar, salah satunya yaitu menggunakan media *PowerPoint* Interaktif.

Penggunaan media *PowerPoint* menjadikan siswa semangat dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan siswa dapat interaksi pada gambar, tampilan materi jelas dan nampak nyata sehingga menyebabkan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan (Vegatama, 2018:73). Hal ini sependapat dengan Suriati (2020) bahwa media *PowerPoint* Interaktif siswa dapat termotivasi dalam memahami materi yang bersangkutan dengan kehidupan nyata. Adanya kegiatan pembelajaran yang menggunakan media memiliki pengaruh yang positif dan juga meningkatkan motivasi belajar (Puspitarini, 2019:57).

2. Efektivitas Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Masa Pandemi Bagi Siswa Kelas IV Di Desa Klambu

Sebelum diberikan sebuah perlakuan maka dilakukan *pre-test* terlebih dahulu. Setelah mendapat perlakuan pada masing-masing kelompok kemudian dilakukan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa.

Tabel 4. Uji Independent T-test Hasil Belajar Kognitif

Variabel	Mean	t hitung	Sig. (2-tailed)
<i>Pre-Test</i>			
a. Eksperimen	53,67	-0,756	0,456
b. Kontrol	56,67		
<i>Post-Test</i>			
a. Eksperimen	72,33	2,516	0,018
b. Kontrol	64,00		

Hasil uji t (*Independent T-Test*) pada tabel 4 yang diperoleh nilai t hitung *pre-test* pada *equal variances assumed* adalah -0,756 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,456. Dengan demikian $0,456 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Kenyataannya ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan. Dimana rata-rata *pre-test* pada kelompok eksperimen sebesar 53,67 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 56,67.

Hasil uji t (*Independent T-Test*) pada tabel 4, maka harga t hitung *post-test* pada *equal variances assumed* adalah 2,516 dengan nilai probabilitasnya adalah 0,018. Signifikansi yang didapat sebesar $0,018 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kenyataan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang artinya rata-rata hasil kognitif belajar siswa yang menggunakan media *PowerPoint* Interaktif lebih tinggi dibanding dengan yang tidak menggunakan media *PowerPoint* Interaktif. Dimana rata-rata *post-test* pada kelompok eksperimen sebesar 72,33 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 64,00.

Tabel 5. Analisa Indeks Gain

	Gain	Kategori
Kelompok Eksperimen	0,41	Sedang
Kelompok Kontrol	0,16	Rendah

Nilai gain pada kelompok eksperimen yaitu 0,41 dengan “sedang”, dan untuk gain kelompok kontrol yaitu 0,16 “rendah”.

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat dikatakan bahwa media *PowerPoint* Interaktif ini tepat digunakan untuk memberikan solusi permasalahan pada siswa menurunnya hasil belajar kognitif. Maka media *PowerPoint* Interaktif efektif digunakan untuk hasil belajar kognitif pada masa pandemi.

Hasil deskripsi di atas sejalan dengan Mardhiah dan Akbar (2018) bahwa media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran memengaruhi hasil belajar. Seorang guru harus memiliki kemampuan dalam pembelajaran di tengah pandemi ini atau melakukan pembelajaran bervariasi misal dengan menggunakan *Zoom*, *WhatsApp Group*, atau juga melakukan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media interaktif (Nafsi, dkk 2021:5–7). Dengan adanya media yang digunakan dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih aktif bertanya dan mencari tahu ketika guru menerapkan media pembelajaran (Abduh, 2015:130).

Menurut Pramestika (2020) bahwa penerapan media *PowerPoint* Interaktif pada hasil belajar muatan pelajaran matematika terdapat peningkatan, hal ini sejalan dengan hasil dari penelitian bahwa media *PowerPoint* Interaktif efektif digunakan saat pembelajaran di tengah pandemi. Selain itu juga penggunaan media pembelajaran interaktif, efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep dan antusiasme dari siswa (Novita dan Harahap, 2020). Dalam penelitian dan pengembangan media, tanggapan siswa terhadap media *PowerPoint* Interaktif sangat baik (Warkintin dan Mulyadi, 2019). Maka berdasarkan pemaparan sebaiknya guru dapat meningkatkan penguasaan teknologi dan juga memperhatikan perangkat pembelajaran untuk menyusun media yang kreatif dan inovatif.

Budasi, dkk (2020) menyatakan bahwa *PowerPoint* merupakan media yang tepat dan bermanfaat untuk digunakan saat pembelajaran agar membantu siswa memahami materi sehingga hasil belajar kognitif siswa sangat baik. Dalam menyajikan media interaktif harus mengacu atau disesuaikan dengan konten atau materi (Nobre, 2020). Selain itu juga menurut Bahri dan Corebima (2015) menyimpulkan bahwa untuk mendapatkan hasil belajar kognitif yang maksimal maka harus menentukan strategi yang tepat yaitu dengan menggunakan media yang sesuai.

KESIMPULAN

Dari hasil pemaparan analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan media *PowerPoint* Interaktif lebih tinggi dibanding dengan yang tidak menggunakan media *PowerPoint* Interaktif. Sedangkan untuk hasil belajar kognitif dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media *PowerPoint* Interaktif lebih tinggi dibanding dengan yang tidak menggunakan media *PowerPoint* Interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Bapak/Ibu Kepala SD Negeri I Klambu dan SD Negeri III Klambu yang telah memberikan izin dan kesempatan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian, dan pihak-pihak lain yang telah membantu jalannya penelitian dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Sosiokultural Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 121–132.
- Aina, M. (2013). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa-Biologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pria Dan Wanita Smp 19 Kota Jambi. *Prosiding Semirata Fmipa Universitas Lampung*. [Http://Jurnal.Fmipa.Unila.Ac.Id/Index.Php/Semirata/Article/View/597/417](http://Jurnal.Fmipa.Unila.Ac.Id/Index.Php/Semirata/Article/View/597/417)

- 2464 *Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi – Rizky Aulia Rahmani, Muhammad Abduh*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>
- Bahri, A., & Corebima, A. D. (2015). The Contribution Of Learning Motivation And Metacognitive Skill On Cognitive Learning Outcome Of Students Within Different Learning Strategies. *Journal Of Baltic Science Education*, 14(4), 487–500.
- Budasi, I. G., Ratminingsih, N. M., Agustini, K., & Risadi, M. (2020). Power Point Game, Motivation, Achievement: The Impact And Students' Perception. *International Journal Of Instruction*, 13(4), 509–522. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13432a>
- Kemendikbud. (2020). *Dampak Covid-19 Bagi Pendidikan*. Kemendikbud.
- Lari, F. S. (2014). The Impact O Using Powerpoint Presentations On Students Learning And Motivation In Sacondary School. *Islamic Azad Univercity, Iran*.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education And Learning Journal*, 1(3), 113–123.
- Mardhiah, A., & Akbar, S. A. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Sma Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49–58.
- Muhroji, Hermawan, H., Sulisty, F., Utami, F. K., Hidayat, M. T., & Fatmasari, L. W. (2021). Workshop Media Pembelajaran Atraktif Berbasis Power Pointaudio Visual Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Parakan Karanganyar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 27–33. <https://doi.org/10.32938/Bc.4.2.2021.27-33>
- Nafsi, N. R. R., Maryanti, R., & Wulandary, V. (2021). Analysis Of Teacher Skills In E-Learning Content Development During Distance Learning During The Covid-19 Pandemic. *Indonesian Journal Of Teaching In Science*, 2(1), 1–10. <http://ejournal.upi.edu/index.php/ijotis/>
- Nobre, J. N. P., Vinolas Prat, B., Santos, J. N., Santos, L. R., Pereira, L., Guedes, S. Da C., Ribeiro, R. F., & Morais, R. L. De S. (2020). Quality Of Interactive Media Use In Early Childhood And Child Development: A Multicriteria Analysis. *Jornal De Pediatria*, 96(3), 310–317. <https://doi.org/10.1016/J.Jped.2018.11.015>
- Novita, R., & Harahap, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. *Informatika*, 8(1), 36–44.
- Patimah, S. (2020). Analisis Aktivitas Pembelajaran Matematika Pada Mteri Pecahan Campuran Berbasis Daring (Melalui Aplikasi Whatsapp) Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas 4 Sdn Pakujajar Cbm. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 98–105.
- Peranginangin, A., Borus, H., & Gulo, R. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 3(1), 43–50.
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Microsoft Power Point Pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan*, 2(2), 265–271.
- Prameshika, L. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dan Bangun Ruang Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1(2), 128–134.
- Puspitarini, Y. D. Dan M. H. (2019). Using Learning Media To Increase Learning Motivation In Elementary School. *Anatolian Journal Of Education*, 4(53–60).
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–867.
- Rahmawati, B. F. (2020). Learning By Google Classroom In Students' Perception. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1539(1), 12–48.
- Riasty, A., Ndal, L. A., Amalia, A. S. A. A., & Utomo, A. C. (2021). Penggunaan Media Alternatif (Whatsapp) Selama Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 3(1), 86–95.

2465 *Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi – Rizky Aulia Rahmani, Muhammad Abduh*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>

[Http:Journal.Ums.Ac.Id/Index.Php/Blbs](http://Journal.Ums.Ac.Id/Index.Php/Blbs)

Saputra, A. N. N., Said, H. B., & Defitriani, E. (2019). Perbandingan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Connecting Organizing Reflecting Extending (Core) Dengan Model Pembelajaran Konvensional Di Kelas Viii Smp Negeri 15 Kata Jambi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 12–16.

Setyorini, I. (2020). Pandemi Covid-19 Dan Online Learning: Apakah Berpengaruh Terhadap Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 13. *Journal Of Industrial Engineering & Management Research*, 1(1), 95–102.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Alfabeta.

Suriati, D. (2020). The Effect Of The Use Of Power Point Media On Motivation And Cognitive Learning Outcomes In Science Lrarning For Students Class Iv Sdn 39 Sering In Soppeng District. *Journal Dikdas*, 8(1), 71–86.

Vegatama, M. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash Dan Power Point Pada Pembelajaran Langsung Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 2 Sungguminasa (Studi Pada Materi Pokok Asam-Basa). *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 1(2), 68–76.

Warkintin, W., & Mulyadi, Y. . (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cd Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92.

Yunita, C. R. N. (2014). Peningkatan Motivasi Belajar Ipa Melalui Penerapan Multimedia Interaktif Dengan Mengoptimalkan Media Microsoft Powerpoint Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 01 Tawangmangu Tahun Pelajaran 2013/2014. *Skripsi*.