

Penggunaan Media Interaktif Berbasis PowerPoint dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Siswa kelas IV MIS Yasim Pesa

Nurlailah

nurlailahela08@gmail.com

MIS Yasim Pesa – Bima

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using PowerPoint-based interactive media in increasing student learning motivation in Pancasila and Civics Education (PPKn) subjects at MIS Yasim Pesa. The background of this study is the low motivation of students to learn which can be seen from the lack of active participation, lack of curiosity, and boredom when taking Civics lessons. This study used the Classroom Action Research (PTK) method which was carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were MIS Yasim Pesa fourth grade students totaling 20 people. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaire learning motivation, and documentation. The results showed that the use of interactive PowerPoint media can increase students' learning motivation. This is evidenced by the increase in the average score of the motivation questionnaire from 68% in cycle I to 85% in cycle II. Thus, PowerPoint-based interactive media is effective in increasing student learning motivation in Civics learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di MIS Yasim Pesa. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang terlihat dari kurangnya partisipasi aktif, minimnya rasa ingin tahu, dan cepatnya rasa bosan saat mengikuti pelajaran PPKn. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MIS Yasim Pesa yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket motivasi belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata angket motivasi dari 68% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Dengan demikian, media interaktif berbasis PowerPoint efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

Kata kunci: Media Interaktif, PowerPoint, Motivasi Belajar, PPKn, Madrasah Ibtidaiyah.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran inti di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang memegang peran penting dalam menanamkan nilai-nilai dasar kebangsaan kepada peserta didik¹. Melalui mata pelajaran ini, siswa tidak hanya diajak untuk memahami konsep-konsep kenegaraan, tetapi juga diarahkan untuk menginternalisasi nilai-nilai seperti tanggung jawab, toleransi, kedisiplinan, dan cinta tanah air². Pendidikan karakter yang terintegrasi dalam PPKn menjadi pondasi dalam

¹ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan: (PPKn) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0* (Prenada Media, 2020), accessed April 17, 2025,

² Helena Firdaus, "Menanamkan Sikap Cinta Tanah Air Melalui Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar Sebagai Pilar Patriotisme Bangsa," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 1525–1534, accessed April 17, 2025, <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9491>.

membentuk generasi muda yang memiliki integritas moral dan sosial sejak dini³. Namun, agar tujuan tersebut tercapai secara optimal, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

Di MIS Yasim Pesa, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PPKn masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional, di mana guru mendominasi proses pembelajaran melalui ceramah dan penugasan tertulis. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025, sebanyak 65% siswa kelas IV terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Sebagian besar siswa menunjukkan ekspresi kebosanan, jarang mengajukan pertanyaan, dan cenderung hanya menyalin materi tanpa pemahaman yang mendalam. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor yang mengakibatkan rendahnya motivasi belajar siswa. Guru umumnya hanya menggunakan buku paket dan papan tulis, tanpa bantuan teknologi yang lebih interaktif.

Rendahnya motivasi belajar ini menjadi hambatan serius dalam pencapaian tujuan pembelajaran PPKn. Padahal, motivasi belajar memiliki hubungan yang erat dengan keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan pencapaian hasil belajar⁴. Dalam konteks MIS Yasim Pesa, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu merangsang perhatian dan partisipasi siswa secara aktif. Penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint menjadi alternatif yang potensial untuk menjawab tantangan tersebut⁵, karena memungkinkan penyajian materi yang lebih visual, menarik, dan komunikatif. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan diri pada upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn melalui penerapan media interaktif PowerPoint yang dirancang sesuai kebutuhan dan karakteristik siswa MI.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti PowerPoint interaktif, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Syaniyah menemukan bahwa penggunaan media PowerPoint berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI Ma'had Al-Zaytun⁶. Demikian pula, Rahmawati melaporkan bahwa media PowerPoint interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di MAN 1 Lombok Timur⁷.

Meskipun demikian, masih terdapat gap dalam penelitian terkait penggunaan media PowerPoint interaktif pada mata pelajaran PPKn di MI, khususnya dalam konteks peningkatan motivasi belajar siswa. Sebagian besar studi sebelumnya lebih fokus pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian yang secara spesifik mengkaji implementasi media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran PPKn di MIS Yasim Pesa belum ditemukan.

³ Dr Hj Munirah Pd M. et al., *Model Pendidikan Etika Pada Usia Dini* (Cendikia Mulia Mandiri, 2023).

⁴ Muhammad Yasin, Azizzah Asma Al Husna, and Kamaria Kamaria, "Karakteristik Hubungan Guru Dan Siswa Sekolah Dasar Terhadap Motivasi, Partisipasi, Dan Pencapaian Akademis," *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2024): 70–81, accessed April 17, 2025,

⁵ Otib Satibi Hidayat and Dudung Amir Soleh, "Pendampingan Pemanfaatan Media Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran PPKn Di SD Kecamatan Mustikajaya Kota Bekasi Jawa Barat," *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2022): 100–105, accessed April 17, 2025,

⁶ Nijma Syaniyah, Iis Susiawati, and Irvan Iswandi, "Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun Tahun 2023," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 4 (2023): 8204–8215, accessed April 17, 2025

⁷ B. Fitri Rahmawati, Badarudin Badarudin, and Muhammad Shulhan Hadi, "Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring," *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 60–67, accessed April 17, 2025, <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/fhs/article/view/3135>.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji efektivitas penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di MIS Yasim Pesa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran PPKn yang inovatif dan berbasis teknologi, serta memperkaya kajian ilmiah terkait media pembelajaran interaktif di tingkat MI.

LANDASAN TEORI

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, minat, dan perasaan siswa dalam proses belajar mengajar⁸. Menurut Heinich, media pembelajaran mencakup alat, teknologi, atau bahan ajar yang dipakai untuk menyampaikan informasi atau mengilustrasikan konsep kepada siswa⁹. Media pembelajaran yang baik akan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menarik, terutama jika disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah.

Penggunaan media yang sesuai dalam pembelajaran PPKn menjadi sangat penting, karena materi yang diajarkan tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Media visual seperti PowerPoint interaktif dapat meningkatkan daya tarik dan memperjelas pesan, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran¹⁰. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Media Interaktif Berbasis PowerPoint

Media interaktif berbasis PowerPoint merupakan pengembangan dari media presentasi yang dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti tombol navigasi, animasi, video, kuis, dan tautan audio-visual yang memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan materi. Dibandingkan dengan PowerPoint biasa, versi interaktif ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis¹¹.

Dalam konteks pembelajaran PPKn, PowerPoint interaktif memungkinkan guru menampilkan konsep-konsep abstrak tentang nilai dan norma dalam bentuk visual dan audio yang lebih konkret. Hal ini tidak hanya memudahkan pemahaman, tetapi juga mampu membangkitkan emosi positif siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, media interaktif PowerPoint dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri, memberi umpan balik langsung, dan menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif¹².

Motivasi Belajar

⁸ Nono Heryana et al., *Konsep Dasar Media Pembelajaran Di Era Digital* (Cendikia Mulia Mandiri, 2023), accessed April 17, 2025,

⁹ Robert Heinich, "Instructional Media and Technologies for Learning," (*No Title*) (1996), accessed April 17, 2025, <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000796087006592>.

¹⁰ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers" (2014).

¹¹ Nandang Setiawan, "Pemanfaatan Bahan Ajar Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah," *Al-Miskawaih: Journal of Science Education* 2, no. 1 (2023): 85–104, accessed April 17, 2025,

¹² Nor Aliya Maulida Putri et al., "Media Interaktif Matematika Berbasis PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Perkalian," *Journal Educational Research and Development| E-ISSN: 3063-9158* 1, no. 2 (2024): 195–202, accessed April 17, 2025, <https://jurnal.globalscients.com/index.php/jerd/article/view/134>.

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang membangkitkan semangat dan keinginan seseorang untuk belajar. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut¹³. Motivasi terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik (dorongan dari dalam diri siswa sendiri) dan motivasi ekstrinsik (dorongan dari luar, misalnya dari guru, media pembelajaran, dan lingkungan belajar).

Motivasi belajar yang tinggi berpengaruh langsung terhadap prestasi akademik siswa. Siswa yang termotivasi cenderung menunjukkan minat tinggi, keaktifan dalam diskusi, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, dalam konteks penelitian ini, peningkatan motivasi belajar menjadi indikator penting untuk mengukur keberhasilan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PPKn.

Hubungan Media Interaktif dan Motivasi Belajar

Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti PowerPoint interaktif, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian oleh Mursida menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif secara signifikan mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini menyediakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, sehingga dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan konsentrasi belajar siswa¹⁴.

Dalam pembelajaran PPKn di tingkat MI, media interaktif sangat relevan digunakan untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap materi yang bersifat teoritis. Dengan desain visual yang menarik dan penggunaan suara atau animasi yang tepat, PowerPoint interaktif mampu membangun suasana belajar yang kondusif dan partisipatif. Hal ini sejalan dengan temuan Wahyuni, yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan ketika guru menggunakan media berbasis teknologi visual interaktif¹⁵.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*, yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan yang dirancang secara sistematis di dalam kelas¹⁶. Pendekatan ini dianggap tepat untuk mengatasi permasalahan nyata yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, khususnya rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari empat tahapan sesuai model Kemmis dan McTaggart¹⁷, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Proses ini memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus sebelumnya.

¹³ Muhammad Tahir and Baiq Niswatul Khair, "Analisis Gaya Mengajar Guru Kaitan Dengan Motivasi Belajar Siswa," *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 1 (2023): 202–209, accessed April 17, 2025,

¹⁴ Ainun Mursida, "Pengembangan Bahan Ajar Pai Berbasis Power Point Ispring Suite Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Rukhsah Dalam Beribadah Siswa Kelas Vii Smp" (Phd Thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2024), Accessed April 17, 2025,

¹⁵ Septia Wahyuni, Elfi Rahmadhani, and Lola Mandasari, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powerpoint," *Jurnal Abdidas* 1, no. 6 (2020): 597–602, accessed April 17, 2025

¹⁶ Endang Mulyatiningsih, "Metode Penelitian Tindakan Kelas," *Modul Pelatihan Pendidikan Profesi Guru: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta* (2015).

¹⁷ Anis Ilham, "Improving Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects Integers and Fractions Through the Expository Method," *Action Research Journal Indonesia* 3, no. 2 (2021): 121–127.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MIS Yasim Pesa, Kecamatan Wawo, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat, yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Kelas ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn tergolong rendah. Desain tindakan dalam setiap siklus dimulai dengan tahap perencanaan, di mana guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran PowerPoint interaktif, serta merancang instrumen observasi dan angket motivasi. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran PPKn menggunakan media interaktif yang telah disiapkan. Tahap observasi dilakukan untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah dirancang. Terakhir, pada tahap refleksi, dilakukan evaluasi untuk menilai keberhasilan tindakan dan menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi¹⁸: observasi, untuk melihat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran; angket motivasi belajar, untuk mengukur persepsi dan tingkat motivasi siswa setelah tindakan dilakukan; serta dokumentasi, berupa foto kegiatan, RPP, media pembelajaran, dan hasil kerja siswa sebagai data pendukung. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data dari angket dianalisis menggunakan persentase untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa, sementara data observasi digunakan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Kriteria keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa minimal 15% dari siklus I ke siklus II serta meningkatnya keterlibatan aktif siswa, minat, antusiasme, dan partisipasi selama pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan utama dari tindakan ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint. Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan menggunakan media PowerPoint interaktif. Media ini menyajikan materi dalam bentuk visual, animasi, serta kuis interaktif sederhana. Hasil siklus I menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan peningkatan motivasi belajar, meskipun sebagian besar masih cenderung pasif dan belum terbiasa dengan metode interaktif. Beberapa kendala seperti penggunaan waktu yang kurang efisien dan kurang optimalnya pemanfaatan fitur PowerPoint interaktif menjadi catatan penting untuk perbaikan di siklus berikutnya.

Setelah melakukan perbaikan dari hasil refleksi siklus I, guru menyempurnakan media pembelajaran dengan menambahkan elemen suara, animasi transisi yang lebih atraktif, serta mengatur waktu untuk kuis interaktif agar lebih efisien. Peningkatan hasil pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, antusiasme tinggi terlihat selama pemaparan materi, dan respon terhadap kuis interaktif pun sangat baik. sebagaimana terlihat pada tabel 1.

¹⁸ Mulyatiningsih, "Metode Penelitian Tindakan Kelas."

Tabel 1. Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru pada Siklus I dan II.

Aspek yang Diamati	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan (%)
Keaktifan siswa bertanya	55%	80%	+25%
Partisipasi dalam diskusi	60%	85%	+25%
Respons terhadap pertanyaan	65%	90%	+25%
Antusiasme terhadap media	70%	95%	+25%
Keterlibatan guru dalam media	75%	90%	+15%
Rata-rata	65%	88%	+23%

Tabel 2. Perbandingan Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I dan II

No	Indikator Motivasi	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II	Keterangan
1	Ketertarikan terhadap materi	70%	85%	
2	Semangat mengikuti pelajaran	65%	90%	
3	Partisipasi aktif	60%	82%	
4	Rasa senang dalam pembelajaran	75%	88%	
5	Keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran	70%	80%	
Rata-rata		68% <i>Cukup, perlu perbaikan</i>	85% <i>Baik, sesuai indicator</i>	+17% <i>Melebihi target 15%</i>

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn di kelas IV MIS Yasim Pesa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor rata-rata angket motivasi siswa dari 68% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II, melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar minimal 15%. Selain itu, hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti keaktifan dalam bertanya, menjawab, dan keterlibatan dalam diskusi kelas. Perubahan positif ini mencerminkan bahwa siswa tidak hanya menikmati proses pembelajaran, tetapi juga menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi PPKn setelah penggunaan media interaktif diterapkan.

Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan pendapat Heinich yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar mengajar¹⁹. Dalam konteks ini, PowerPoint interaktif menjadi media visual-audio yang sangat sesuai untuk merangsang partisipasi dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. Lebih lanjut, Arsyad menekankan bahwa media pembelajaran yang menarik dan komunikatif dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan memperkuat pemahaman materi melalui pendekatan visual dan audio²⁰ a benar. Dalam praktiknya, media PowerPoint interaktif memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam PPKn, seperti nilai-nilai kebangsaan dan norma sosial, melalui animasi, ilustrasi, dan kuis interaktif yang menyenangkan.

¹⁹ Heinich, "Instructional Media and Technologies for Learning."

²⁰ Arsyad, "Media Pembelajaran. Jakarta."

Selain itu, dari sudut pandang teori motivasi belajar, motivasi belajar merupakan kekuatan pendorong dalam diri siswa yang memunculkan semangat belajar²¹, mempertahankan keberlanjutan proses belajar, dan memberi arah pada aktivitas belajar²². Ketika siswa dihadapkan pada media yang inovatif dan interaktif, dorongan eksternal seperti keingintahuan, keterlibatan aktif, dan rasa senang dalam belajar dapat meningkat, sehingga motivasi belajar pun ikut terbangun. Hal ini juga diperkuat oleh Slavin yang menegaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu menumbuhkan perhatian siswa dan membuat mereka lebih fokus serta antusias dalam belajar²³.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media PowerPoint interaktif tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran PPKn secara lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan aspek afektif siswa, yaitu motivasi belajar. Penerapan media ini dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi rendahnya minat belajar siswa, terutama pada materi-materi yang bersifat teoritis seperti PPKn. Selain itu, keberhasilan ini turut memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya seperti yang dilakukan oleh Syaniyah²⁴ dan Rahmawati²⁵ yang menyatakan bahwa media PowerPoint interaktif efektif dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media interaktif berbasis PowerPoint layak untuk terus dikembangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MIS Yasim Pesa dalam pembelajaran PPKn, ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata motivasi dari 68% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Selain peningkatan angka, keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, dan merespons pembelajaran juga meningkat, menciptakan suasana kelas yang lebih komunikatif dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media visual interaktif memperkuat pemahaman dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan media interaktif dalam proses pembelajaran, sementara sekolah diharapkan mendukungnya melalui pelatihan dan penyediaan fasilitas. Penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian ke media digital lain, mata pelajaran berbeda, serta mengeksplorasi dampak jangka panjang media interaktif terhadap sikap dan karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers" (2014).
- Firdaus, Helena. "Menanamkan Sikap Cinta Tanah Air Melalui Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar Sebagai Pilar Patriotisme Bangsa." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 1525–1534.

²¹ Junaidin Junaidin, "Pembelajaran Dalam Pandangan Teori Belajar," *eL-HIKMAH: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam* 16, no. 1 (2022): 13–30,

²² Arief M. Sardiman, "Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar" (2019).

²³ Robert E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice* (Pearson, 2018)

²⁴ Syaniyah, Susiawati, and Iswandi, "Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun Tahun 2023."

²⁵ Rahmawati, Badarudin, and Hadi, "Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring."

- Heinich, Robert. "Instructional Media and Technologies for Learning." (*No Title*) (1996). Accessed April 17, 2025. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130000796087006592>.
- Heryana, Nono, M. Kom, M. Pd Junaidin, Indro Nugroho, S. S. T. Metha Fahriani, M. Pd Nurlaila, Amir Mukminin, M. Pd Martriwati, Renita Donasari, and S. Pd Khasanah. *Konsep Dasar Media Pembelajaran Di Era Digital*. Cendikia Mulia Mandiri, 2023.
- Hidayat, Otib Satibi, and Dudung Amir Soleh. "Pendampingan Pemanfaatan Media Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran PPKn Di SD Kecamatan Mustikajaya Kota Bekasi Jawa Barat." *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (2022): 100–105.
- Ilham, Anis. "Improving Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects Integers and Fractions Through the Expository Method." *Action Research Journal Indonesia* 3, no. 2 (2021): 121–127.
- Junaidin, Junaidin. "Pembelajaran Dalam Pandangan Teori Belajar." *eL-HIKMAH: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam* 16, no. 1 (2022): 13–30. Accessed April 17, 2025. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elhikmah/article/view/6066>.
- Lubis, Maulana Arafat. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan: (PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media, 2020.
- Mulyatiningsih, Endang. "Metode Penelitian Tindakan Kelas." *Modul Pelatiihan Pendidikan Profesi Guru: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta* (2015).
- MURSIDA, AINUN. "Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Power Point Ispring Suite Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Rukhsah Dalam Beribadah Siswa Kelas VII SMP." PhD Thesis, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2024.
- Pd, Dr Hj Munirah, M., Junaidin Pd M., Rohana Maryam M.Pd.I S. Pd, Dr Yulianus Bani M.Th, Dr Marhanani Tri Astuti M.M S. Sos, Dr Pupu Saeful Rahmat M.Pd, Dr Muhammad Subhan Iswahyudi ACTC M. Eng , PCC, Oktovina Rizky Indrasari M.Kes S. KM, Faqih Purnomosidi M.Si S. Psi, and Dr Anugriaty Indah Asmarany M.Si S. Psi. *Model Pendidikan Etika Pada Usia Dini*. Cendikia Mulia Mandiri, 2023.
- Putri, Nor Aliya Maulida, Ahmad Suriansyah, Arta Mulya Budi Harsono, and Eka Cahya Sari Putra. "Media Interaktif Matematika Berbasis PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Perkalian." *Journal Educational Research and Development| E-ISSN: 3063-9158* 1, no. 2 (2024): 195–202.
- Rahmawati, B. Fitri, Badarudin Badarudin, and Muhammad Shulhan Hadi. "Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring." *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 60–67.
- Sardiman, Arief M. "Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar" (2019).
- Setiawan, Nandang. "Pemanfaatan Bahan Ajar Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah." *Al-Miskawaih: Journal of Science Education* 2, no. 1 (2023): 85–104.
- Slavin, Robert E. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson, 2018. Accessed April 17, 2025. <https://thuvienso.hoasen.edu.vn/handle/123456789/7375>.
- Syaniyah, Nijma, Iis Susiawati, and Irvan Iswandi. "Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'had Al-Zaytun

- Tahun 2023.” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 4 (2023): 8204–8215.
- Tahir, Muhammad, and Baiq Niswatul Khair. “Analisis Gaya Mengajar Guru Kaitan Dengan Motivasi Belajar Siswa.” *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 1 (2023): 202–209. Accessed April 17, 2025.
- Wahyuni, Septia, Elfi Rahmadhani, and Lola Mandasari. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powerpoint.” *Jurnal Abdidas* 1, no. 6 (2020): 597–602.
- Yasin, Muhammad, Azizzah Asma Al Husna, and Kamaria Kamaria. “Karakteristik Hubungan Guru Dan Siswa Sekolah Dasar Terhadap Motivasi, Partisipasi, Dan Pencapaian Akademis.” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 7, no. 1 (2024): 70–81.