



**PENGARUH PENGGUNAAN *POWER POINT* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS II MIN 3 TANAH DATAR**

PROPOSAL SKRIPSI

*Ditulis sebagai Syarat untuk Penulisan Skripsi
Pada Program studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*

Oleh:

VELLA MONALISA

NIM. 2130111135

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR**

2025

Biodata Penulis



Nama : Vella Monalisa

NIM : 2130111135

Tempat / Tanggal Lahir : Sungai Tarab / 26 Agustus 2002

Program Studi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Alamat : Kotohiling

Riwayat Pendidikan : SDN 16 Sungai Tarab
: SMPN 1 Sungai Tarab
: SMAN 1 Sungai Tarab
: UIN Mahmud Yunus Batusangkar

Anak Ke : 3 dari 3 saudara

Keluarga : a. Ayah : Zulbadri
b. Ibu : Erneti
c. Saudara : Mega Sovia
: Diana Putri

Motto
kebahagiaan : Bersyukur adalah kunci untuk membuka pintu

KATA PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT yang tak henti-hentinya terucap. Taburan cinta dan kasih sayang-mu telah memberikanku kekuatan, membekali dengan ilmu serta memperkenalkan dengan cinta. Atas kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat diselesaikan. Tanpa kasih sayang dan pertolongan Allah SWT, mustahil untuk menyelesaikan skripsi ini

Ujian datang silih berganti, tidak mungkin untuk dapat bertahan melaluinya tanpa adanya Allah SWT yang menguatkan hati. Terimakasih ya Allah, semoga engkau berkahi ilmu dan perjuangan ini, shalawat dan salam sedunia yakni nabi besar Muhammad SAW.

Ku persembahkan karya sederhana ini kepada kedua orang tua yang kukasihi dan kucintai ..

Kepada Papa (Zulbadri) dan Mama (Erneti)

Kepada Papa (Zulbadri), cinta pertama dalam hidupku, dan Mama (Erneti), pintu surgaku. Dengan hati penuh syukur dan cinta, skripsi ku persembahkan untuk papa dan mama, dua sosok yang telah memberikan cinta, dukungan dan inspirasi dalam perjalanan hidupku, Papa engkau cinta pertama yang telah mengajkan aku tentang integritas dan kerja keras. Mama, engkau adalah pintu surgaku yang selalu memberikan kasih sayang dan doa yang tulus.

Terimakasih Papa dan Mama, atas setiap langkah dan usaha kalian dalam membimbing dan mendukung penulisan skripsi ini. Kalian adalah tiang-tiang kekuatan dan cahaya dalam setiap gelapnya malam. Skripsi ini adalah bentuk penghormatan dan bukti cinta yang tak terhingga dari hatiku untuk kalian berdua..

Kepada saudara kandung yakni kakak (Mega Sovia dan Diana Putri)

Teruntuk kalian, terimakasih telah menjadi partner disegala hal terutama dalam mengurus perkuliahan yang selalu membantu menyediakan keperluan untuk perkuliahan serta memberikan dukungan. Terimakasih atas doa dan bantuan saudaraku selama ini, hanya karya kecil yang dapat kupersembahkan.

Kepada teman-teman terbaik (Putri Jelita, Keryn , Lya, Yani, Sonia)

Terimakasih telah menjadi palipur lara di saat kegundahan. Terimakasih atas dukungan kalian. Terimakasih selalu memberi semangat ketika penulis mengalami berbagai permasalahan dalam penulisan skripsi, terimakasih selalu ada ketika penulis membutuhkan bantuan..

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Swt yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Powerpoint* terhadap Motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 3 Tanah Datar”. Skripsi ini ditulis untuk syarat penyelesaian studi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Shalawat beserta salam senantiasa dihadiahkan kepada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad Saw. Yang telah mewariskan dua pusaka yang bisa dijadikan pedoman hidup yaitu Al- Qur’an dan Sunnah.

Skripsi ini membahas tentang Pengaruh Penggunaan *Powerpoint* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas II MIN 3 Tanah Datar. Pada pendahuluannya berisi fenomena atau masalah, adapun masalah yang peneliti teliti tentang Motivasi Belajar siswa pada kajian pustaka berisi teori pendukung mengenai Motivasi Belajar siswa. Pada jenis metode penelitian berisi tentang cara-cara peneliti dalam menentukan jenis dan rancangan penelitian dan selanjutnya setelah dilakukan penelitian maka didapatkan temuan peneliti melalui analisis data dan diperoleh kesimpulan bahwa Penggunaan *Powerpoint* Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari segala bentuk hambatan dan rintangan, tetapi berkat bantuan dari berbagai pihak, kesulitan ini dapat teratasi. Maka dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar Bapak Prof. Delmus Puneri Salim, S.Ag.,M.A.,M.Res.,Ph.D. yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi.
2. Bapak Dekan Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmu Yunus Batusangkar.

3. Ibu Sunarti, M.Pd., selaku ketua program Studi Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memotivasi mahasiswa termaksud peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Syaiful Marwan, M.Pd selaku Dosen Pembimbing peneliti yang telah meluangkan waktunya dan memberikan bimbingan serta pengarahan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Wilda Fathia, M.Pd selaku penguji I seminar proposal yang memberikan masukan kepada penulis untuk lebih baik dalam pembuatan skripsi.
6. Bapak Muspari, M.Pd dan Ibu Mega Adyna Movitaria, M.Pd selaku dosen validator untuk instrument penelitian penulis.
7. Kepala Sekolah MIN 3 Tanah Datar dan Ibu guru kelas II yang telah membantu dalam mendapatkan data-data untuk penyelesaian skripsi.
8. Dosen dan Karyawan Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan motivasi dan dorongan serta kemudahan administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda (Zulbadri), dan Ibunda (Erneti), orang hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dan kerasnya dunia. Sebagai tanda bakti dan hormat terimakasih yang tiada terhingga saya persembahkan karya kecil ini kepada mama dan papa yang telah memberikan rasa kasih sayang dan segala dukungan, cinta kasih sayang yang tiada terhingga yang hanya dapat saya balas dengan selembar kertas ini yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat mama dan papa bahagia karena saya sadar selama ini belum bisa berbuat lebih. Untuk kedua orang tua saya yang paling kucintai terimakasih selama ini memberikan banyak motivasi, selalu mendoakan, selalu menyiramkan kasih sayang dan selalu menasehati untuk menjadi lebih baik lagi.

10. Terima kasih saudara tercinta Kakak saya, Mega Sovia dan Diana Putri yang sudah menjadi bagian proses penyusunan tugas akhir ini, terimakasih atas dukungan dan nasehat yang telah diberikan.
11. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan selama di perkuliahan Stefani, Santri Ayu, , yang telah kebersamai, memberikan support, dan bantuan penulis hingga sampai saat di titik ini.
12. Terima kasih kepada sahabat sekaligus penulis anggap sebagai saudara Ditha Yulia Fhirnanda, Keryna Octavia, Putri Jelita, Rahmatul Hayani, dan Sonia yang telah memberikan motivasi, semangat, dukungan dan sumbangan pemikiran kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Dan terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri yang selalu mengusahakan semua hal agar terlihat baik-baik saja. Terima kasih sudah sekuat ini dan bertahan sampai sejauh ini. Terima kasih untuk tetap berusaha dan tidak menyerah walau sering kali merasa putus asa. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Semoga tetap rendah hati karena ini baru awal dari semuanya. Selamat berpetualang di level kehidupan selanjutnya, tugasmu belum selesai, perjalananmu masih panjang, tetaplah menjadi perempuan yang kuat, perluas lagi sabarnya, perbanyak ikhlas dan tetaplah bersyukur dalam setiap keadaan.

Batusangkar, Juli 2025

Penulis

Vella Monalisa

NIM.2130111135

ABSTRAK

Vella Monalisa, NIM 2030111135, Judul Skripsi: “Pengaruh Penggunaan *Powerpoint* Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 3 Tanah Datar”. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya siswa yang memiliki masalah Motivasi Belajar. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Powerpoint* terhadap peningkatan Motivasi Belajar siswa MIN 3 Tanah Datar.

Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II yang berjumlah 26 orang dengan pengambilan sampel 26 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu skala model *Likert*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan Penggunaan *powerpoint* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai t_0 lebih besar daripada t_{tabel} yang berarti hipotesis nihil penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa ditolak dan hipotesis alternative (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa diterima. Adapun penurunan hasil pretest- posttest yaitu -0.30 ini pada kategori rendah.

ABSTRACT

Vella Monalisa, Student ID: 2030111135. **Thesis Title:** “*The Effect of Using PowerPoint on the Learning Motivation of Second Grade Students at MIN 3 Tanah Datar in Indonesian Language Subjects*”. Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Mahmud Yunus State Islamic University of Batusangkar.

This research was motivated by the observation that some students showed low learning motivation in Indonesian language lessons. The purpose of this study was to determine the effect of using PowerPoint media on improving students' learning motivation.

The research employed a quantitative approach with an experimental method and a one-group pretest-posttest design. The population consisted of all second-grade students at MIN 3 Tanah Datar, totaling 26 students, who were also selected as the research sample. Data were collected using a Likert-scale learning motivation questionnaire.

The results of the study indicate that the use of PowerPoint has a significant effect on increasing students' learning motivation. This is evidenced by the $t_{\text{calculated}}$ value being greater than the t_{table} value, which means that the null hypothesis (H_0)—stating that the use of PowerPoint has no effect on students' learning motivation—is rejected. Conversely, the alternative hypothesis (H_a), which states that there is an effect of using PowerPoint on students' learning motivation, is accepted. However, there was a decrease in the pretest-posttest results of -0.30, which falls into the low category.

DAFTAR ISI

KATA PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR..... i

ABSTRAK iv

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR GAMBAR..... viii

DAFTAR TABEL ix

LAMPIRAN..... x

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 8

C. Batasan Masalah..... 9

D. Rumusan Masalah 9

E. Tujuan Penelitian 9

F. Manfaat Penelitian 9

BAB II KAJIAN TEORI 11

A. Landasan Teori..... 11

1. Media Pembelajaran 11

2. Motivasi Belajar 20

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD 29

4. Teori Keterkaitan *Powerpoint* dengan Motivasi Belajar..... 32

B. Kajian Penelitian Relevan 33

C. Kerangka Berpikir..... 35

D. Hipotesis..... 36

BAB III METODE PENELITIAN 37

A. Jenis Penelitian..... 37

B. Tempat dan Waktu Penelitian 38

1. Tempat Penelitian..... 38

2. Waktu Penelitian 39

C. Populasi dan Sampel 39

1. Populasi 39

2. Sampel	40
D. Definisi Operasional.....	42
1. Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint (Variabel X)	42
2. Motivasi belajar Bahasa Indonesia (Variabel Y).....	43
E. Subjek dan Objek Penelitian	43
1. Subjek Penelitian	43
2. Objek Penelitian	43
F. Pengembangan Instrumen Penelitian	43
1. Validitas.....	43
2. Reliabilitas	47
G. Teknik Pengumpulan Data.....	48
H. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	53
A. Deskripsi Data	53
1. Deskripsi Data Hasil <i>Pre-test</i>	53
2. Deskripsi Penggunaan <i>Powerpoint</i> terhadap motivasi belajar	55
3. Deskripsi Data Hasil <i>Post-test</i>	57
B. Analisis Data	60
1. Uji Prasyarat	60
2. Uji Hipotesis.....	61
3. Uji N-Gain	62
C. Pembahasan.....	63
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Implikasi.....	71
C. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	36
Gambar 4.1. Diagram Kategori Motivasi Belajar Pre-Test.....	54
Gambar 4.2. Diagram Kategori Motivasi Belajar Post-test	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Metode Pre-Eksperimental Design	38
Tabel 3. 2. Populasi Penelitian.....	39
Tabel 3. 3. Anggota Populasi	39
Tabel 3. 4. Jumlah sampel kelas 2 MIN 3 Tanah Datar.....	41
Tabel 3. 5. Data Siswa yang Menjadi Sampel Penelitian	41
Tabel 3. 6. Hasil Validasi Intrumen (Uji Ahli)	44
Tabel 3. 7. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa	45
Tabel 3. 8. Hasil Uji Validitas Item	46
Tabel 3. 9. Hasil Uji Reabilitas	47
Tabel 3. 10. Reliabilitas Tes dan Klasifikasi.....	48
Tabel 3. 11. Skor Skala Likert dengan Alternatif Jawaban.....	48
Tabel 3. 12. Rentang Skor Motivasi Belajar	49
Tabel 3. 13. Kriteria Nilai N-Gain	52
Tabel 4. 1. Hasil Pengolahan pre-test.....	53
Tabel 4. 2. Pelaksanaan Treatment	55
Tabel 4. 3. Hasil Pengolahan Post-tes Motivasi Belajar	57
Tabel 4. 4. Perbandingan Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen antara Pre- test dengan Post-test.....	59
Tabel 4. 5. Hasil Uji Normalitas	60
Tabel 4. 6. Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas.....	61
Tabel 4. 7. Hasil Uji Paired Samples Test	62
Tabel 4. 8. Hasil Uji N-gain Skor	62

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi Motivasi Belajar.....	81
Lampiran 2. Modul Ajar	82
Lampiran 3. Powerpoint.....	96
Lampiran 4. Instrumen Sebelum Validitas.....	101
Lampiran 5. Instrumen Setelah Validitas.....	104
Lampiran 6. Presensi Penelitian.....	110
Lampiran 7. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas.....	122
Lampiran 8. Hasil Uji Reabilitas.....	123
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian.....	124
Lampiran 10. Surat Balasan Penelitian	125
Lampiran 11. Surat Tugas Pembimbing Skripsi	126
Lampiran 12. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal	127
Lampiran 13. Lembar Surat Persetujuan Pembimbing untuk Seminar Proposal	128
Lampiran 14. Pelaksanaan Pre-test	129
Lampiran 15. Pelaksaan Treatmen 1	130
Lampiran 16. Pelaksanaan Treatmen 2	130
Lampiran 17. Pelaksanaan Treatmen 3	131
Lampiran 18. Pelaksanaan Treatmen 4	131
Lampiran 19. Pelaksanaan Treatmen 5	132
Lampiran 20. Pelaksanaan Treatmen 6	132
Lampiran 21. Pelaksanaan Post-test.....	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Nurkholis (2013) Proses meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang dikenal sebagai pendidikan. Pendidikan yang mencukupi membuka peluang untuk mencapai impian dan sukses dalam kehidupan. mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu dan masyarakat. Jika dibandingkan dengan pengajaran, pendidikan lebih menekankan pada pembangunan individu atau masyarakat serta penyebaran pengetahuan dan kemampuan. Dengan cara ini, suatu bangsa atau negara dapat memberikan nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pemikiran, dan keahliannya kepada generasi berikutnya, membuat mereka siap untuk masa depan yang lebih baik.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. A. Tresna Sastrawijaya (dalam Sujana, 2019) mengatakan bahwa tujuan pendidikan adalah segala sesuatu yang mencakup kesiapan jabatan, keterampilan memecahkan masalah, penggunaan waktu senggang secara membangun, dan sebagainya karena harapan setiap siswa berbeda-beda.

Oleh karena itu, setiap penyelenggaraan di Indonesia, terutama pendidikan formal, harus berusaha untuk mencapai tujuan pendidikan ini.

Namun, membutuhkan waktu yang panjang dalam setiap jenjang pendidikannya (Hidayat & Abdillah, 2019). Dengan demikian pendidikan sangat perlu dan harus dilaksanakan bagi setiap individu sebagai upaya untuk mencapai tujuan tersebut. Pendidikan dapat diperoleh secara formal seperti dari sekolah, madrasah, dan institusi lainnya, disamping itu pendidikan juga dapat diperoleh secara nonformal biasanya, dari orang-orang dan lingkungan sekitar kita.

Pendidikan formal dimulai dari jenjang pendidikan dasar, adapun lembaga pendidikan yang berada pada jenjang pendidikan dasar meliputi PAUD Formal, TK, SD/MI dan termasuk SMP/MTS. Dilihat dari kedudukannya, Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) memiliki peran strategis sebagai jenjang pendidikan formal pertama yang memberikan dasar untuk pendidikan lanjutan (Sofyan et al, 2021).

Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah sebagai pendidikan formal menyediakan beberapa mata pelajaran yang harus dipelajari serta dikuasai oleh siswa. Salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang (Sisdiknas) pasal 37 yang menyatakan secara tegas bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada tingkat sekolah dasar dan menengah. Salah satu tujuan utama diajarkannya Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran biasanya dipergunakan untuk melatih dan mengembangkan aktivitas pada siswa. Bahasa adalah suatu alat untuk komunikasi. Belajar dalam berbahasa itu artinya belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki berbagai tujuan yang tak jauh beda pada tujuan mata pelajaran lainnya, salah satunya untuk memperoleh atau mendapatkan pengetahuan, kreativitas, sikap dan keterampilan. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya mengajarkan aspek kebahasaan,

namun juga memiliki peran penting dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan logis siswa. Melalui berbagai jenis teks dan kegiatan berbahasa, siswa diajak untuk memahami isi bacaan, mengungkapkan ide, serta menyusun gagasan secara terstruktur. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat terhadap pendapat orang lain.

Pada keterampilan berbahasa dikurikulum sekolah mencakup beberapa aspek ada 4 yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*) keterampilan membaca (*reading skills*) keterampilan menulis (*writing skills*). Pembelajaran yang seimbang pada keempat aspek ini sangat penting untuk mengembangkan kompetensi berbahasa yang baik dan efektif. Khoirina., (2023).

Selama proses pengembangan keterampilan berbahasa siswa, keempat keterampilan ini saling berhubungan dan mendukung satu sama lain. Pada akhirnya, ini akan berdampak pada kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, pendidikan Bahasa Indonesia di tingkat dasar bukan hanya mengajarkan keterampilan literasi atau tata bahasa, tetapi juga membantu siswa tumbuh dalam berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk di sekolah, di masyarakat, dan di dunia kerja. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia yang komprehensif di tingkat pendidikan dasar menuntut penggunaan pendekatan inovatif dan efisien untuk mendukung pengembangan keterampilan berbahasa siswa. Salah satu faktor penting yang turut mendukung pengembangan keterampilan berbahasa siswa adalah motivasi belajar. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran seperti penggunaan media seperti *Powerpoint* dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Tampilan visual yang menarik, animasi, serta penyampaian materi yang lebih interaktif melalui *Powerpoint* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini membuat siswa lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti proses

pembelajaran. Dengan motivasi belajar yang tinggi, siswa akan lebih mudah memahami materi, terutama dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas Pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran, salah satunya *PowerPoint*. *PowerPoint* memiliki banyak manfaat, terutama untuk memperjelas konsep, menarik perhatian siswa, dan membuat kelas lebih interaktif. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media digital dalam proses pembelajaran semakin penting. PPT, sebagai salah satu bentuk media presentasi yang paling umum digunakan, dapat memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran secara visual, sehingga mempermudah siswa untuk memahami informasi yang disampaikan. Ada salah satu alternative dengan menggunakan media *power point*.

Ada salah satu alternative dengan menggunakan media *power point* sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif karena mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat, perhatian, serta motivasi siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran dengan baik. Penggunaan *Powerpoint* juga memudahkan guru dalam menjelaskan konsep-konsep sulit secara sistematis dan menarik, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Media *Powerpoint* merupakan salah satu bentuk *software* yang dibuat dan dirancang dengan tujuan agar dapat digunakan dan mampu menampilkan suatu multimedia yang menarik dan mudah dalam pembuatannya serta mudah dalam penggunaannya Siagian (dalam Herlina & Saputra, 2022)

Pemanfaatan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran juga didukung oleh teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer (2021), yang menegaskan bahwa kombinasi antara visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat siswa. Dengan visualisasi materi yang jelas dan beragam, siswa dapat lebih mudah mengaitkan konsep-konsep baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Selain itu, media ini

memungkinkan penyajian materi secara bertahap dan terstruktur sehingga memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran tanpa merasa kebingungan.

Penelitian oleh Fitriani (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Hal ini karena *PowerPoint* tidak hanya menyajikan materi secara tekstual, tetapi juga melibatkan elemen gambar, animasi, dan suara yang mampu membangkitkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Selain meningkatkan motivasi dan minat belajar, penggunaan *PowerPoint* juga membantu guru dalam mengelola waktu pembelajaran secara lebih efisien. Dengan materi yang tersusun rapi dan terstruktur dalam slide, guru dapat menyampaikan pokok-pokok pembelajaran secara tepat sasaran tanpa melewati waktu yang telah ditentukan. Hal ini penting agar proses pembelajaran berjalan efektif dan siswa tidak merasa jenuh.

Untuk mengoptimalkan penggunaan *PowerPoint*, guru perlu memperhatikan beberapa aspek, seperti desain slide yang sederhana dan jelas, penggunaan warna dan font yang kontras agar mudah dibaca, serta menyisipkan elemen interaktif seperti pertanyaan atau kuis singkat yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, guru juga dianjurkan untuk mengombinasikan penggunaan *PowerPoint* dengan metode pembelajaran aktif agar siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan pendekatan yang tepat, media *PowerPoint* tidak hanya menjadi alat bantu visual semata, tetapi juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Selain itu, penggunaan media *PowerPoint* secara konsisten dapat membantu membangun kebiasaan belajar yang positif pada siswa, seperti

meningkatkan keterampilan mengorganisasi informasi dan kemampuan berpikir kritis. Dengan adanya variasi media dalam pembelajaran, siswa juga lebih terdorong untuk aktif bertanya dan berdiskusi, yang pada akhirnya memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Guru juga perlu terus mengembangkan dan memperbaharui materi *PowerPoint* sesuai dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa. Pengintegrasian teknologi terbaru, seperti video pendek, animasi interaktif, dan link sumber belajar tambahan, dapat membuat pembelajaran semakin menarik dan relevan dengan dunia digital yang semakin berkembang. Guru juga perlu terus mengembangkan dan memperbaharui materi *PowerPoint* interaktif yang disesuaikan dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan siswa. *PowerPoint* yang digunakan sebaiknya bukan hanya berisi teks dan gambar statis, tetapi juga mencakup elemen-elemen modern seperti video pendek, animasi interaktif, kuis sederhana, serta tautan ke sumber belajar tambahan. Dengan menggunakan jenis *PowerPoint* yang menarik, dinamis, dan responsif terhadap perkembangan teknologi, pembelajaran akan menjadi lebih hidup, relevan, dan sesuai dengan karakteristik dunia digital yang terus berkembang.

Dengan demikian, media *PowerPoint* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran saat ini, tetapi juga menjadi salah satu sarana penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang adaptif dan berkelanjutan untuk menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.

Microsoft *power point* adalah salah satu presentasi aplikasi dalam komputer yang penggunaannya mudah, karena program *power point* ini dapat diintegrasikan dengan *microsoft* lainnya seperti *word*, *excel*, *access* dan sebagainya Wanti (dalam Herlina & Saputra, 2022). Pembelajaran menggunakan media *powerpoint* ini khususnya dirancang untuk pembelajaran bahasa Indonesia kelas dua, dimana dalam media presentasi *powerpoint* dirancang dan dilengkapi dengan teks, gambar, suara, video dan animasi yang sesuai dengan materi yang dipelajarinya, sehingga dapat dioperasikan oleh pendidik kepada peserta didik sesuai dengan tema yang dipelajari. Maka dari

itu, *power point* yang efektif untuk membuat pembelajaran menjadi menarik adalah yang diranvang dengan tampilan visual yang menarik, menggunakan kombinasi warna yang tepat, gambar atau video pendukung, serta animasi yang tidak berlebihan. Selain itu, materi disajikan secara sistematis dan interaktif agar siswa lebih muda memahami dan tetap fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti selama peneliti melakukan praktek lapangan di MIN 3 Tanah Datar yang berlokasi di Nagari Tanjung Alam, Jorong Koto Laweh, Dusun Puncak Alai, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II. Masalah yang ditemukan peneliti yaitu masih menggunakan metode ceramah sebagai pilihan utama untuk menjelaskan pembelajaran, belum menggunakan media elektronik, media yang digunakan masih menggunakan buku, hal tersebut dapat mengakibatkan siswa bosan, masih rendahnya hasil belajar siswa, siswa tidak mampu mendeskripsikan ulang pembelajaran yang diajarkan. Pembelajarannya sudah baik namun belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Salah satunya pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu upaya yang peneliti lakukan yaitu menerapkan penggunaan media *powerpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tema kata kerja aktif dan kata kerja pasif. Menurut Paivio (2017) teori ini menekankan pentingnya penggunaan kode verbal dan visual secara bersamaan. *Powerpoint* efektif jika menggabungkan teks (kode verbal) dan gambar/ diagram (kode visual) untuk memaksimalkan daya ingat dan pemahaman. Sedangkan menurut Ryan dan Deci (2019) menyatakan bahwa Pemanfaatan *Powerpoint* yang memungkinkan siswa merasa mandiri dan kompeten (misalnya melalui aktivitas interaktif dan umpan balik langsung) dapat meningkatkan motivasi intrinsik dalam belajar. Dengan menggunakan media *powerpoint* agar dapat membuat siswa berinteraksi dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap pembelajaran, sehingga siswa dapat mendeskripsikan kata kerja aktif dan kata kerja pasif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Media

powerpoint juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan gembira karena adanya gambar maupun video yang menarik baik itu dari segi bentuk, warna dan anak lebih mudah memahami dan mengenal pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan Latar Belakang di atas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Dasar, khususnya kelas II, terbukti termotivasi dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara visual dan terstruktur, tetapi juga mampu menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa. Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, *Powerpoint* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif, rasa ingin tahu, dan keinginan siswa untuk memahami materi Bahasa Indonesia secara lebih mendalam. Oleh karena itu, *Powerpoint* dapat dijadikan sebagai media pendukung yang relevan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Dari uraian di atas maka, peneliti melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan *PowerPoint* terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II MIN 3 Tanah Datar”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah di atas maka dapat diidentifikasi. Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Guru menggunakan metode ceramah sebagai pilihan utama untuk menjelaskan pembelajaran.
- b. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi anak.
- c. Motivasi belajar siswa rendah
- d. Siswa tidak mampu mendeskripsikan ulang pembelajaran yang diajarkan.
- e. Siswa kurang semangat dalam belajar
- f. Guru belum memaksimalkan penggunaan *powerpoint*

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah pada penelitian ini adalah, pengaruh penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II di MIN 3 Tanah Datar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh Media *Powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II MIN 3 Tanah Datar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Powerpoint* terhadap peningkatan motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II MIN 3 Tanah Datar

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini secara khusus membantu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media *Powerpoint* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 3 Tanah Datar
 - b. Sebagai sarana untuk kontribusi pemikiran dan pemahaman penelitian dalam mengembangkan kemampuan profesional.
- 2) Penggunaan praktis
 - a. Bermanfaat bagi siswa

Memberikan pengalaman dan latihan yang menarik, merangsang semangat dan rasa ingin tahu untuk belajar, dan merupakan sarana pelatihan yang konstruktif Interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
 - b. Manfaat bagi Guru

Mampu mengenali dan menemukan kelemahan dalam pembelajaran sehingga dapat mencari dan menemukan alternatif untuk

memperbaikinya.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di MIN 3 Tanah Datar

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk.,2002). Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, dkk.,2002). Menurut Russell media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Menurut Gagne, media media sebagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Arsyad (2006:3) menyatakan pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau variable. Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima.

Menurut Sunarti Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Nasional Education (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika (Sadiman, dkk.,2002:6) mendefenisikan: “media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.” Media pembelajaran dapat didefinisikan secara terpisah berdasarkan definisi media secara keseluruhan. Media pembelajaran dapat

didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi kepada siswa dengan cara yang direncanakan dan efektif untuk membantu siswa belajar dengan baik. Segala sesuatu yang digunakan dalam situasi ini harus dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan proses siswa untuk mendorong proses belajar. Untuk menjelaskan lebih lanjut, media pembelajaran adalah alat, bahan, atau metode yang digunakan dalam kegiatan pendidikan untuk memastikan bahwa komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif, ilmiah, interaktif, dan efisien.

Menurut Mayer (2021) dalam teorinya tentang *Multimedia Learning*, media pembelajaran yang efektif harus mampu mengintegrasikan unsur visual dan auditori secara simultan untuk memaksimalkan pemahaman dan retensi siswa. Mayer menekankan pentingnya desain media yang meminimalkan beban kognitif, sehingga siswa dapat fokus pada proses pembelajaran tanpa merasa kewalahan oleh informasi yang terlalu kompleks.

Selain itu, Clark dan Mayer (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran harus dirancang interaktif dengan menyediakan umpan balik langsung, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Media yang interaktif juga memungkinkan pembelajaran yang bersifat adaptif, di mana materi dan kecepatan belajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa.

Lebih lanjut, Zhang, Zhao, dan Nunamaker (2019) menyoroti peran media pembelajaran digital dalam menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan komunikatif. Mereka menjelaskan bahwa media digital yang dirancang dengan baik dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta mendukung pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) yang meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa.

Media pembelajaran ini merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Hal tersebut sependapat Sadiman,.(2015) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa.Seperti yang telah dikemukakan Gagne, penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dikuatkan oleh pendapat Miarso (2004: 458) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan, dan perhatian belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Istilah media dan sumber belajar kadang tertukar pemakaian dan pemaknaanya. Hal ini bisa dimengerti karena sumber belajar dan media memiliki keterkaitan dalam satu kesatuan komponen pembelajaran. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Media belajar terdiri dari dua komponen yaitu bahan dan alat. Bahan sering disebut perangkat lunak (*software*), sedangkan alat disebut sebagai perangkat keras (*hardware*). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar.

b. Tujuan Media

Menurut Lestari, Arini, dan Ashadi (2014:18), penggunaan media pembelajaran umumnya membantu guru menyampaikan pesan

atau materi pelajaran kepada siswanya. agar pesan menjadi lebih mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan bagi siswa Tujuan penggunaan media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar;
- 2) Meningkatkan sikap dan keterampilan teknologi tertentu
- 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik
- 4) Menciptakan situasi belajar yang efektif untuk memberikan motivasi kepada peserta didik.

Media yang baik belum tentu menjamin keberhasilan belajar siswa jika guru tidak menggunakannya dengan benar. Media yang telah dipilih secara tepat harus digunakan sebaik mungkin sesuai dengan prinsip-prinsip pemanfaatan media. Menurut Jailani & Hamid (2016: 175-192), guru harus mempertimbangkan media mana yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran:

- 1) Ketersediaan sumber tempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- 2) Untuk membeli atau memproduksi sendiri telah tersedia dana dan tenaga.
- 3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan dimana saja dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa
- 4) Efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekali pun nampak mahal.

c. Fungsi Media *PowerPoint*

Menurut Azhar (2005 & 2011) Fungsi media *powerpoint* yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyajikan informasi secara visual yaitu *Powerpoint* membantu menyampaikan materi dengan gambar, grafik, dan teks sehingga informasi lebih mudah dipahami.
- 2) Meningkatkan daya tarik dan motivasi yaitu penggunaan slide yang menarik dapat membuat peserta didik lebih fokus dan termotivasi selama proses pembelajaran atau presentasi.
- 3) Memudahkan penyampaian materi yang kompleks yaitu dengan animasi dan diagram, konsep sulit bisa dijelaskan secara lebih sederhana dan jelas.
- 4) Mendukung pembelajaran interaktif yaitu *Powerpoint* memungkinkan penambahan kuis, video, dan pertanyaan yang membuat proses belajar menjadi lebih aktif dan partisipatif.
- 5) Mengorganisasi materi secara sistematis yaitu slide *powerpoint* membantu presenter menyusun materi secara terstruktur dan runtut sehingga alur penyampaian lebih jelas.
- 6) Menyimpan dan mengarsipkan materi yaitu materi dalam *powerpoint* dapat disimpan dan digunakan kembali di kemudian hari, memudahkan revisi dan distribusi.

d. Manfaat Media *Powerpoint*

Menurut Yuliana,E.(2022) manfaat media *powerpoint* adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat pembelajaran lebih menyenangkan
- 2) Meningkatkan fokus dan perhatian siswa
- 3) Mendorong keterlibatan aktif siswa

Sedangkan menurut Adriana,F. (2021) manfaat media *powerpoint* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan dalam pembelajaran daring dan luring
- 2) Menarik perhatian siswa melalui elemen interaktif

3) Mendorong partisipasi aktif

Media PowerPoint memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Yuliana (2022), PowerPoint membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan fokus siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Sementara itu, Adriana (2021) menekankan fleksibilitas PowerPoint yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring, serta kemampuannya menarik perhatian siswa melalui elemen interaktif dan mendorong partisipasi aktif. Dengan demikian, PowerPoint merupakan media pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap berbagai kebutuhan dan situasi belajar.

e. Power point

1) Pengertian *Powerpoint*

Seperti yang dinyatakan oleh Hujair (2009: 127-128), *PowerPoint* adalah program aplikasi bagian *Microsoft Office* yang memungkinkan siswa melihat gambar yang dibuat di layar dan proyektor LCD. Media *PowerPoint* biasanya merupakan bagian dari aplikasi *Microsoft Office*, yang memungkinkan peserta didik mempresentasikan banyak slide dalam presentasi yang kompleks atau sederhana.

Penggunaannya mudah karena ada banyak template atau desain yang tersedia untuk membuat presentasi *PowerPoint* menarik. Presentasi ini biasanya digunakan oleh pengusaha untuk mempromosikan bisnis mereka, guru untuk menyampaikan materi pelajaran, dan siswa untuk mengerjakan tugas.

Jelita 2010, *Microsoft PowerPoint* adalah alat yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang lebih mudah dan profesional. Alat ini memungkinkan Anda menyampaikan ide atau gagasan memberikan tujuan yang lebih jelas dan menarik untuk dipelajari karena media ini sangat mudah ditampilkan di layar komputer, baik untuk pembuatan presentasi elektronik,

dinamis, outline, atau slide. Media *PowerPoint* sangat membantu dalam mempresentasikan penjelasan yang masih ragu-ragu atau belum dipahami dengan benar karena memberikan penjelasan yang menarik dan ringkas dengan menggunakan slide yang tidak terlalu banyak kalimat tetapi gambar. Secukupnya kalimat penjelasan dan suara.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* adalah aplikasi multimedia yang menarik dan merupakan bagian dari *Microsoft Office* untuk membuat presentasi dengan menampilkan teks, video, dan gambar yang menarik dan mudah dipahami. Karena *Powerpoint* guru memudahkan menyampaikan informasi dan tujuan pembelajaran kepada siswa.

2) Manfaat *Powerpoint*

Beberapa keuntungan dari teknologi berbasis multimedia, seperti *PowerPoint*, adalah sebagai berikut:

- a) Penerima pesan dapat lebih memperhatikan materi yang disampaikan karena tampilannya yang lebih menarik;
- b) Penerima pesan dapat lebih mudah mengingat materi yang disampaikan
- c) Proses komunikasi menjadi lebih interaktif dan menarik.
- d) Dengan demikian, presentasi *PowerPoint* sangat bermanfaat bagi siswa dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran, baik secara langsung maupun terluring.

3) Tujuan penggunaan *powerpoint*

- a) Meningkatkan pemahaman materi yaitu *powerpoint* membantu menyajikan informasi secara terstruktur dan visual, sehingga siswa lebih mudah memahami isi materi
- b) Menarik perhatian dan minat belajar siswa yaitu dengan kombinasi warna, gambar, animasi, dan suara, *powerpoint*

membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan

- c) Mempermudah guru menyampaikan materi yaitu *powerpoint* memungkinkan guru menyampaikan materi secara efisien dan sistematis, serta mempermudah pengelolaan waktu
 - d) Menunjang pembelajaran interaktif yaitu *powerpoint* dapat disisipkan kuis, video, atau pertanyaan interaktif yang mendorong partisipasi aktif siswa
 - e) Meningkatkan daya ingat siswa yaitu melalui pendekatan visual dan audio, *powerpoint* membantu meningkatkan retensi (daya ingat) terhadap materi yang dipelajari
 - f) Mendukung pembelajaran daring dan luring yaitu *powerpoint* fleksibel digunakan dalam kelas tatap muka maupun online, menjadikan alat bantu yang relevan dengan berbagai situasi
- 4) Kelebihan Media *Powerpoint*

Menurut Arsyad Azhar.(2017) kelebihan media *powerpoint* adalah sebagai berikut:

- a) Menyajikan materi secara visual dan menarik yaitu *powerpoint* memungkinkan penyajian teks, gambar, grafik, audio, dan video yang membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami
- b) Meningkatkan fokus dan konsentrasi siswa yaitu desain slide yang rapi dan menarik dapat membantu siswa lebih fokus pada materi yang disampaikan
- c) Mudah digunakan dan diakses yaitu *powerpoint* relatif mudah digunakan oleh guru dan siswa, serta dapat dijalankan di berbagai perangkat seperti laptop, proyektor, dan bahkan ponsel
- d) Membantu guru dalam penyampaian materi yang terstruktur yaitu guru dapat menyusun materi dengan urutan yang

sistematis, sehingga penyampaian pelajaran menjadi lebih terarah

- e) Interaktif dan fleksibel yaitu slide dapat dibuat interaktif dengan tombol navigasi, kuis, atau animasi. *Powerpoint* juga fleksibel digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun daring
- f) Dapat disimpan dan digunakan kembali yaitu materi dalam *powerpoint* bisa disimpan, dibagikan, atau diakses ulang oleh siswa kapan saja untuk belajar mandiri
- g) Mendukung gaya belajar yang beragam yaitu cocok untuk siswa dengan gaya belajar visual dan auditori karena menyajikan kombinasi teks, gambar, dan suara.

5) Kekurangan Media *Powerpoint*

Menurut Arsyad Azhar.(2017) kelebihan media *powerpoint* adalah sebagai berikut:

- a) Terlalu bergantung pada perangkat teknologi yaitu *powerpoint* membutuhkan perangkat seperti komputer, proyektor, dan listrik. Jika ada gangguan teknis, proses pembelajaran bisa terganggu
- b) Bisa menjadi membosankan jika tidak dirancang menarik yaitu jika slide terlalu banyak teks, siswa bisa cepat bosan dan kehilangan fokus
- c) Tidak cocok untuk semua materi yaitu materi yang memerlukan praktik langsung atau diskusi mendalam kurang efektif jika hanya disampaikan melalui slide
- d) Minim interaksi jika hanya sebagai alat presentasi pasif yaitu jika guru hanya membacakan isi slide tanpa melibatkan siswa, *powerpoint* justru bisa mengurangi partisipasi aktif siswa

- e) Membutuhkan keterampilan desain dari guru yaitu guru yang kurang menguasai powerpoint mungkin akan kesulitan membuat slide yang efektif, menarik, dan komunikatif
- f) Kemungkinan gangguan kognitif yaitu jika terlalu banyak animasi, efek suara, atau teks yang berlebihan, *powerpoint* bisa mengganggu konsentrasi siswa dan meningkatkan beban kognitif.

6) Langkah Penerapan PowerPoint dalam Pembelajaran

- a) Perencanaan Materi
- b) Membuat Racangan slide
- c) Mendesain Slide yang Menarik
- d) Mengintegrasikan Multimedia
- e) Menyusun Slide secara sistematis
- f) Latihan dan Simulasi Penyampaian
- g) Menyampaikan Materi dengan *Powerpoint*
- h) Melakukan Evaluasi dan Refleksi

2. Motivasi Belajar

a) Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dapat didefinisikan sebagai dorongan yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan hal-hal tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu. Motivasi juga dapat didefinisikan sebagai suatu kondisi internal, atau kesiapsiagaan. Perubahan energi dalam diri seseorang ditandai dengan munculnya perasaan dan didahului dengan dorongan untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Tanpa motivasi, siswa tidak akan mampu melakukan kegiatan belajar.

Salah satu teori yang relevan dalam memahami motivasi belajar adalah teori kebutuhan dari Abraham Maslow, yang menyatakan bahwa individu akan terdorong untuk belajar apabila kebutuhan

dasarnya, seperti rasa aman dan penghargaan diri, telah terpenuhi. Dalam konteks pembelajaran di kelas, guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif, aman, dan suportif agar kebutuhan tersebut dapat tercapai dan motivasi siswa meningkat.

Selain itu, David McClelland mengemukakan bahwa motivasi individu dapat dibangun melalui tiga kebutuhan utama, yaitu kebutuhan akan pencapaian (achievement), afiliasi (affiliation), dan kekuasaan (power). Dalam pembelajaran, media interaktif seperti PowerPoint dapat memenuhi kebutuhan akan pencapaian dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi secara lebih mandiri dan menyenangkan, sehingga mereka merasa berhasil dalam proses belajar.

Penelitian oleh Fitriani (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti PowerPoint, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan temuan Siregar (2018) yang menyatakan bahwa siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pelajaran ketika media visual digunakan secara efektif oleh guru. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam membangkitkan dan mempertahankan motivasi belajar siswa secara berkelanjutan.

Menurut Sardiman (2016) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.

Menurut Abraham Maslow motivasi belajar muncul jika kebutuhan dasar terpenuhi, sampai mencapai aktualisasi diri. Sedangkan Carl Rogers berpendapat bahwa munculnya motivasi belajar ditekankan pada pentingnya lingkungan belajar yang aman, menghargai siswa, dan mendukung perkembangan pribadi.

Belajar juga didefinisikan sebagai "proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan atau gerakan) dan respons (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan atau gerakan)." Namun, menurut Mulyati (2005:2) "belajar adalah pembentukan atau shaping tingkah laku individual melalui kontak dengan lingkungan." Sudah jelas bahwa Thorndike berpendapat bahwa perubahan tingkah laku belajar dapat berupa sesuatu yang konkret (bisa diamati) atau nonkonkret.

Kaitan motivasi belajar sangat penting dalam proses pendidikan karena motivasi merupakan penggerak utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami, menguasai, dan menyukai materi pelajaran. Berikut penjelasannya:

- 1) Kaitan dengan hasil belajar yaitu motivasi yang tinggi membuat siswa lebih fokus, rajin, dan tekun dalam belajar. Hal ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar .

Menurut Sardiman(2016) motivasi menjadi faktor penentu dalam keberhasilan belajar karena mendorong siswa untuk berusaha keras mencapai tujuan belajar

- 2) Kaitan dengan minat dan keterlibatan siswa yaitu motivasi mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

Menurut Uno(2016) motivasi dapat berasal dari dalam (intrinsik) dan dari luar(ekstrinsik), yang keduanya saling memengaruhi minat belajar

- 3) Kaitan dengan kemandirian belajar yaitu siswa yang termotivasi cenderung belajar secara mandiri, mencari sumber tambahan, dan tidak hanya bergantung pada guru. Ini penting dalam membentuk siswa yang berpikir kritis dan bertanggung jawab.

Menurut Santrock(2018) motivasi intrinsik berperan besar dalam mendorong keingintahuan dan eksplorasi mandiri.

Hamalik (2002:175) menggambarkan motivasi sebagai suatu hal yang mendorong suatu perbuatan untuk terjadi, mengarahkan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan terjadi. sebagaimana dinyatakan oleh Sukmadinata (2007:382) Proses motivasi belajar ini terdiri dari tiga tahap, yaitu:

- 1) Adanya tekanan yang mendorong belajar (desakan, kebutuhan, dan keinginan) dalam lingkungan yang menimbulkan ketegangan dalam siswa.
- 2) Ketegangan akan dikurangi atau dihilangkan jika kegiatan atau perilaku belajar berlangsung selama tujuan belajar tercapai.
- 3) Pencapaian tujuan akademik dan pengurangan atau penghapusan ketegangan di antara siswa

Pencapaian tujuan akademik dan pengurangan atau penghapusan ketegangan. Dalam kegiatan akademik di perguruan tinggi, motivasi memegang peranan yang sangat penting. Ini dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dengan belajar, karena semakin tinggi tujuan belajar, semakin besar pula motivasinya untuk belajar, dan semakin kuat kegiatan belajarnya. Proses motivasi belajar membentuk perilaku belajar.

Pencapaian tujuan akademik dan pengurangan atau penghapusan ketegangan Motivasi, menurut para ahli di atas, adalah dorongan utama yang mendorong seseorang untuk bertindak dan mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu, motivasi belajar mahasiswa adalah semua daya penggerak di dalam diri mereka yang mendorong kegiatan belajar atau proses kuliah, yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan yang diinginkan.

b) Jenis- jenis motivasi

Pencapaian tujuan akademik dan pengurangan atau penghapusan ketegangan Hanya ada dua perspektif tentang jenis motivasi: motivasi intrinsik (dari dalam) dan motivasi ekstrinsik (dari luar).

1) Motivasi Intrinsik

Hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar" dikenal sebagai motivasi intrinsik. Di sisi lain, Syaiful Bahri Djamarah (2008:149) mengatakan motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan oleh faktor pendorong dalam diri (internal) individu, yang tidak perlu dirangsang oleh faktor dari luar karena dorongan untuk melakukan sesuatu sudah ada dalam diri setiap orang. Dengan kata lain, individu terdorong untuk bertindak dengan cara tertentu tanpa adanya faktor dari luar.

Siswa yang termotivasi secara intrinsik dalam proses belajar dapat dilihat dari kegiatannya yang tekun dalam mengerjakan tugas belajar karena mereka merasa butuh dan ingin mencapai tujuan belajar yang sebenarnya, bukan karena ingin mendapatkan pujian atau hadiah dari guru.

Jadi, motivasi intrinsik adalah jenis motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang tanpa ada motivasi internal atau eksternal, tetapi atas dasar keinginan sendiri dan kesadaran pribadi individu. Dengan kata lain, hadirnya motivasi intrinsik yang berasal dari tujuan yang ingin dicapai siswa dalam belajar tanpa pengaruh dari luar, seperti dari orang tua atau guru, serta lingkungan sosial.

2) Motivasi Ektrinsik

Saat siswa menempatkan tujuan belajarnya di atas faktor situasi belajar, motivasi mereka untuk belajar dianggap ektrinsik Syaiful Bahri Djamarah, (2008:151). Misalnya, siswa belajar karena ingin mendapatkan nilai tertinggi, diploma, gelar, kehormatan, pujian, disegani, dan sebagainya.

Motivasi ektrinsik tidak berarti motivasi yang tidak diperlukan atau buruk untuk pendidikan. Untuk mendorong siswa untuk belajar, mereka memerlukan motivasi ektrinsik, dan mereka

memerlukan bimbingan dan perhatian dari guru mereka. Namun, motivasi ekstrinsik tidak lagi menjadi prioritas utama bagi siswa. Untuk sukses di perguruan tinggi, mereka harus membangkitkan semangat belajar dari dalam diri mereka sendiri. Pengaruh dari luar individu, seperti ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain, menimbulkan motivasi ekstrinsik. Masni, (2015)

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar Max Darsono dkk (2000:34) antara lain:

a) Cita-cita atau aspirasi

Suatu tujuan yang ingin dicapai disebut cita-cita atau aspirasi. Tidak semua siswa memiliki penentuan target yang sama. Tujuan ini adalah tujuan yang ditetapkan dalam suatu kegiatan yang memiliki arti bagi siswa.

b) Kemampuan

Beberapa bagian otak siswa, seperti kecerdasan, pengamatan, perhatian, dan daya pikir analitik, diperlukan untuk belajar.

c) Kondisi

Kondisi siswa meliputi kondisi fisik (kesehatan) dan kondisi psikologis, seperti emosi. Kondisi ini terkadang mengganggu aktivitas siswa di kelas, misalnya siswa yang kurang sehat tidak akan memiliki motivasi belajar yang sama seperti siswa yang sehat. Kondisi psikis, seperti patah hati atau putus cinta, akan berdampak buruk pada siswa yang tidak dapat mengendalikan atau menempatkan emosinya. Daripada menyelesaikan tugas-tugas sekolah, dia jauh lebih murung.

d) Kondisi Lingkungan

Keluarga, biaya, sekolah, dan komunitas adalah semua aspek lingkungan siswa.

e) Unsur- unsur dinamis dalam belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang tidak stabil, kadang-kadang kuat, kadang-kadang lemah, atau bahkan hilang sama sekali dalam proses belajar. Ini terjadi dalam kondisi yang sifatnya kondisional, seperti emosi siswa, gairah belajar, situasi belajar, dan situasi keluarga.

f) Cara guru mengajar

Di sini, ini mengacu pada persiapan guru sebelum mengajar, ketepatan waktu, materi yang disampaikan, keakraban dengan siswa, dll.

c) Strategi meningkatkan motivasi

Ada beberapa hal yang bisa dijadikan sebagai indikator tingkah laku siswa yang memiliki motivasi yang di arahkan oleh diri sendiri menurut Masni, (2015) sebagai berikut:

- a) Siswa mulai mengerjakan tugas-tugas sekolah tepat waktu, dan berusaha menyelesaikannya secara baik dan dikerjakan oleh diri sendiri atau dibahas secara kelompok.
- b) Berkunjung ke rumah teman, kakak kelas maupun ke rumah guru atau situasi- situasi lain dalam rangka mendapatkan bahan masukan untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.
- c) Dengan senang hati memperbaiki tugas-tugasnya sampai benar-benar sempurna.
- d) Siswa merasa bertanggung jawab terhadap keberhasilannya dalam belajar.
- e) Tetap belajar di kelas seperti membaca buku, diskusi, meskipun guru tidak ada di kelas.
- f) Selalu sibuk melakukan apa saja yang dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dengan sarana yang ada di sekolahnya.
- g) Mempunyai interaksi sosial yang harmonis dengan siswa lainnya
- h) Mempunyai interaksi yang harmonis dengan guru-gurunya

- i) Menghemat dan memelihara harta benda sendiri atau milik orang lain
- j) Berani mengemukakan pendapatnya di ruangan kelas.

Selain strategi di atas, terdapat beberapa indikator tentang motivasi belajar Menurut Hamzah B. Uno (2008) indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil,
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan,
- d) Adanya penghargaan dalam pembelajaran,
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
- f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Selain indikator, motivasi belajar juga memiliki karakteristik. Menurut Lailinajiyah (2020) siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi memiliki karakteristik berikut :

- 1) mereka tertarik pada mata pelajaran,
- 2) tekun dalam menyelesaikan tugas,
- 3) tidak mudah bosan dengan tugas rutin,
- 4) gigih dalam belajar, dan
- 5) tidak mudah putus asa.

Motivasi belajar sangat diperlukan di dalam belajar, perilaku ini akan memengaruhi hasil belajar di sekolah. Siswa tidak dapat melakukan aktivitas belajar jika tidak memiliki motivasi belajar. Salah satu komponen psikologis yang bersifat non intelektual adalah motivasi belajar; itu sangat penting untuk menumbuhkan semangat belajar dan berdampak besar pada aktivitas belajar siswa.

Fismariza & Karima (2024) juga mengatakan Ciri- ciri yang menunjukkan siswa yang sangat bermotivasi untuk belajar adalah

- a) siswa yang aktif terlibat dalam pembelajaran
- b) mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru,
- c) adanya keinginan siswa untuk bertanya kepada guru,

- d) siswa yang lebih mudah dipandu dalam aktivitas pembelajaran,
- e) siswa yang mampu siswa mampu mencapai hasil belajar yang optimal,
- f) siswa mampu memberikan umpan balik kepada guru yang mengajar, dan
- g) siswa mampu membuat keputusan yang tepat dan matang.

Menurut Sardiman Darise (2024) Salah satu karakteristik motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- a) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja secara konsisten dalam waktu yang lama tanpa berhenti)
- b) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) Tidak cepat puas dengan prestasinya.
- c) Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah untuk orang dewasa (politik, penentangan terhadap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya).
- d) Lebih senang bekerja mandiri.
- e) Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin (yang mekanis dan berulang-ulang, sehingga kurang kreatif).
- f) Dapat mempertahankan pendapatnya (jika sudah yakin akan sesuatu).
- g) Tidak mudah melepaskan keyakinannya.
- h) Senang mencari dan memecahkan masalah.

Nuryanto & Prastiti (2024) menjelaskan ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi adalah sebagai berikut :

- a) Tekun menghadapi tugas, yang berarti siswa dapat bekerja keras untuk waktu yang lama dan tidak pernah berhenti.
- b) Ulet menghadapi tantangan, yang berarti siswa tidak cepat putus asa saat menghadapi tantangan.
- c) mengatasi tantangan. Siswa bertanggung jawab untuk melaksanakan kegiatan belajar dan berhasil dalam belajar.

- d) Menunjukkan minat pada berbagai masalah, berani menghadapi masalah, dan mencari solusi.

Dari penadapat di atas dapat disimpulkan Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi ditandai dengan beberapa indikator dan karakteristik yang konsisten di antara berbagai pandangan ahli. Mereka cenderung tekun, ulet, dan gigih dalam menghadapi tugas dan tantangan, serta tidak mudah menyerah atau putus asa. Selain itu, mereka menunjukkan motivasi yang kuat terhadap mata pelajaran dan permasalahan yang dihadapi, aktif terlibat dalam proses pembelajaran, serta berani mencari solusi. Siswa dengan motivasi tinggi juga mampu bekerja secara mandiri, tetap bersemangat dalam belajar, memberikan umpan balik kepada guru, dan membuat keputusan yang matang untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi ini berperan penting dalam menentukan keberhasilan akademik dan perkembangan pribadi siswa.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) adalah proses kegiatan yang dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia secara lisan dan tulisan. Proses ini meliputi pembelajaran keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.

Penggunaan media pembelajaran seperti PowerPoint memungkinkan penyajian materi yang lebih variatif dan interaktif, sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep bahasa yang diajarkan. Dengan fitur multimedia yang tersedia, seperti gambar, suara, dan animasi, PowerPoint dapat membantu menjelaskan materi yang abstrak menjadi lebih konkrit dan mudah dicerna oleh siswa.

Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran yang bersifat student-centered, di mana siswa lebih aktif dalam proses belajar melalui diskusi, tanya jawab, dan aktivitas kelompok. Hal ini secara langsung dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang efektif sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Siswa diharapkan dapat memahami, menggunakan, dan mengapresiasi bahasa Indonesia dengan baik dan benar sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan mereka.

Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar. Guru diharapkan mampu mengintegrasikan berbagai pendekatan pembelajaran, seperti metode ceramah interaktif, diskusi, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mendukung proses belajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan dan terbukti efektif adalah media *PowerPoint*. Media ini memungkinkan penyajian materi secara visual dan audio yang dapat merangsang minat serta konsentrasi siswa selama pembelajaran. Dengan desain yang menarik dan interaktif, *PowerPoint* membantu guru dalam menjelaskan konsep bahasa Indonesia secara sistematis dan mudah dipahami, sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

c. Kompetensi yang dikembangkan

Mendengarkan: Memahami isi percakapan, cerita, atau informasi secara lisan.

Berbicara: Mengungkapkan pendapat, bertanya, atau bercerita dengan bahasa yang jelas dan santun. Membaca: Membaca teks sederhana dengan lancar dan memahami maknanya. Menulis: Menulis kalimat atau paragraf pendek sesuai dengan konteks.

d. Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Materi Bahasa Indonesia di SD meliputi:

- 1) Kosakata dan pengucapan kata yang benar
- 2) Membaca teks cerita, dialog, dan informasi sederhana
- 3) Menulis kalimat dan paragraf pendek
- 4) Berbicara dan berdiskusi (Kalimat Aktif dan Kalimat Pasif)
- 5) Pengenalan tata bahasa dasar (misalnya: kata benda, kata kerja, kalimat efektif)
- 6) Menghargai dan menggunakan bahasa yang sopan dan santun

e. Metode Pembelajaran

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD biasanya menggunakan metode yang menarik dan interaktif, seperti:

- 1) Cerita dan Dongeng
- 2) Diskusi Kelompok
- 3) Permainan bahasa
- 4) Latihan menulis dan membaca secara rutin
- 5) Penggunaan media pembelajaran seperti gambar, video, atau presentasi *Powerpoint*

f. Pentingnya Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional harus dikuasai sejak dini agar siswa mampu berkomunikasi efektif, memahami pelajaran lain yang menggunakan bahasa Indonesia, dan menumbuhkan rasa cinta pada bahasa dan budaya bangsa.

4. Teori Keterkaitan *Powerpoint* dengan Motivasi Belajar

Menurut Paris (2004) Keterkaitan *PowerPoint* dengan motivasi belajar adalah:

a. Visual yang Menarik

PowerPoint memungkinkan penyajian materi dengan gambar, warna, animasi, dan grafik yang menarik. Visual yang menarik dapat menangkap perhatian siswa lebih baik dibandingkan hanya teks atau ceramah biasa. Ketika siswa tertarik dengan tampilan materi, motivasi mereka untuk belajar cenderung meningkat.

b. Penyampaian Materi yang Terstruktur

PowerPoint membantu guru menyajikan materi secara terorganisir dan sistematis. Penyampaian yang jelas dan runtut membuat siswa lebih mudah memahami materi, sehingga tidak merasa kebingungan atau bosan, yang berpengaruh positif pada motivasi belajar.

c. Interaktivitas dan Variasi Pembelajaran

PowerPoint dapat dipadukan dengan elemen interaktif seperti kuis, video, atau link ke sumber lain. Variasi dalam metode pembelajaran membuat suasana kelas lebih hidup dan mengurangi kejenuhan siswa, sehingga meningkatkan semangat dan motivasi belajar mereka.

d. Mempermudah Penguasaan Materi

Dengan bantuan visual dan audio yang disediakan *PowerPoint*, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami konsep. Ketika siswa merasa mampu menguasai materi, rasa percaya diri dan motivasi belajar mereka akan bertambah.

e. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

PowerPoint dapat digunakan untuk memancing diskusi atau kegiatan kelompok yang lebih aktif, sehingga siswa merasa terlibat

langsung dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif ini dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar.

B. Kajian Penelitian Relevan

1. Penelitian Nabila Maknur S, (2020) dengan judul” Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di SMA Pesantren Modern Datok Sulaiman Palopo” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *PowerPoint* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, persamaan penelitian ini dengan peneliti kembangkan, yaitu sama-sama menggunakan *powerpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti kembangkan yaitu, pada mata pelajaran yaitu peneliti mengambil bahasa Indonesia dan peneliti terdahulu mengambil Al-Qur'an dan Hadits.

2. Penelitian Nanang Saputro, Maman Surahman, (2018) dengan judul” Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* terhadap Hasil Belajar Siswa di SD Negeri 1 Surabaya” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan penerapan media *PowerPoint* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, persamaan penelitian ini dengan peneliti kembangkan, yaitu sama-sama menggunakan *powerpoint*. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti kembangkan yaitu, pada variabel y yaitu peneliti menggunakan variabel motivasi belajar sedangkan penelitian terdahulu menggunakan variabel hasil belajar siswa.

3. Penelitian SHELEMO, (2023) dengan judul” Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, persamaan penelitian ini dengan peneliti kembangkan, yaitu sama-sama menggunakan *powerpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti kembangkan yaitu, pada mata pelajaran yaitu peneliti mengambil bahasa Indonesia dan peneliti terdahulu mengambil Ipa.

4. Penelitian Safira,(2023) dengan judul” Penggunaan Media *PowerPoint* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Supriyadi Semarang” Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, persamaan penelitian ini dengan peneliti kembangkan, yaitu sama-sama menggunakan *powerpoint*. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti kembangkan yaitu, pada variabel y yaitu peneliti menggunakan variabel motivasi belajar sedangkan penelitian terdahulu menggunakan variabel hasil belajar siswa.

5. Penelitian Nugroho,(2023)dengan judul” Pemanfaatan Media *PowerPoint* terhadap Tingkat Konsentrasi dan Motivasi Belajar Peserta Didik” Penelitian ini menganalisis pengaruh penggunaan media *PowerPoint* terhadap tingkat konsentrasi dan motivasi belajar peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa media *PowerPoint* dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, persamaan penelitian ini dengan peneliti kembangkan, yaitu sama-sama menggunakan media *power point* dan sama-sama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti kembangkan yaitu,peneliti hanya untuk meningkatkan motivasi saja sedangkan peneliti terdahulu menggunakan konsentrasi dan motivasi.

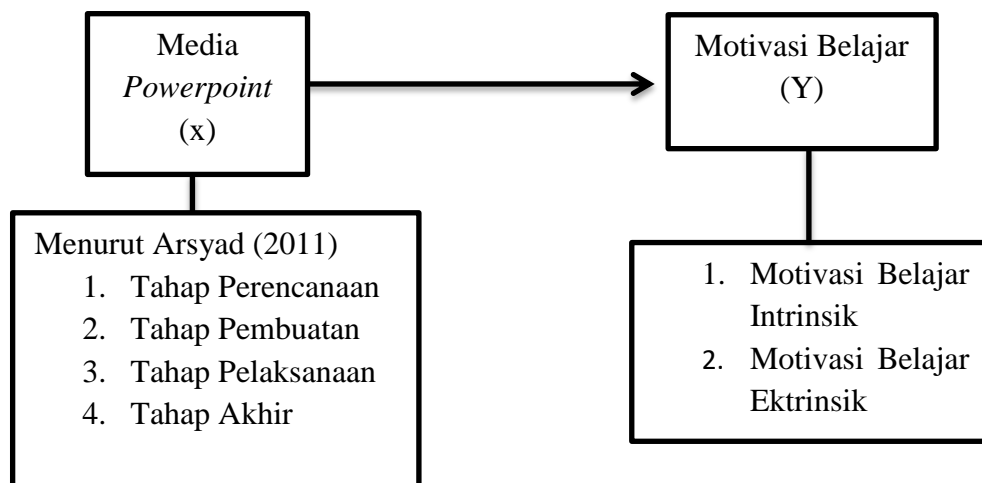
6. Penelitian Putri & Suniasih,(2022)dengan judul” Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media *PowerPoint* Interaktif Berbasis Kontekstual” Penelitian ini menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif berbasis kontekstual dapat digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, persamaan penelitian ini dengan peneliti kembangkan, yaitu sama-sama menggunakan *powerpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti kembangkan yaitu,peneliti hanya menggunakan media *powerpoint* saja sedangkan peneliti terdahulu menggunakan media *power point* interaktif berbasis kontekstual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah rangkaian atau struktur konseptual yang digunakan untuk merancang dan membantu penelitian atau studi tentang topik tertentu. Tujuan dari kerangka berpikir adalah untuk memberikan panduan yang jelas tentang hubungan antara variabel-variabel yang diteliti serta membantu peneliti menjelaskan fenomena yang sedang diteliti. Dengan kata lain, kerangka berpikir menjelaskan bagaimana teori dan data yang relevan berhubungan satu sama lain. Mereka juga menjelaskan bagaimana penelitian tersebut dapat mencapai hasil. Sugiyono, (2017).

Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis adalah solusi jangka pendek untuk masalah yang perlu diselesaikan melalui penelitian yang dibangun berdasarkan pengetahuan, pengalaman, dan logika. Selain itu, hipotesis ini juga akan diuji secara empiris melalui penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Penggunaan *powerpoint* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 2 MIN 3 Tanah Datar.

Ha : Penggunaan *powerpoint* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia kelas siswa 2 MIN 3 Tanah Datar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan data dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode penelitian kuantitatif adalah suatu bentuk penelitian yang menggunakan pengumpulan data numerik dan teknik analitik untuk menguji hipotesis, menarik kesimpulan, dan memahami hubungan antar variabel yang diteliti Candra Susanto.,(2024). Dalam konteks ini, pendekatan kuantitatif fokus pada pengukuran *variable* dan analisis data numerik yang memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi pola dan hubungan antar variabel.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan penelitian eksperimen. Menurut Anggraini et al.,(2023), metode eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali dan desain eksperimen yaitu variabel-variabel yang dapat dipilih dan variabel-variabel lain dapat mempengaruhi proses eksperimen yang bisa mengontrol secara ketat Metode eksperimen adalah suatu metode penyajian materi pembelajaran dimana siswa melakukan percobaan sendiri, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengikuti proses, mengamati objek, menganalisis, membuktikan, dan melakukan percobaan sendiri mengolah kesimpulan tentang suatu benda, situasi, atau sesuatu. metode eksperimen memungkinkan siswa aktif dalam proses pembelajaran dan menyajikan topik-topik yang mendemonstrasikan apa yang telah dipelajari. metode eksperimen juga membuat siswa lebih aktif saat proses pembelaran Hamdani M., (2019).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh antara *variable* (X) terhadap *variable* (Y) atau *variable* satu dengan *variable* yang lainnya. Dalam penelitian ini yang menjadi *variable* bebas adalah pengaruh penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia kelas 2 MIN 3 Tanah Datar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memilih penelitian eksperimen, yaitu *One group pre-test post-test* . Penelitian ini menggunakan media *Power Point* untuk melihat pengaruh motivasi belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan atau hasil perlakuan yang diberikan. Eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh X (Penggunaan *power point*) terhadap Y (Motivasi belajar siswa kelas 2), seberapa besar pengaruh X terhadap Y tergantung pada kecermatan pada saat penelitian. Hal tersebut dapat dilakukan untuk membandingkan dua hasil yang telah didapat untuk melihat perubahan yang terjadi pada seorang anak yang dilakukan *treatment* atau perlakuan tersebut.

Pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan metode *pre-eksperimental*, yaitu rancangan penelitian eksperimen yang prinsipnya meliputi hanya menggunakan satu kelompok saja atau satu kelas saja yang diberikan pra dan pasca uji. Ini berarti tipe penelitian tidak ada kelompok kontrol.

Tabel 3. 1. Metode Pre-Eksperimental Design

Kelas	Pre-test	Treat-ment	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan:

O1 = *pretest* (Tes Awal)

X = *treatment* (Pemberian Perlakuan)

O2 = *post-test* (Tes Akhir)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Untuk Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Tanah Datar. MIN 3 Tanah Datar adalah salah satu satuan pendidikan dengan SD di Tanjung Alam, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 Juni sampai dengan 12 Agustus 2025 di MIN 3 Tanah Datar di kelas 2.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah fokus penelitian untuk pengamatan atau analisis pada suatu wilayah dan periode tertentu. Populasi yang digunakan dalam studi adalah sekelompok objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan yang relevan Amin, (2021).

Jadi, populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Adapun *subjek* yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 MIN 3 Tanah Datar pada Tahun Ajaran 2024/2025. yang jumlah siswanya adalah 26 orang.

Tabel 3. 2. Populasi Penelitian

Kelas	Jenis kelamin	
	2	Laki-Laki
	17	9
Jumlah : 26		

Secara rinci inisial dan jenis kelamin data populasi diilustrasikan sebagai berikut:

Tabel 3. 3. Anggota Populasi

No	Responden	Jenis Kelamin
1	AAA	Laki-Laki
2	ARF	Laki-Laki
3	AA	Laki-Laki
4	ARR	Laki-Laki
5	CZ	Perempuan
6	DAH	Laki-Laki
7	DAPP	Perempuan
8	FF	Perempuan
9	GRA	Perempuan

10	HZ	Perempuan
11	IM	Laki-Laki
12	IAP	Perempuan
13	KNZ	Perempuan
14	MFAF	Laki-Laki
15	AI	Laki-Laki
16	MZ	Laki-Laki
17	NA	Laki-Laki
18	NH	Perempuan
19	OHE	Laki-Laki
20	RAAG	Laki-Laki
21	RM	Laki-Laki
22	R	Laki-Laki
23	RR	Laki-Laki
24	RA	Laki-Laki
25	TF	Perempuan
26	ZS	Laki-Laki

Dari tabel 3.3 ialah hasil yang diperoleh penelitian sesudah mengelola instrumen populasi yang akan diambil 26 siswa sebagai populasi penelitian.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya (Siyoto, (2015))

Menurut Arkinto (2014) jika jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka mengambil seluruh populasi sebagai sampel. Namun, jika jumlah populasi lebih dari 100 orang, pendekatan yang umum adalah mengambil sebagian kecil dari populasi tersebut, sekitar 10-15% atau 20-25%, sebagai sampel yang mewakili keseluruhan populasi.

Dalam penelitian ini yang diambil menjadi sampel adalah seluruh siswa kelas 2 MIN 3 Tanah Datar. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik total sampling. Sampel total adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Tujuan teknik total sampling yang digunakan dalam penelitian ini karena jumlah populasi yang digunakan kurang dari 100

orang sehingga anggota populasi ini dijadikan sampel sebagai subjek yang dipelajari atau responden sebagai pemberi informasi.

Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas 2 MIN 3 Tanah Datar yang berjumlah 26 orang siswa.

Tabel 3. 4. Jumlah sampel kelas 2 MIN 3 Tanah Datar

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
2	26	Kelas Eksperimen

Tabel 3. 5. Data Siswa yang Menjadi Sampel Penelitian

Responden	Jenis Kelamin
AI	Laki-laki
AS	Perempuan
AS	Laki-laki
AP	Laki-laki
AF	Perempuan
AA	Laki-laki
AA	Laki-laki
BA	Perempuan
DY	Perempuan
DYS	Perempuan
FR	Laki-laki
FA	Perempuan
FA	Perempuan
LAS	Laki-laki
MAZ	Laki-laki
MAR	Laki-laki
MAR	Laki-laki

MHA	Laki-laki
MRA	Laki-laki
MR	Laki-laki
MRA	Laki-laki
MR	Laki-laki
NKA	Perempuan
RAS	Laki-laki
RR	Laki-laki
RLP	Perempuan

Pada tabel 3.4 diatas dapat dilihat bahwa data siswa yang menjadi sampel penelitian terhadap 26 orang siswa terdiri 17 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam menafsirkan judul diatas, maka penulis perlu memperjelas arti kata yang dianggap sulit sehingga setelah dirangkaikan dalam kalimat maksudnya dapat dimengerti, yaitu:

1. Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint (Variabel X)

Powerpoint adalah suatu media pembelajaran yang bisa membantu guru dalam pembelajaran di kelas. Dengan menggunakan *powerpoint* dapat membuat peserta didik tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Indikator penerapan *powerpoint* dalam penelitian ini meliputi: (1) menciptakan materi pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien; (2) menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam menerima pembelajaran; (3) materi pembelajaran disampaikan secara utuh melalui pointer-pointer materi.

2. Motivasi belajar Bahasa Indonesia (Variabel Y)

Motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri peserta didik untuk memotivasi dirinya dalam belajar. Indikator motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini meliputi: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan (4) Adanya penghargaan dalam belajar; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

E. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah informan yang berarti seseorang pada latar penelitian yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Adapun subjek penelitian ini adalah guru kelas 2 di MIN 3 Tanah Datar.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah hal yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian, maka objek di dalam penelitian adalah Pengaruh penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia kelas 2 MIN 3 Tanah Datar.

F. Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Validitas

Validitas yang baik harus memenuhi syarat yaitu valid dan reliabel, instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen yang digunakan mengukur sebenarnya apa yang akan diukur. Macam-macam validitas sebagai berikut:

a. Validitas isi

Menurut Mukhlisa, (2023) Validitas isi pada tes motivasi belajar diketahui dengan melakukan pencocokan antara materi dan butir tes dengan jalan mencocokkan antara isi butir tes hasil belajar dan indikator yang telah ditetapkan pada setiap topik pembelajaran. Suatu tes telah memenuhi validitas isi, apabila butir tes tersebut telah mencerminkan isi indikator yang telah ditetapkan.

Adapun hasil uji validitas motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 3.4 sebagai berikut.

Tabel 3. 6. Hasil Validasi Intrumen (Uji Ahli)

No Item	Penilaian	No Item	Penelitian
1	Valid tanpa revisi	12	Valid dengan revisi
2	Tidak valid	13	Valid dengan revisi
3	Valid dengan revisi	14	Tidak valid
4	Tidak valid	15	Valid dengan revisi
5	Valid dengan revisi	16	Tidak valid
6	Tidak valid	17	Valid tanpa revisi
7	Valid dengan revisi	18	Tidak valid
8	Valid dengan revisi	19	Valid dengan revisi
9	Valid dengan revisi	20	Valid dengan revisi
10	Tidak valid	21	Valid tanpa revisi
11	Valid dengan revisi	22	Valid tanpa revisi

Pada Tabel 3.6 di atas dilihat bahwa terdapat 4 item valid tanpa revisi, 11 item valid dengan revisi dan 7 item tidak valid. Maka setelah peneliti memperbaiki item pernyataan yang valid dengan revisi, barulah peneliti bisa menyebarkan angket pernyataan yang telah di uji validasi oleh uji ahli.

b. Validitas Konstruk

Validitas konstruk merupakan bentuk validitas yang menunjukkan sebgas apa hasil yang diperoleh sesuai dengan konsep atau teori yang diukur. Validitas instrumen yang peneliti lakukan adalah:

1. Mencari teori yang berkaitan dengan motivasi belajar
2. Membuat definisi operasional
3. Membuat kisi-kisi yang terdiri dari variabel, indikator, sub indikator, no item yang terdiri dari item positif dan item negatif, dan jumlah item yang akan digunakan dalam instrument.

Tabel 3. 7. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Subindikator	No Item		Jumlah Item
			Positif	Negatif	
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Mengerjakan tugas tepat waktu	1	2	2
		Tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai	3	4	2
		Tertantang mengerjakan soalnya yang sulit.	5	6	2
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Rasa ingin tahu	7	8	2
		Minat dalam belajar	9	10	2
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Upaya untuk meraih cita-cita	11	12	2
		Ketekunan dalam belajar	13	14	2
	Adanya penghargaan Belajar	Ganjaran dan hukuman	15	16	2
		Mendapat pujian	17	18	2
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Kreatif dalam penyampaian materi	19	20	2
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Suasana tempat belajar	21	22	2
	Jumlah		11	11	22

Sumber: Hamzah B. Uno (2008)

c. Validitas item

Validitas item adalah derajat kesesuaian suatu item dengan kumpulan item lain dari alat ukur yang sama. Korelasi antara skor suatu item dan skor keseluruhan item adalah ukuran validitas suatu item. Validitas item biasanya dihitung dengan pearson product moment Syamsurizal, (2020).

Tabel 3. 8. Hasil Uji Validitas Item

No Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,414	0,3297	Valid
2	0,406		Valid
3	0,404		Valid
4	0,433		Valid
5	0,502		Valid
6	0,509		Valid
7	0,440		Valid
8	0,435		Valid
9	0,389		Valid
10	0,398		Valid
11	0,556		Valid
12	0,461		Valid
13	0,483		Valid
14	0,409		Valid
15	0,414		Valid
16	0,403		Valid
17	0,435		Valid
18	0,398		Valid
19	0,389		Valid
20	0,393		Valid
21	0,475		Valid
22	0,416		Valid

Berdasarkan tabel hasil uji validasi butir di atas diketahui bahwa terdapat keseluruhan item pernyataan (22 item) dinyatakan valid, dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,3297). Hal ini mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut memiliki tingkat validitas yang baik dan dapat diandalkan untuk mengukur variabel motivasi belajar siswa dengan penggunaan Power Point sebagai media pembelajaran.

2. Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas, tahap selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas untuk melihat apakah skala yang digunakan layak dan dapat dipercaya untuk mengukur efektifitas penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa. Menurut Retnawati (2017) bahwa tes dikatakan reliabel jika skor amatan mempunyai korelasi yang tinggi dengan skor yang sebenarnya. Selanjutnya dinyatakan bahwa reliabilitas merupakan koefisien korelasi antara dua skor amatan yang diperoleh dari hasil pengukuran menggunakan tes yang paralel.

Menurut Noor, (2012) ada beberapa metode untuk mengukur reliabilitas, salah satunya adalah dengan menggunakan metode belah dua untuk membagi alat ukur menjadi dua kelompok. langkah-langkahnya antara lain:

- a. Meminta responden untuk menyelesaikan instrumen penelitian, lalu mengevaluasi validitas dari setiap pernyataan atau pertanyaan.
- b. Membagi butir-butir yang valid menjadi dua kelompok dapat dilakukan dengan salah satu dari dua cara berikut: 1) Memisahkan butir secara acak, di mana setengahnya masuk ke kelompok pertama dan setengahnya lagi masuk ke kelompok kedua. 2) Memisahkan butir berdasarkan nomor urut genap dan ganjil.

Dapat dipahami bahwa untuk menguji reliabilitas suatu penelitian adalah memberikan tes berulang kali kepada responden namun hasilnya tetap sama. Bisa juga dengan instrumen penelitian diberikan kepada responden, lalu validitas butirnya dievaluasi. Setelah itu, butir yang valid dibagi menjadi dua kelompok, di mana satu kelompok dibagi secara acak dan yang lainnya berdasarkan nomor genap dan ganjil.

**Tabel 3. 9. Hasil Uji Reabilitas
Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.791	32

Berdasarkan tabel 3.9 dapat dipahami bahwa reliabilitas instrumen yang penulis gunakan berada pada klasifikasi tinggi. Menurut Suharsimi-Arikunto (2005) klasifikasi reliabilitas instrument adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 10. Reliabilitas Tes dan Klasifikasi

Reliabilitas	Klasifikasi
0.80 – 1.00	Reliabilitas sangat tinggi
0.60 – 0.79	Reliabilitas tinggi
0.40 – 0.59	Reliabilitas sedang
0.20 – 0.39	Reliabilitas rendah
0.00 – 0.19	Reliabilitas sangat rendah

Berdasarkan Tabel 3.9 di atas dapat dipahami bahwa nilai *Cronbach's Alpha* hasil uji reabilitas adalah 0,791, dimana klasifikasi reabilitas skala motivasi belajar pada reabilitas masuk pada skala 0.80-1.00 dengan kategori sangat tinggi.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bagi peneliti mencakup beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, jawaban yang diberikan oleh responden kemudian diberi skor dalam bentuk skala. Skala yang digunakan adalah skala *likert*. *Skala likert* adalah metode penilaian yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap fenomena sosial tertentu. Dalam *skala likert*, variabel yang akan diukur dijelaskan sebagai indikator jawaban, seperti pada item instrument Sugiyono, (2013). Agar lebih jelas dapat dilihat seperti yang ada pada tabel 3.10 berikut ini.

Tabel 3. 11. Skor Skala Likert dengan Alternatif Jawaban

No	Jawaban	Skor untuk Setiap Pertanyaan	
		Item Positif	Item Negatif
1.	Selalu	1	5
2.	Sering	2	4
3.	Kadang-kadang	3	3
4.	Jarang	4	2
5.	Tidak Pernah	5	1

Jumlah item instrument motivasi belajar dalam penelitian sebanyak 22 item, sehingga rentang skor ditentukan dengan cara adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 12. Rentang Skor Motivasi Belajar

No	Interval	Kategori
1.	92-110	Sangat Tinggi
2.	75-92	Tinggi
3.	58-74	Sedang
4.	40-57	Rendah
5.	22-39	Sangat Rendah

Keterangan :

1. Skor maksimum $5 \times 22 = 110$, skor ini diperoleh dari nilai tertinggi satu item yaitu 5, apabila siswa menjawab seluruh item dengan jawaban tertinggi maka skor item yaitu 5 dikali dengan banyak item yaitu 22, maka hasil yang diperoleh adalah 110
2. Skor minimum $1 \times 22 = 22$, skor ini di peroleh dari nilai terendah satu item yaitu 1, apabila siswa menjawab seluruh item dengan jawaban terendah maka skor item 1 dikali dengan hanya banyak item 22, maka hasil yang diperoleh adalah 22
3. Rentang skor $110 - 22 = 88$, rentang skor diperoleh dari jumlah skor tertinggi dikurangi dengan jumlah item skala
4. Panjang kelas interval yaitu $88 : 5 = 17,6$ panjang kelas interval diperoleh dari hasil rentang dibagi dengan banyaknya kategori prokrastinasi akademik

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu hal yang perlu dilakukan dalam suatu penelitian. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam

pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain Sugiyono, (2013). Hasil dari data yang telah diolah merupakan hal penting yang dilakukan dalam menyelesaikan suatu penulisan karya ilmiah termasuk skripsi. Sebelum data yang telah dikumpulkan diolah maka masing-masing item jawaban dari skala yang telah ditetapkan diberi bobot atau skor terlebih dahulu baik untuk pernyataan positif maupun pernyataan negatif. Agar lebih jelasnya dapat dilihat seperti yang ada pada tabel berikut ini:

Teknik analisis yang dilakukan yaitu teknik analisis statistik. Teknik analisis statistik dilakukan dengan tujuan untuk membandingkan dua nilai dengan mengajukan pernyataan apakah terdapat perbedaan antara nilai tes pertama dengan nilai tes kedua secara signifikan. Teknik analisis data yang peneliti gunakan yaitu “Membandingkan antara hasil *pre-test* dan hasil *post-test* kelompok subjek dengan memakai statistik uji-t dengan dua model kecil yang saling berhubungan. Adapun langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model *pre-test, post-test design*, penulis memaparkan sebagai berikut:

1. Mencari rerata nilai tes awal (O1)/*pretest*
2. Mencari rerata nilai tes akhir (O2)/*posttest*
3. Menghitung perbedaan rerata dengan uji-t dengan rumus sebagai berikut ini:

$$T_0 = \frac{MD}{SE_{md}}$$

- a. Mencari mean dari *defference*

$$MD = \frac{\sum d}{N}$$

Mencari deviasi standar dari *defference*

$$SDD = \sqrt{\frac{\sum d^2}{N} - \left(\frac{\sum d}{N}\right)^2}$$

- b. Mencari standar error dari mean *defference*

$$SE_{MD} = \frac{SDd}{\sqrt{N-1}}$$

- c. Mencari df

$$Df = N-1$$

Keterangan:

MD : *Mean of difference* nilai rata-rata hitung beda selisih antara skor *pretest* dan skor *posttest*

Σ D: Jumlah beda/selisih antara skor *pretes* dan skor *posttest*

N : *Number of cases* = jumlah subjek yang akan diteliti

SE_{MD} : *Standard Error* (standart kesesatan) dari *Mean of defferen*

SD : Deviasi standar dari perbedaan antara skor *pretes* dan skor *post-test*.

Selanjutnya harga t hitung dibandingkan dengan harga kritik t pada tabel taraf signifikansi. Apabila t_{hitung} (t_o) besar nilainya dari t tabel (t_t), maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya penggunaan *powerpoint* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Tetapi apabila harga t_{hitung} (t_o) kecil sama dari harga t tabel (t_t) maka penggunaan *powerpoint* tidak berpengaruh signifikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Setelah uji-t, maka dilanjutkan dengan menghitung persentase pengaruh dengan rumus *N-gain*.

Untuk melihat seberapa berpengaruh penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa dapat melakukan presentasi menggunakan data *N-gain*. Data *N-gain* diperoleh dari membandingkan selisih data *pre-test* dengan *post-test* yang dipergunakan untuk mengetahui meningkat atau tidaknya motivasi belajar siswa sebelum dengan sesudah diberi *treatment*. Rumus *N-gain* adalah sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{skors\ posttest - skors\ pretest}{SMI - skors\ pretest}$$

Tinggi atau rendahnya nilai *N-gain* ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 13. Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

Dari pengamatan di atas, dapat disimpulkan bahwa jika nilai *N-gain* yang diperoleh adalah 0,70 atau lebih, maka kriterianya dianggap tinggi. Jika *N-gain* berada di antara 0,30 dan 0,70, maka kriterianya tergolong sedang. Sebaliknya, apabila nilai yang diperoleh kurang dari 0,30, maka kriterianya dikategorikan rendah.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Hasil *Pre-test*

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Powerpoint* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 3 Tanah Datar” telah dilaksanakan pada bulan Juni 2025 dan Juli 2025. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk melihat berpengaruh atau tidaknya penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia.

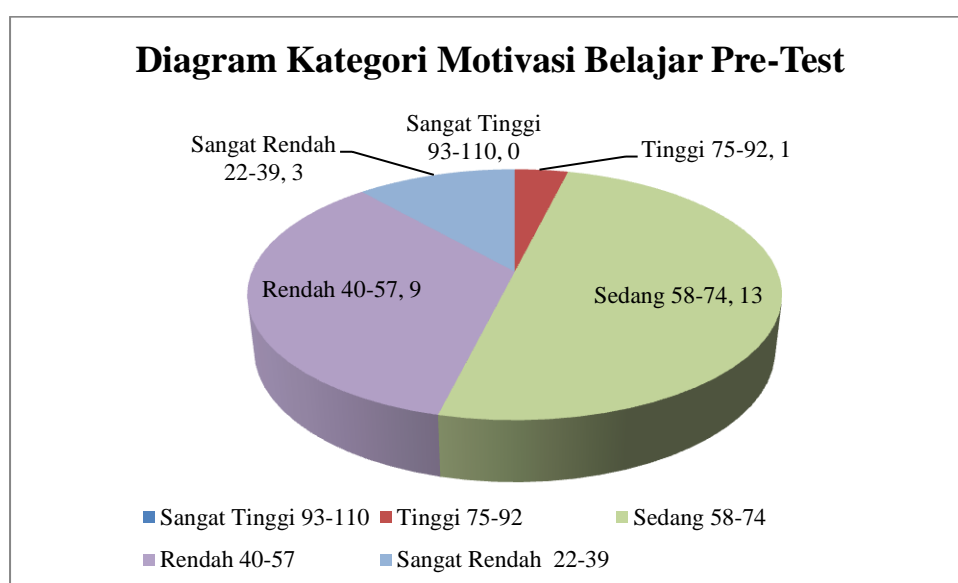
Berikut merupakan gambaran hasil pengukuran skala motivasi belajar siswa kelas II MIN 3 Tanah Datar:

Tabel 4. 1. Hasil Pengolahan pre-test

No	Responden	Jenis Kelamin	Skor <i>Pre-test</i>	Kategori
1	AI	Laki-laki	33	Sangat Rendah
2	AS	Perempuan	75	Tinggi
3	AS	Laki-laki	70	Sedang
4	AP	Laki-laki	30	Sangat Rendah
5	AF	Perempuan	38	Sangat Rendah
6	AA	Laki-laki	44	Rendah
7	AA	Laki-laki	48	Rendah
8	BA	Perempuan	66	Sedang
9	DY	Perempuan	56	Rendah
10	DYS	Perempuan	59	Sedang
11	FR	Laki-laki	45	Rendah
12	FA	Perempuan	57	Rendah
13	FA	Perempuan	49	Rendah
14	LAS	Laki-laki	69	Sedang
15	MAZ	Laki-laki	65	Sedang
16	MAR	Laki-laki	52	Rendah
17	MAR	Laki-laki	68	Sedang

18	MHA	Laki-laki	71	Sedang
19	MRA	Laki-laki	68	Sedang
20	MR	Laki-laki	74	Sedang
21	MRA	Laki-laki	69	Sedang
22	MR	Laki-laki	49	Rendah
23	NKA	Perempuan	68	Sedang
24	RAS	Laki-laki	64	Sedang
25	RR	Laki-laki	51	Rendah
26	RLP	Perempuan	65	Sedang
Jumlah			1503	
Rata-rata			58	

Berdasarkan hasil pengolahan data *pre-test* pada Tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa terdapat total populasi yang diambil sebanyak 26 orang siswa. Untuk lebih jelasnya data hasil pengolahan skala tentang motivasi belajar pada saat *pre-test* dapat dirincikan sebagai berikut:



Gambar 4.1. Diagram Kategori Motivasi Belajar Pre-Test

Berdasarkan gambar 4.2 di atas dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* motivasi belajar dari 26 orang siswa kelas II, yaitu terdapat 9 orang yang mengalami rendahnya motivasi belajar pada kategori tinggi, 1 orang yang mengalami motivasi belajar pada kategori sedang 13 orang yang mengalami motivasi belajar pada kategori sangat rendah 3 orang.

2. Deskripsi Penggunaan *Powerpoint* terhadap motivasi belajar

Pelaksanaan *treatment* melalui penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar pada penelitian ini diberikan sebanyak 3 kali. Pelaksanaan *treatment* ini diharapkan akan meningkatkan siswa. Adapun rencana pelaksanaan *treatment* dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4. 2. Pelaksanaan Treatment

No	Hari/Tanggal	Jam	Masalah Siswa
1	Selasa, 15 Juli 2025	08.30-09.15	Materi Tidak Interaktif atau Monoton
2	Selasa, 15 Juli 2025	09.30-10.15	PowerPoint Tidak Interaktif
3	Rabu, 16 Juli 2025	09.00-09.45	Tidak Menyesuaikan dengan Gaya Belajar Siswa
4	Rabu, 16 Juli 2025	10.30-11.15	Tidak Ada Unsur Permainan atau Tantangan
5	Kamis, 17 Juli 2025	08.35-09-20	Terlalu Cepat dalam Penyampaian Materi
6	Kamis, 17 Juli 2025	09.30-10.15	Materi Tidak Memicu Rasa Ingin Tahu

a) Pelaksanaan Treatmen 1

Pertemuan pertama yang peneliti lakukan yaitu mengungkapkan hasil skala awal. Treatmen pertama dilakukan pada hari Selasa 15 Juli 2025 pada jam 08.30-09.15 di kelas II dengan jumlah peserta didik 26 orang 17 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Treatmen ini diberikan kepada siswa kelas II berinisial AI,AS,AS,AP,AF,AA,AA,BA,DY,DYS,FR,FA,FA,LAS,MAZ,MAR, MAR,MHA,MRA,MR,MRA,MR,NKA,RAS,RR,RLP.

Adapun tujuan utama dari pelaksanaan treatmen ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa..Setelah itu peneliti menjelaskan dan mengarahkan terkait dengan *powerpoint*. Dan menjelaskan tujuan dan kegunaan dari *powerpoint*.

b) Pelaksanaan Treatmen 2

Treatmen ini peneliti laksanakan pada Selasa 15 Juli 2025 jam 09.30-10.15 di ruang kelas II. Pelaksanaan treatmen ini merupakan lanjutan dari treatmen sebelumnya. Pelaksanaan treatmen pada pertemuan ini terdiri dari beberapa tahap yaitu: tahap awal, transisi, tahap kegiatan dan tahap akhir.

c) Pelaksanaan Treatmen 3

Treatmen ini peneliti laksanakan pada Rabu 16 Juli 2025 jam 09.00-09.45 di ruang kelas II. Pelaksanaan treatmen ini merupakan lanjutan dari treatmen sebelumnya. Pelaksanaan treatmen pada pertemuan ini terdiri dari beberapa tahap yaitu: tahap awal, transisi, tahap kegiatan dan tahap akhir.

d) Pelaksanaan Treatmen 4

Treatmen ini peneliti laksanakan pada Rabu 16 Juli 2025 jam 10.30-11.15 di ruang kelas II. Pelaksanaan treatmen ini merupakan lanjutan dari treatmen sebelumnya. Pelaksanaan treatmen pada pertemuan ini terdiri dari beberapa tahap yaitu: tahap awal, transisi, tahap kegiatan dan tahap akhir.

e) Pelaksanaan Treatmen 5

Treatmen ini peneliti laksanakan pada Kamis 17 Juli 2025 jam 08.35-09.20 di ruang kelas II. Pelaksanaan treatmen ini merupakan lanjutan dari treatmen sebelumnya. Pelaksanaan treatmen pada pertemuan ini terdiri dari beberapa tahap yaitu: tahap awal, transisi, tahap kegiatan dan tahap akhir.

f) Pelaksanaan Treatmen 6

Treatmen ini peneliti laksanakan pada Kamis 17 Juli 2025 jam 08.35-09.20 di ruang kelas II. Pelaksanaan treatmen ini merupakan treatmen terakhir. Pelaksanaan treatmen pada pertemuan ini yaitu tahap akhir.

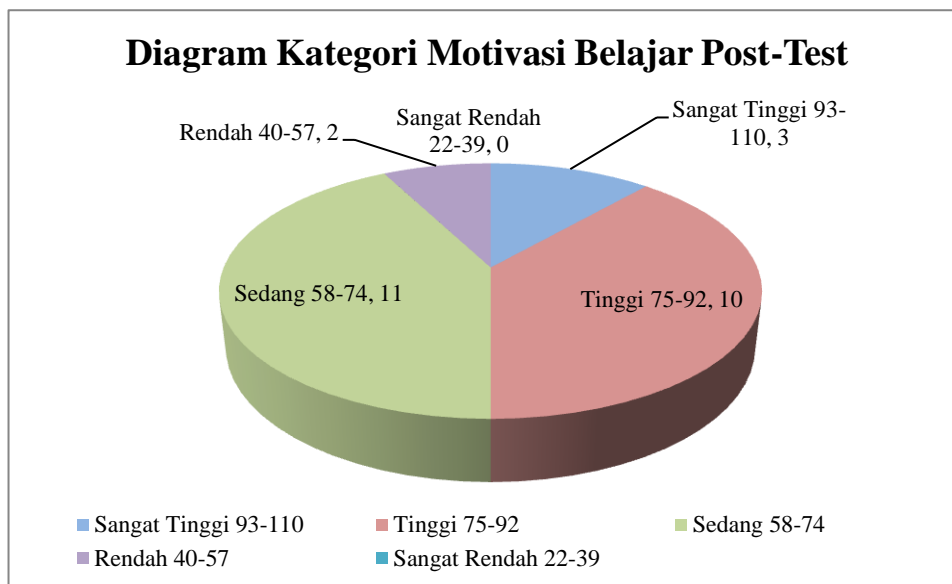
3. Deskripsi Data Hasil *Post-test*

Setelah melakukan *treatment* sebanyak enam kali kepada peserta kelompok eksperimen, selanjutnya peneliti melakukan pemberian skala motivasi belajar kembali kepada siswa yang merupakan peserta kelompok eksperimen. Skala yang diberikan oleh peneliti untuk pengujian *post-test* merupakan skala yang sama dengan skala yang diberikan peneliti pada saat melakukan *pre-test*. Hasil *post-test* dari 26 orang peserta kelompok eksperimen motivasi belajar kelas II di MIN 3 Tanah Datar adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 3. Hasil Pengolahan Post-tes Motivasi Belajar

No	Responden	Jenis Kelamin	Skor	Kategori
1	AAA	Laki-Laki	64	Sedang
2	ARF	Laki-Laki	92	Tinggi
3	AA	Laki-Laki	84	Tinggi
4	ARR	Laki-Laki	63	Sedang
5	CZ	Perempuan	54	Rendah
6	DAH	Laki-Laki	56	Rendah
7	DAPP	Perempuan	61	Sedang
8	FF	Perempuan	78	Tinggi
9	GRA	Perempuan	61	Sedang
10	HZ	Perempuan	86	Tinggi
11	IM	Laki-Laki	65	Sedang
12	IAP	Perempuan	81	Tinggi
13	KNZ	Perempuan	60	Sedang
14	MFAF	Laki-Laki	83	Tinggi
15	AI	Laki-Laki	78	Tinggi
16	MZ	Laki-Laki	60	Sedang
17	NA	Laki-Laki	99	Sangat Tinggi
18	NH	Perempuan	76	Tinggi
19	OHE	Laki-Laki	73	Sedang
20	RAAG	Laki-Laki	80	Tinggi
21	RM	Laki-Laki	105	Sangat Tinggi
22	R	Laki-Laki	59	Sedang
23	RR	Laki-Laki	89	Tinggi
24	RA	Laki-Laki	70	Sedang
25	TF	Perempuan	60	Sedang
26	ZS	Laki-Laki	100	Sangat Tinggi
Jumlah			1937	
Rata-Rata			74.5	Sedang

Berdasarkan hasil pengolahan data *post-test* pada Tabel 4.4 di atas dilihat bahwa motivasi belajar yang dialami oleh siswa yang menjadi sampel penelitian ini sudah ada yang berada pada kategori sedang. Untuk lebih jelasnya data hasil pengolahan skala motivasi belajar pada saat *post-test* dapat dirincikan sebagai berikut.



Gambar 4.2. Diagram Kategori Motivasi Belajar (Post-test)

Berdasarkan gambar 4.2 di atas dapat diketahui bahwa hasil *post-test* motivasi belajar dari 26 orang siswa kelas II setelah ditampilkan powerpoint terhadap motivasi belajar siswa, yaitu terdapat 2 orang siswa yang mengalami rendahnya motivasi belajar pada kategori sedang 11 orang, yang mengalami motivasi belajar tinggi 10 orang, yang mengalami motivasi sangat tinggi 3 orang. Dapat dipahami bahwa setelah ditampilkan powerpoint terhadap motivasi belajar siswa, perolehan skor motivasi belajar meningkat dari skor sebelumnya.

Setelah hasil *treatment* didapatkan, maka langkah selanjutnya ialah menganalisis data hasil *treatment* tersebut dengan cara melakukan pengujian statistik (uji-t) untuk melihat berpengaruh atau tidak berpengaruhnya penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa kelas II MIN 3 Tanah Datar. Sebelum itu perlu diketahui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap kelompok eksperimen secara keseluruhan yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 4. Perbandingan Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen antara Pre-test dengan Post-test

No	Responden	Pre-Test		Post-Test		Selisih
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	AI	33	Sedang	64	Sedang	31
2	AS	75	Tinggi	92	Tinggi	17
3	AS	70	Tinggi	84	Tinggi	14
4	AP	30	Sedang	63	Sedang	33
5	AF	38	Rendah	54	Rendah	16
6	AA	44	Rendah	56	Rendah	12
7	AA	48	Sedang	61	Sedang	13
8	BA	66	Tinggi	78	Tinggi	12
9	DY	56	Sedang	61	Sedang	5
10	DYS	59	Tinggi	86	Tinggi	27
11	FR	45	Sedang	65	Sedang	20
12	FA	57	Tinggi	81	Tinggi	24
13	FA	49	Sedang	60	Sedang	11
14	LAS	69	Tinggi	83	Tinggi	14
15	MAZ	65	Tinggi	78	Tinggi	13
16	MAR	52	Sedang	60	Sedang	8
17	MAR	68	Sangat Tinggi	99	Sangat Tinggi	31
18	MHA	71	Tinggi	76	Tinggi	5
19	MRA	68	Sedang	73	Sedang	5
20	MR	74	Tinggi	80	Tinggi	6
21	MRA	69	Sangat Tinggi	105	Sangat Tinggi	36
22	MR	49	Sedang	59	Sedang	10
23	NKA	68	Tinggi	89	Tinggi	21
24	RAS	64	Sedang	70	Sedang	6
25	RR	51	Sedang	60	Sedang	9
26	RLP	65	Sangat Tinggi	100	Sangat Tinggi	35
Jumlah						434
Rata-Rata						16,69

Berdasarkan data Tabel 4.6 di atas dapat diketahui bahwa pada kelompok eksperimen dari hasil *pre-test* dan *post-test* terjadinya peningkatan jumlah skor yang diperoleh oleh siswa yang menjadi sampel penelitian yang mana dari skor *post-test* terlihat naik yang cukup signifikan. Sehingga berdasarkan Tabel 4.6 di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *powerpoint* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MIN 3 Tanah Datar.

B. Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Analisis data bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa. Menurut Sugiyono, (2013), analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif yaitu menggunakan uji statistik. Teknik analisis data dilakukan dengan cara membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan oleh kelompok eksperimen dengan memakai metode statistik uji-t. Sebelum melakukan pengujian uji statistik, terlebih dahulu dipahami bahwa syarat dalam menggunakan uji-t yaitu data tersebut harus berdistribusi normal dan data harus homogen. Penelitian yang peneliti lakukan ini sudah sesuai dengan persyaratan dalam melakukan uji-t, adalah sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Penelitian ini menggunakan data yang berdistribusi normal.

Hal ini dapat dilihat pada Tabel 4.7 uji normalitas berikut ini.

Tabel 4. 5. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Penelitian Pre-Test	.185	26	.022	.924	26	.055
Post-Test	.163	26	.073	.933	26	.094

*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan metode Shapiro wilk diketahui bahwa nilai signifikansi dari data pretest $0,55 > 0,05$, signifikansi posttest $0,94 > 0,05$. Artinya data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal, disebabkan karena nilai

signifikansi lebih besar dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

Data dalam penelitian ini harus homogen. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 4.8 uji homogenitas adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 6. Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Penelitian	Based on Mean	.689	1	50	.410
	Based on Median	.659	1	50	.421
	Based on Median and with adjusted df	.659	1	49.978	.421
	Based on trimmed mean	.715	1	50	.402

2. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji prasyarat, uji normalitas menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal, sementara uji homogenitas menunjukkan bahwa data memiliki variansi yang konsisten. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa uji statistik parametrik dapat diterapkan untuk pengujian hipotesis karena data memenuhi syarat yang ditentukan.

Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan Uji *Paired Samples Test* dilakukan dengan menggunakan SPSS.25 Kriteria pengujian jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka H0 diterima dan Ha di tolak yang berarti konseling kelompok teknik *rational emotive behavior therapy* tidak efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional. Namun, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka Ha diterima dan H0 ditolak, artinya konseling kelompok teknik *rational emotive behavior therapy* efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional pada siswa. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari *Paired Samples Test*.

Tabel 4. 7. Hasil Uji Paired Samples Test

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Has il	PreTest - PostTes t	-16.69231	5.69048	1.11599	-18.99074	-14.39387	-14.957	25	.000

Berdasarkan hasil uji *paired sample test* menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, Artinya H_0 ditolak H_a diterima artinya terdapat perbedaan antara hasil *Pretest* dan *Posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *powerpoint* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar.

3. Uji N-Gain

Setelah dilakukan uji *paired sample test* langkah selanjutnya yaitu melakukan uji *N-gain*, uji ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan *rational emotive behavior therapy* dari sebelum diberikan *treatment* dan sesudah diberikan *treatment*, hasil perhitungannya dapat dilihat pada table 4. 10

Tabel 4. 8. Hasil Uji N-gain Skor

No	Responden	Pre-Test	Post-Test	Selisih	N-Gain Skor	N-Gain Percent	Kriteria
1	AI	33	64	31	0.24	24%	Rendah
2	AS	75	92	17	0.20	20%	Rendah
3	AS	70	84	14	0.16	16%	Rendah
4	AP	30	63	33	0.25	25%	Rendah
5	AF	38	54	16	0.13	13%	Rendah
6	AA	44	56	12	0.10	10%	Rendah
7	AA	48	61	13	0.12	12%	Rendah
8	BA	66	78	12	0.13	13%	Rendah
9	DY	56	61	5	0.05	5%	Rendah
10	DYS	59	86	27	0.27	27%	Rendah
11	FR	45	65	20	0.17	17%	Rendah
12	FA	57	81	24	0.23	23%	Rendah
13	FA	49	60	11	0.10	10%	Rendah
14	LAS	69	83	14	0.15	15%	Rendah
15	MAZ	65	78	13	0.14	14%	Rendah

16	MAR	52	60	8	0.07	7%	Rendah
17	MAR	68	99	31	0.34	34%	Sedang
18	MHA	71	76	5	0.06	6%	Rendah
19	MRA	68	73	5	0.05	5%	Rendah
20	MR	74	80	6	0.07	7%	Rendah
21	MRA	69	105	36	0.40	40%	Sedang
22	MR	49	59	10	0.09	9%	Rendah
23	NKA	68	89	21	0.23	23%	Rendah
24	RAS	64	70	6	0.06	6%	Rendah
25	RR	51	60	9	0.08	8%	Rendah
26	RLP	65	100	35	0.37	37%	Sedang
Rata-Rata					0,16	16%	Rendah

Dilihat dari hasil kriteria Nilai N-Gain $\geq 0,70$ masuk kedalam kriteria tinggi, Nilai $0,30 \leq \text{N-Gain} \leq 0,70$ masuk kedalam kriteria sedang, dan Nilai N-Gain $\leq 0,30$ masuk kedalam kriteria rendah. Setelah dilakukan perhitungan N-Gain pada rata-rata skor angket awal dan akhir diperoleh nilai N-Gain 0,16 terdapat pada kriteria rendah. Artinya penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar berada pada kategori renda.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini motivasi belajar yang dialami siswa di MIN 3 Tanah Datar menunjukkan hasil *pretest* dengan skor total 1503 dan rata-rata 58 pada kelompok eksperimen, selanjutnya setelah intervensi selesai, peneliti melakukan *posttest* untuk mengevaluasi dampak dari perlakuan tersebut. Hasil *posttest* menunjukkan skor 1937 dengan rata-rata 74,5. Artinya ada perbedaan antara hasil skor dan rata-rata *pretest posttest* yang diperoleh dari kelompok eksperimen dengan selisih 434, hal ini dapat dikatakan bahwa intervensi yang diberikan dengan penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah peneliti berikan kepada siswa kelompok eksperimen yang menggunakan *powerpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar.

Peningkatan ini sejalan dengan teori motivasi belajar menurut McClelland, yang menyatakan bahwa motivasi seseorang dapat ditingkatkan melalui stimulasi eksternal yang menarik dan bermakna. Dalam hal ini, penggunaan media PowerPoint memberikan visualisasi materi yang lebih menarik, sehingga merangsang perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Arsyad (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual, seperti PowerPoint, mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran karena dapat menggabungkan unsur teks, gambar, dan animasi.

Temuan ini didukung oleh hasil penelitian Fitriani (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Siregar (2018) juga menemukan bahwa siswa lebih aktif dan antusias ketika materi disampaikan dengan media yang interaktif dan variatif dibandingkan dengan metode ceramah konvensional.

Dengan demikian, intervensi melalui media PowerPoint terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sesuai dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya. Hal ini menunjukkan pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi.

Penggunaan media *PowerPoint* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2. Melalui penyajian materi yang menarik secara visual dan interaktif, PowerPoint mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Ummah (2019), teknik pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan komunikatif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa, membangun minat belajar, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, *PowerPoint* dapat menjadi media yang efektif karena memungkinkan guru menyampaikan materi dengan gambar, animasi, warna, dan audio yang menarik perhatian siswa. Dengan demikian, penggunaan *PowerPoint* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2

tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan menyenangkan.

Berdasarkan pelaksanaan penggunaan *powerpoint* selama enam kali *treatment*. Maka terjadilah peningkatan motivasi pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* di dapatkan jumlah skor 1503 dengan rata-rata 58 dengan rinciannya 9 orang memiliki tingkat motivasi belajar dalam kategori rendah. Kemudian dari hasil *post-test* menunjukkan bahwa setelah dilakukan *treatment* sebanyak 6 kali pertemuan terjadi peningkatan dengan jumlah skor 1937 dengan rata-rata 74,5 dengan rincian 11 orang tingkat motivasi belajar sedang. Ini menunjukkan bahwa setelah diberikan *treatment* motivasi belajar dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan jika dilihat dari skor yang diperoleh masing-masing siswa.

Berdasarkan penelitian di atas, dapat dipahami bahwa penggunaan media *PowerPoint* berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 2. Media ini membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif melalui tampilan visual, gambar, animasi, dan warna yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar. Menurut Steel & König, (2024), pemanfaatan teknologi pembelajaran seperti *PowerPoint* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan perhatian siswa terhadap materi. Hal ini secara langsung berdampak pada meningkatnya minat, semangat, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penggunaan *PowerPoint* dalam proses pembelajaran tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga menjadi strategi efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui penyajian yang menarik dan mudah dipahami sesuai dengan perkembangan kognitif mereka.

Selanjutnya dapat dilihat dari uji *N-Gain*. Data mengalami penurunan sebanyak yaitu sebanyak 0,30. Maka apabila dilihat dari pengolahan di atas dan Nilai $0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$ masuk kedalam kriteria sedang. Dengan demikian penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar

Bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 3 Tanah Datar mengalami peningkatan kedalam kriteria sedang yaitu 0,30.

Penggunaan media *PowerPoint* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 2. Sebagaimana dinyatakan oleh Komalasari (2011), pembelajaran yang melibatkan media visual dan interaktif, seperti *PowerPoint*, dapat memperkuat keterkaitan antara perhatian, minat, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media ini mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan terstruktur, sehingga dapat membantu siswa lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. *PowerPoint* juga memungkinkan guru untuk mengemas materi Bahasa Indonesia, seperti membaca, menulis, atau memahami isi bacaan, dengan tampilan yang lebih variatif melalui gambar, warna, animasi, dan audio. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan *PowerPoint* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan partisipasi siswa, serta mempermudah pemahaman materi.

Richard M. Ryan (2000) menyatakan bahwa Penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *PowerPoint* membantu menyajikan materi secara menarik dan interaktif dengan tampilan visual yang kaya seperti gambar, warna, dan animasi. Hal ini membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga dapat mendorong minat dan semangat belajar mereka.

Berdasarkan penelitian, penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini memberikan penyajian materi secara visual dan interaktif yang menarik, sehingga membuat siswa lebih antusias dan fokus dalam mengikuti pelajaran. Dengan tampilan yang berwarna-warni dan dilengkapi animasi, *PowerPoint* mampu menstimulasi minat belajar serta mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Selain itu penelitian yang dilakukan Sari dan Putra (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *PowerPoint* yang disajikan dengan tampilan menarik, interaktif, dan penuh warna membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini membuat siswa lebih percaya diri dan antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga mendorong peningkatan motivasi belajar secara signifikan.

Berdasarkan hal tersebut, guru dapat memanfaatkan media *PowerPoint* sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 2. Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, *PowerPoint* mampu menarik perhatian siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan minat belajar, serta mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Efektivitas penggunaan media *PowerPoint* ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Bruner, yang menekankan pentingnya penyajian informasi secara visual untuk membantu siswa mengorganisasi dan memahami konsep dengan lebih baik. *PowerPoint* memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, animasi, bahkan audio, yang semuanya dapat memperkuat daya serap siswa terhadap informasi yang disampaikan.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2020) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media *PowerPoint* menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Penelitian serupa oleh Siregar (2018) juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis visual dapat meningkatkan antusiasme siswa serta memperbaiki hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan dukungan teori dan temuan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* bukan hanya sekadar alat bantu presentasi,

tetapi juga merupakan media pembelajaran yang strategis dan potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Selain itu, guru perlu terus meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan dan mengemas materi pembelajaran menggunakan PowerPoint secara kreatif dan inovatif. Pelatihan dan workshop terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk memperkuat kompetensi guru dalam hal ini. Dengan demikian, guru tidak hanya mampu menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga mampu memanfaatkan berbagai fitur PowerPoint seperti animasi, audio, video, dan hyperlink untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Selanjutnya, pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa, seperti gaya belajar, tingkat kemampuan, dan minat mereka, serta konteks pembelajaran agar lebih relevan dan efektif Arsyad, (2019) Sudjana & Rivai, (2013). Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dapat diintegrasikan ke dalam penggunaan media ini, sehingga siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dan membangun pengetahuan secara mandiri Slavin, (2020) Eggen & Kauchak, (2012). PowerPoint yang dirancang dengan pendekatan multimedia interaktif juga dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi Mayer, (2021). Dengan penerapan yang tepat, media PowerPoint tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital yang terus berkembang. Oleh karena itu, pemanfaatan media ini perlu menjadi bagian integral dalam strategi pembelajaran di sekolah dasar dan jenjang pendidikan lainnya.

Selain itu, evaluasi terhadap efektivitas penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran perlu dilakukan secara berkala untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan siswa. Guru dapat mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai kemudahan pemahaman materi, tingkat ketertarikan, serta saran perbaikan terhadap materi yang disajikan Arsyad, (2019) Sudjana & Rivai, (2013). Evaluasi semacam ini

penting sebagai dasar dalam penyempurnaan konten dan desain presentasi agar lebih efektif dan sesuai dengan gaya belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* juga dapat dikombinasikan dengan teknologi lain, seperti platform pembelajaran daring (*e-learning*) dan aplikasi interaktif, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan Cennamo, Ross, & Ertmer, (2019). Integrasi teknologi ini mempermudah akses siswa terhadap materi pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau hybrid, serta mendukung pembelajaran yang fleksibel dan mandiri Slavin, (2020).

Dengan pendekatan yang terus berkembang dan evaluasi yang berkelanjutan, penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Selain itu, guru juga perlu berkolaborasi dengan rekan sejawat dan tenaga ahli teknologi pendidikan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, media *PowerPoint* tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran yang statis, tetapi juga dapat berkembang menjadi media yang dinamis dan responsif terhadap perubahan kurikulum serta perkembangan teknologi.

Secara keseluruhan, pemanfaatan media *PowerPoint* sebagai alat bantu pembelajaran memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi, perhatian, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan media ini secara optimal sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar agar tercipta suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi seluruh peserta didik.

Dengan upaya yang konsisten dan dukungan dari berbagai pihak, penggunaan media *PowerPoint* dapat menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mewujudkan pendidikan berkualitas yang mampu menjawab tantangan era digital saat ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif dan strategis dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Penggunaan media ini tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengoptimalkan pemanfaatan *PowerPoint* sebagai bagian dari inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini demi mendukung keberhasilan proses belajar mengajar secara menyeluruh.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat diambil kesimpulan penggunaan *powerpoint* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, ditunjukkan oleh hasil uji coba angket saat *Treatment* diberikan kepada siswa. Data hasil *pre-test* awal tanpa penggunaan *powerpoint* menunjukkan nilai rata-rata 58 bahwa motivasi belajar siswa berada dalam tingkatan yang rendah. Setelah dilakukannya *Treatment* perlakuan, peneliti kembali melakukan pengambilan data *post-test*. Dari data *post-test* itulah, peneliti mendapatkan hasil bahwa penggunaan *powerpoint* menunjukkan nilai rata-rata 74,5. Diketahui penggunaan *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II di MIN 3 Tanah Datar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan *powerpoint* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh dalam penggunaan *powerpoint* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II MIN 3 Tanah Datar.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas maka implikasi pada penelitian ini bahwa Pengaruh Penggunaan *Powerpoint* terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 3 Tanah Datar.

Implikasi Penelitian:

1. Penggunaan media *PowerPoint* berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Media *PowerPoint* dapat dimanfaatkan guru sebagai strategi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
3. Meskipun peningkatan motivasi berada pada kategori rendah, *PowerPoint* tetap memberikan dampak positif terhadap suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan visual.

4. Guru perlu mengembangkan kreativitas dalam merancang media *PowerPoint* agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.
5. Media *PowerPoint* sebaiknya dikombinasikan dengan metode pembelajaran partisipatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara lebih optimal.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas dalam hasil penelitian di MIN 3 Tanah Datar dapat dianjurkan beberapa saran yang bermanfaat adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan awal dalam melakukan penelitian selanjutnya, guna untuk menggali lagi seberapa besar pengaruh penggunaan *powerpoint* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.. Dengan demikian, penelitian-penelitian berikutnya dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam tentang efektivitas media pembelajaran ini dalam berbagai konteks pendidikan..

2. Bagi Guru

Bagi guru, peneliti berharap bahwa penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan memanfaatkan tampilan yang menarik dan interaktif, guru dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi serta lebih antusias mengikuti pelajaran. Selain itu, penyediaan waktu yang cukup dan fasilitas pendukung yang memadai akan membantu optimalisasi penggunaan *PowerPoint* sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih maksimal dan memuaskan.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa, diharapkan agar senantiasa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media *PowerPoint*. Penggunaan *PowerPoint* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian

materi yang menarik, visual, dan mudah dipahami. Partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat, semangat, dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa kelas VIII SMP. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*,
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). *Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian*.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. (Halaman: 17–18)
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi).
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi revisi, Cetakan ke-15).
- Agustin & winanto. (2023). *Kriteria Tingkat N-gain*. 805
- Amin, N. F. (2021). Populasi dan Sampel. In *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (Vol. 14, Issue 1).
- Anggraini, R., Adha, I., & Sofiarini, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bianglala Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iii Sd Negeri 4 Srikaton. *JOURNAL of MATHEMATICS SCIENCE and EDUCATION*, 4(2), 1–9. <https://doi.org/10.31540/jmse.v4i1.1313>
- Anggraini, Y. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Materi Larutan Elektrolit dan Non-Elektrolit terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA*. *Al 'Ilmi: Jurnal Pendidikan MIPA*, 9(1), 1–7.
- Annisak, W., Astalini, & Pathoni, H. (2017). Desain Pengemasan Tes Diagnostik Miskonsepsi Berbasis CBT (Computer Based Test). *Jurnal EduFisika*, 2(1), 1–12.
- Arkinto. (2014). *jumlah populasi kurang dari 100 orang*.
- Ayudhityasari, R. (2025). *Peningkatan motivasi dan hasil belajar menggunakan PowerPoint interaktif di Sekolah Dasar*. *Jurnal Dikdas Bantara*, 4(2), ≈55–91%. Halaman
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Cennamo, K., Ross, J., & Ertmer, P. (2019). *Technology integration for meaningful classroom use: A standards-based approach* (3rd ed.). Boston: Cengage Learning.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2020). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*

- Darsono, M. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: Semarang Press. Fokus pada faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa diuraikan pada halaman 65–67
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan model pembelajaran: Mengajarkan konten dan keterampilan berpikir*. Jakarta: Indeks.
- Fitriani, L. (2020). Pengaruh penggunaan media PowerPoint terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 2 Sukamaju. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 45–52. (Vol. 5, No. 1, Hal. 45–52)
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., & Zain, et al. (2015). *Motivasi Belajar: Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwipangestu. (2018). *Kriteria Nilai Koefisien Reliabilitas*. 51.
- Ginting, D. I., Mulyani, S., & Ruskandi, K. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Media Slide PowerPoint terhadap Motivasi Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Daring. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 726–734
- Hamdani M., Prayitno B. A., & Karyanto P. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen. *Proceeding Biology Education Conference*, 16(Kartimi), 139–145.
- Hamdani, D., Prasetya, D. A., & Connie, C. (2015). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA-Fisika Siswa Kelas VIII.A SMPN 12 Kota Bengkulu.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasi*. Lembaga Peduli Pengembangan Indonesia(Lpppi).
<https://doi.org/10.30587/jieec.v6i1.6707>
- Hamalik, O. (2002). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power Point Sebagai Media
- Herlina, E., & Sari, M. (2024). *Penggunaan Slide PowerPoint interaktif dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas II*. (contoh)
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media PowerPoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.
- Hujair, A.H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Iskilah, R. (2024). Hubungan Antara Pengguna Media Super Smart Kids dengan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 6(1), 38.
<https://doi.org/10.30587/jieec.v6i1.6707>
- Jailani, M. S., & Hamid, A. (2016). Pengembangan sumber belajar berbasis karakter peserta didik (ikhtiar optimalisasi proses pembelajaran pendidikan agama Islam). *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 175–192.

- Jelita, A. (2010). *Tugas TIK Jelita.A (Kelas 8.I)*. Bahagia Haa. Diakses dari: <https://fliphtml5.com/hdsvq/geku>
- Khana Nadira Yuliana, Tri Suyati, Venty. 2023. “Hubungan Motivasi Belajar Dengan Kemandirian Belajar Siswa Di Sman 1 Kedungwuni.” : : *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi* 3.
- Karimah, Iik, Hamdani, A., Nurwahidah, L. S. & Damayanti, D. A. (2022). *Efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran PowerPoint terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa*. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), — hal.
- Karimah, I., Hamdani, A., Nurwahidah, L. S., & Damayanti, D. A. (2023). *Efektivitas Penggunaan Multimedia Pembelajaran PowerPoint terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal of Education and Instruction*, 6(1), 1–13
- Khoirina, H. P., Norlita, D., Nagea, P. W., Faradhila, S. A., Aryanti, M. P., Wikarna, I., & Saputra, D. E. (2023). Penerapan Penggunaan Bahasa Indonesia Di Sekolah Dapat Mempengaruhi Nilai Bahasa Indonesia Kelas 2.
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lestari, A., Arini, D., & Ashadi, A. (2014). *Emodul Media Pembelajaran*.
- Lestari, Y., & Pratiwi, M. (2023). *PowerPoint sebagai media motivasi siswa kelas II SD*. (contoh hipotesis penelitian)
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Mellena, C. A., Trisniawati & Muanifah, M. T. (2022). *Pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap motivasi belajar Matematika pada siswa kelas III SD*. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 9(1), — (motivasi meningkat signifikan)
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. (Halaman: 12–35)
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Mulyati, M.Pd. (2005). *Psikologi Belajar*. Edisi pertama. Yogyakarta: Andi Offset. ISBN 979-763-067-6.
- Mukhlisa, N. (2023). *Validitas Tes. Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 1–10.
- Nabila Maknur S. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Al-Quran Dan Hadits Di SMA Pesantren Modern Datok Sulaiman*. 248–253.
- Nanang Saputro, Maman Surahman, R. M. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(5), 1–10. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/15604> No Title. (2024).

- Nasir, L. M., & Jamiludin, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SDN Teratak*. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 129–142
- Noor, J. (2012). *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah* (Edisi Pertama). Jakarta: Prenada Media Group
- Nira Elpira & Ghufron, A. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), (hal tidak disebut)
- Nugroho, B. S., Zahraini, Sholihah, H., Salfin, Maryana, & Hakim, S. (2023). *Pemanfaatan Media Power Point Terhadap Tingkat Konsentrasi dan Motivasi Belajar Peserta Didik*. *Journal on Education*, 05(04), 15830–15839.
- Nurkholis, N. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44. <https://doi.org/10.24090/Jk.V1i1.530>
- Pakpahan, A. F. (n.d.). *Metodologi Penelitian Ilmiah*. 2021
- Nugroho, B., Zahraini, Z., Sholihah, H., Salfin, S., Maryana, M., & Hakim, S. (2023). *Pemanfaatan Media PowerPoint terhadap Tingkat Konsentrasi dan Motivasi Belajar Peserta Didik*. *Journal on Education*, 5(4), 15830–15839
- Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. *Pendidikan Dan Humaniora*, 2(1), 220–228. <https://doi.org/10.56910/Jispendiora.V2i1.753>
- Putri, N. M. A. K., & Suniasih, N. W. (2022). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Powerpoint Interaktif Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Kelas IV SD*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 233–243. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.45854>
- Putri, Z., & Fitriani, S. (2022). *Pengaruh penggunaan PowerPoint interaktif terhadap motivasi siswa sekolah dasar*. (contoh literatur relevan)
- Qomah, I., & Khosiyono, B. H. C. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui Flipbook Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Pembelajaran Tematik*. *Tuladha : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 48–59. <https://doi.org/10.30738/tuladha.v1i1.12511>
- Retnawati, H. (2016). *Validitas, Reliabilitas & Karakteristik Butir: Panduan untuk Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian*. Yogyakarta: Parama Publishing. Halaman 30–31, Bab Reliabilitas.
- Ramadhan, G. M. (2021). *Pengaruh penggunaan multimedia (PowerPoint) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa SD*. *Collase: Creative of Learning Students Elementary Education*, 4(1), 80–54 → setelah perlakuan mencapai rata-rata 80. Halaman:—
- Ramadhan, G. M. (tahun tidak disebut). *Pengaruh Penggunaan Multimedia (PowerPoint) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa SD (Studi Eksperimen pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Nangela)*. *COLLASE*, 4(1)
- Rosyada, A., Rizky, D. M., & Nita, Y. (tahun tidak disebut). *Pengaruh*

- Penggunaan Media Interaktif Berbasis PowerPoint terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran IPAS SD. Jurnal Media Akademik*, 3(2), 87–98
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, Anung, & Rahardjito. (2002). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No. 6). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sardiman A.M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Safira, S. I., Mudzanatun, & Istiqomah, A. (2023). Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Penggunaan Media Powerpoint dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Supriyadi Semarang. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 15(4), 2369–2373.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Boston: Pearson.
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology: Theory and Application to Fitness and Health*. New York: McGraw-Hill Education.
- Santoso, D., & Utami, R. (2021). *Efektivitas PPT dalam pengajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah*. (contoh literatur)
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Syamsurizal, S. (2020). *Validitas dan Reliabilitas Instrumen dalam Penilaian*. Dalam Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (eds.), *Strategi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (ed. 2). Halaman 75–95.
- Setyanto, A. E. (2013). Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 3(1), 37–48. <https://doi.org/10.24002/jik.v3i1.239>
- Serly, S., Rusli, R., & Anam, R. S. (2023). *The Effectiveness of PowerPoint Multimedia in Learning Motivation and Cognitive Science Learning Outcomes of Elementary School Students*. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(1), 76–83
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Shelemo, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA. Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 45–60.
- Sudijono. (2015). *Angka Indeks Diskriminasi Item (D)*. 77.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sofyan, A., Firdaus, R., Faizah, E. Nur, Lestari, N. S., Mahmudah, I., Anastasha, D. A., Nurwahyuni, A., Viratama, I. P., Fadhilah, M. N., Efendi, D., Nuriza, K. I., & M, B. S. (2021). *Strategi Pembelajaran Di Sd/Mi*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sudrajat, A., Asih, I. T., Nurlaeli, M., & Setiani, H. (2024). Development of Power Point media as an Indonesian language learning media in elementary schools. *Journal of Education Technology Information Social*

Sciences and Health, 3(2), 3280

- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Edisi ke-3. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. alfabeta.
- Sugiyono. 2016. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.” *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Cetakan ke-ke- (2013).
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
<https://doi.org/10.25078/Aw.V4i1.927>
- Suwartini. (2021). *Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar melalui Problem Based Learning dengan PowerPoint di Sekolah Dasar*. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 65–72. Halaman: 65–72
- Siyoto. (2015). *sampel*.
- Siregar, H., Simbolon, K. T., Tussa'diyah, H., Harahap, L. M., & Ramayani, S. (2025). *Penggunaan Microsoft PowerPoint untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 294–300
- Susanto, H. (2015). *daya pembeda soal*. 207.
- Siregar, H. (2018). Pengaruh media pembelajaran berbasis visual terhadap motivasi belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 1 Medan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 110–119. (Vol. 10, No. 2, Hal. 110–119)
- Siregar, H., Simbolon, K. T., Tussa'diyah, H., Harahap, L. M. & Ramayani, S. (2025). *Penggunaan Microsoft PowerPoint untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*
- Susanto, C., Arini, D., Yuntina, L., Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). *Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)*.
- Uno, Hamzah B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Edisi ke-13. Jakarta: Bumi Aksara. ISBN 979-010-004-3.
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Cet. terbaru). Jakarta: Bumi Aksara.
- Widhayanti, A. & Abduh, M. (2021). *Peningkatan motivasi belajar melalui media audiovisual berbantuan PowerPoint pada peserta didik di Sekolah Dasar*. *Eduktaif: Jurnal Ilmu Pendidikan*
- Werdining Wulan. (2023). *Pengaruh Motivasi Belajar dan Penggunaan Media PowerPoint terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. *Jurnal Educazione*, 11(1), 13–20

- Wulan, W. Werdining (2023). *Pengaruh motivasi belajar dan penggunaan media PowerPoint terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Educazione*, **11**(1), 13–20. Halaman: 13–20
- Wulandari, A. (2023). *Interaktif PowerPoint untuk pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. (literatur review) — contoh hipotetik mendekat kelas rendah
- Yuliana, E. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Microsoft PowerPoint pada pembelajaran IPAS di kelas V. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, **6**(1), 95–106.
- Yuliansah, Y. (2021). *Efektivitas media pembelajaran PowerPoint berbasis animasi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, **15**(2), — hal.
- Z, Neni Elvira; Neviyarni; Nirwana, Herman. (2023). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, **1**(2), 45–60. <https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767>
- Zhang, D., Zhao, J. L., & Nunamaker, J. F. (2019). Can e-learning replace classroom learning? *Communications of the ACM*, **62**(7), 44–49. <https://doi.org/10.1145/3318298>
(Vol. 62, No. 7, Halaman: 44–49)