

# Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar

Maya Alemina Ketaren<sup>1</sup>, Fransiska Sitinjak<sup>2</sup>, Felix Kevin Situmorang<sup>3</sup>, Rany Marbun<sup>4</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia

[mayaketaren16@gmail.com](mailto:mayaketaren16@gmail.com)<sup>1</sup>, [fransiskasitinjak52@gmail.com](mailto:fransiskasitinjak52@gmail.com)<sup>2</sup>, [felkev06@gmail.com](mailto:felkev06@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[ranymarbun06@gmail.com](mailto:ranymarbun06@gmail.com)<sup>4</sup>

## Kata Kunci:

Media belajar yang interaktif, PowerPoint, Motivasi Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Tingkat Sekolah Dasar

## Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar terkadang masih menerapkan pembelajaran yang sama berulang kali, yang tidak bervariasi, sehingga mengakibatkan rendahnya semangat belajar para siswa. Namun demikian, semangat belajar sangat penting yang memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan kemajuan teknologi dalam pendidikan, penggunaan media pembelajaran interaktif melalui PowerPoint bisa menjadi salah satu inovasi yang dapat membantu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti secara konseptual maupun empiris mengenai efektivitas pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint terhadap motivasi belajar Bahasa Indonesia di kalangan siswa Sekolah Dasar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pustaka menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data penelitian diperoleh melalui analisis dan kajian berbagai literatur yang relevan dari buku, artikel jurnal ilmiah, serta hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif mampu menciptakan proses pembelajaran lebih menarik dan beragam serta mendorong partisipasi siswa. Penggunaan animasi, gambar, video, dan kuis interaktif dalam media PowerPoint juga berhasil meningkatkan perhatian, antusiasme, dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint efektif dalam meningkatkan motivasi berbahasa Indonesia bagi siswa SD dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini.

## Key Word:

Interactive learning media, PowerPoint, Learning motivation, Indonesian language, Primary school

## Abstract

Indonesian language learning at Elementary School level often still employs repetitive and unvaried methods, leading to low student motivation. However, learning enthusiasm is a crucial factor that influences a student's ability to comprehend the subject matter. With advancements in educational technology, The use of interactive PowerPoint-based learning media can function as an innovation to increase student interest and involvement throughout the learning process. This study aims to examine, both conceptually and empirically, the effectiveness of using PowerPoint-based interactive learning media on motivation in learning Indonesian among elementary school students. The approach used in this research is a literature review with a descriptive qualitative method. Research data were obtained through the analysis and review of relevant literature from books, scientific journal articles, and previous research findings related to interactive learning media and learning motivation. The results of the study indicate that the use of interactive PowerPoint media can create a more engaging and diverse learning process while encouraging student participation. The use of animations, images, videos, and interactive quizzes within PowerPoint has also successfully increased student attention, enthusiasm, and involvement. Therefore, PowerPoint-based interactive learning media is effective in improving Indonesian language learning motivation for elementary school students and aligns with the educational needs of today's digital era.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA)



## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan membutuhkan guru yang mampu memberikan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan efektif. Dengan demikian, hal ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendidikan tingkat Dasar (SD) sangat penting karena menjadi fondasi yang mendukung pertumbuhan anak dalam berbagai aspek, seperti kemampuan berpikir, perasaan, dan interaksi sosial. Melalui pendidikan dasar, anak-anak mulai Membentuk karakter, pengetahuan, dan kompetensi dasar yang merupakan landasan utama untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi (Syufi Raudah, 2024). Faktanya masih banyak di

sekolah dasar sekarang menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks tanpa adanya variasi media yang interaktif. Tanpa disadari hal itu dapat mengurangi motivasi, cenderung pasif, dan mudah merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai materi pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya Motivasi belajar seringkali disebabkan oleh kurangnya inovasi atau alat bantu dalam proses pembelajaran yang akan merangsang perhatian dan minat siswa. Menurut Kusumawati dan Rahmawati (2022) dalam (Syufi Raudah, 2024), Penggunaan media interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, seperti berpartisipasi dalam diskusi dan terlibat aktif dalam proses belajar.

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan telah memberikan kesempatan luas bagi guru untuk berkreasi dan berinovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu media yang praktis digunakan namun tetap memiliki efektivitas tinggi adalah PowerPoint interaktif. Media pembelajaran dalam bentuk audio-visual hadir untuk membantu pendidik pada saat ini dalam menyampaikan pembelajaran sehingga siswa tertarik dan dapat terlibat baik secara emosional, dan kognitif dalam proses pembelajaran (Ni Made Arie Kusuma Putri, 2022). Selain digunakan sebagai alat presentasi, media ini juga dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran digital yang dilengkapi berbagai fitur interaktif, di antaranya animasi, video pendek, hyperlink, efek suara, serta kuis dengan pilihan tombol (Marwan, 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Gilang Mas Ramadhan dengan judul "Pengaruh Penggunaan Multimedia (PowerPoint) terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint yang interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa jenjang Sekolah Dasar (Ramadhan, 2021).

Dalam pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran interaktif yang menggunakan PowerPoint dapat menyajikan materi dengan berbagai cara seperti simulasi, gambar, animasi, dan penjelasan yang lebih nyata serta relevan dengan pengalaman sehari-hari siswa. Penyampaian materi yang menarik dan bergerak seperti ini akan membantu siswa untuk lebih mudah dan memahami bahasa dengan lebih berarti. Jadi, media ini tidak hanya bisa menambah semangat belajar siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan inovatif yang mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar, sekaligus memaksimalkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Harapannya riset ini dapat berkontribusi kepada para pendidik dalam menentukan media pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap dinamika perkembangan di era kontemporer. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai pedoman dalam membuat strategi digitalisasi pembelajaran yang menarik dan bermakna. Media pembelajaran ini dapat dijadikan bahan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat sekolah dasar di Indonesia.

Oleh karena itu, judul dari penelitiannya "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar" dinilai layak dan penting untuk dikaji karena memberikan gambaran empiris tentang efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi dan daya tarik pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan memanfaatkan PowerPoint Interaktif.

## **METODE PENELITIAN**

Riset ini menerapkan cara studi literatur dengan menggunakan kualitatif deskriptif. Penelitian literatur adalah suatu metode yang dikerjakan dengan membaca, menilai, dan menganalisis sejumlah sumber tertulis yang berkaitan dengan topik penelitian untuk mendapatkan dasar teori serta penemuan nyata yang dapat mendukung pembahasan penelitian. (Sugiyono, 2022). Metode ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara konseptual dan empiris, berdasarkan data primer, mengenai tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar, berdasar pada hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Menurut Zed, Mestika (2018), Penelitian pustaka dilakukan dengan cara mencari dan menyelidiki berbagai sumber bacaan seperti buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan dokumen resmi untuk mendapatkan informasi yang bersifat teoritis serta hasil penelitian yang sudah ada sebelumnya. Sejalan dengan itu, (Sugiyono, 2022) menyatakan bahwa penelitian kepustakaan berfungsi untuk membangun kerangka berpikir, memperkuat argumentasi ilmiah, serta mengidentifikasi kesenjangan penelitian dari berbagai referensi yang ada.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses belajar mengajar, papan tulis biasanya dipakai guru sebagai alat utama untuk menjelaskan materi, daripada menggunakan media pembelajaran lainnya. Pembelajaran yang hanya bergantung pada buku sebagai sumber utama sering membuat siswa kurang aktif. Banyak dari mereka justru lebih suka berbincang dengan teman-teman di sekitarnya. Untuk mengembangkan keterlibatan siswa secara aktif pada setiap siswa, guru melakukan perubahan dalam cara mereka menyampaikan materi pembelajaran. Guru diharuskan agar pembelajaran dapat terintegrasi dengan baik dan mampu meningkatkan prestasi akademik siswa, guru perlu merancang kegiatan belajar yang tepat. Selain itu, untuk mendorong partisipasi siswa, guru juga harus memilih berbagai teknik pembelajaran yang menyenangkan sekaligus tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, guru perlu menentukan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Iskandar & dkk, 2023).

Keefektifan media pembelajaran harus disinkronkan dengan evolusi materi pembelajaran, media pembelajaran memerlukan pembaruan berkala agar tetap sejalan dengan dinamika yang terus berkembang dalam berbagai aspek pendidikan. Sebagai alat komunikasi nonverbal, media ini harus dirancang secara optimal agar dapat beroperasi secara efisien dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang tepat tidak hanya dapat meningkatkan prestasi akademik siswa tetapi juga merangsang motivasi belajar dan menjaga konsentrasi mereka sepanjang proses pembelajaran.

Menurut teori yang diajukan oleh Jerome Bruner, Proses pembelajaran terjadi dalam tiga tahap, yaitu pengalaman konkret, pengalaman melalui representasi visual, dan pengalaman abstrak atau berbentuk simbol. Pembelajaran berbasis media interaktif dirancang untuk meningkatkan efektivitas komunikasi nonverbal dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan media yang menarik, siswa akan lebih termotivasi dan antusias dalam belajar. Dengan menyediakan Pengalaman belajar yang bermakna, peserta didik mampu lebih mudah menyerap materi pembelajaran dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif, serta terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar. (Nikmah & Rahmawati, 2022).

Sejumlah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pendidikan memiliki dampak yang besar terhadap ketertarikan dan semangat belajar para siswa. Penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan nilai 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi, serta memperbaiki hasil belajar siswa dengan nilai gain sebesar 0,35 yang berada dalam kategori menengah. Keadaan itu terjadi karena media interaktif bisa merubah bahan yang awalnya abstrak menjadi lebih jelas dan nyata, sehingga membantu siswa memahami konsep-konsep yang biasanya dianggap sulit. Pengembangan dan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berpotensi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. Fahrurrazi dan Jayawardaya (2024) melakukan penelitian yang mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat menaikkan gairah belajar siswa di sekolah dasar melalui pemberian kesempatan belajar yang lebih menarik. Pendekatan tersebut membuat siswa lebih tertarik dan semangat untuk ikut serta aktif dalam kegiatan belajar, sehingga meningkatkan semangat belajarnya secara positif.

PowerPoint Interaktif memiliki berbagai kelebihan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya di tingkat Sekolah Dasar. Sebagai alat visual, PowerPoint membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik menggunakan gambar, warna, animasi, serta berbagai unsur multimedia. Selain itu, penyampaian materi menjadi lebih terstruktur karena hal-hal penting dapat diatur dengan rapi pada setiap slide. Antusiasme siswa tampak saat media pembelajaran tersebut diperkenalkan, bahkan ketertarikan mereka terhadap kegiatan belajar sudah terlihat sejak media itu pertama kali ditampilkan (Nur, 2022). Penggunaan media seperti presentasi interaktif (PPT interaktif) terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan hasil pembelajaran, dan memperkuat interaksi antara pendidik dan siswa. Selain memberikan rangsangan yang mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, Penggunaan media ini juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyenangkan, dan efektif (Sapitri & Suriani, 2025).

## KESIMPULAN

Pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint terbukti memiliki peran yang penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif bisa membuat suasana belajar lebih menarik, beragam, dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih terlibat, tertarik, dan aktif dalam belajar. PowerPoint interaktif tidak lagi berfungsi sekadar sebagai alat presentasi, melainkan sebagai media pembelajaran digital yang mampu menghadirkan pengalaman belajar visual, audio, dan partisipatif secara bersamaan. Penyajian materi melalui gambar, animasi, video, serta fitur kuis interaktif membantu siswa memahami konsep bahasa yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya rasa ingin

tahu, perhatian, serta keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Selain meningkatkan motivasi, penggunaan media ini juga berkontribusi terhadap terciptanya interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa. Guru memiliki kesempatan untuk menyampaikan materi secara lebih sistematis dan kreatif, sedangkan siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif melalui diskusi, tanya jawab, maupun respons terhadap tampilan interaktif yang disajikan. Media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif dapat dianggap sebagai salah satu inovasi Pendidikan yang relevan dengan kemajuan teknologi di era digital. Studi ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat Sekolah Dasar, merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, guru dan pihak sekolah harus terus meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media digital agar proses belajar mengajar lebih efektif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di masa kini.

#### DAFTAR REFERENSI

- Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. P. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa SD melalui metode pembelajaran interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa, dan Budaya*, 101–110.
- Iskandar, S., et al. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *Guru Kita*, 557–566.
- Marwan, N. M. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila kelas IV SDN 125 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 903–914.
- Nikmah, N. H., & Rahmawati, F. P. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan media digital interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5251–5258.
- Nur, Y. (2022). Efektivitas penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran tatap muka terbatas di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6190–6196.
- Putri, N. M. A. K., & W. (2022). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media PowerPoint interaktif berbasis kontekstual pada muatan IPA kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 233–243.
- Ramadhan, G. M. (2021). Pengaruh penggunaan multimedia (PowerPoint) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Studi eksperimen pada pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Nangela). *Journal of Elementary Education*, 16–22.
- Sapitri, S., & Suriani, A. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 282–292.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sulistiyorini, M. T., & Salamah. (2022). Penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. In *Proceedings of Social Studies Learning Challenges in the 21st Century* (pp. 99–103).
- Syufi Raudah, A. S. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2092–2097.
- Zed, M. (2018). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.