

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF MELALUI SMART BOARD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX UPT SPF SMPN 29 MAKASSAR

Astri¹, Elpisah², Muhammad Fahreza W³

¹UPT SPF SMPN 29 Makassar, Sulawesi Selatan

^{2,3} Sekolah Pascasarjana Universitas Patompo Makassar, Sulawesi Selatan

*³mfahreza@unpatompo.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen dengan bentuk desain nonequivalent control group design. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner (angket) motivasi dan tes hasil belajar kemudian dianalisis menggunakan statistika deskriptif. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis smart board pada siswa kelas IX, menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis smart board terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IX dan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis smart board terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IX di UPT SPF SMPN 29 Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX di UPT SPF SMPN 29 Makassar tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 249 orang yang terbagi dalam 7 kelas yaitu kelas IX1, IX2, IX3, IX4, IX5, IX6, IX7. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IX4 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas IX6 sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint Interaktif memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas Eksperimen. Hal ini terlihat pada peningkatan nilai rata-rata motivasi untuk kelas eksperimen yang meningkat dari 21,14 menjadi 25,97 dibandingkan dengan kelas kontrol dari 22,66 menjadi 25,94. Untuk Hasil belajar, nilai rata-rata hasil pretest siswa adalah 45,89 yang meningkat menjadi 67,77 setelah dilaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media PowerPoint interaktif. Sementara pada kelas Eksperimen hasil belajar yang diperoleh pada pretest secara rata-rata adalah 55,03 yang meningkat menjadi 91,69 setelah pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint interaktif dilakukan.

Kata kunci: Powerpoint, Motivasi, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research is a quasi-experimental research with a nonequivalent control group design. Data collection was carried out using motivational questionnaires and learning outcomes tests and then analyzed using descriptive statistics. The aim of this research is to determine the effect of using smart board-based interactive PowerPoint learning media on class IX students, analyze the effect of using smart board-based interactive PowerPoint learning media on increasing learning motivation for class IX students and analyze the effect of using smart board-based interactive PowerPoint learning media towards improving the learning outcomes of class IX students at UPT SPF SMPN 29 Makassar. The population in this study was all 249 class IX students at UPT SPF SMPN 29 Makassar for the 2023/2024 academic year who were divided into 7 classes, namely classes IX1, IX2, IX3, IX4, IX5, IX6, IX7. The sample for this research was class IX4 students as the control class and class IX6 students as the experimental class. The results of this research indicate that the use of Interactive PowerPoint media has an influence on increasing students' learning motivation in the Experimental class. This can be seen in the increase in the average motivation score for the experimental class which increased from 21.14 to 25.97 compared to the control class from 22.66 to 25.94. For learning outcomes, the average score of students' pretest results was 45.89 which increased to 67.77 after learning was carried out without using interactive PowerPoint media. Meanwhile in the Experimental class the learning outcomes obtained in the pretest were an average of 55.03 which increased to 91.69 after learning using interactive PowerPoint media was carried out.

Keywords: Powerpoint, Motivation, Learning Results

PENDAHULUAN

Guru sebagai tulang punggung dalam pendidikan adalah salah satu unsur penting dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan diri mereka sesuai dengan tuntutan kompetensi abad XXI. Oleh karena itu seorang guru harus mempunyai sikap profesional dan memiliki kompetensi yang juga sesuai dengan abad XXI.

Seorang guru yang profesional mengemban tiga tugas pokok dalam pendidikan yaitu mendidik, mengajar dan melatih siswa. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup, mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan siswa. Profesionalisme seorang guru merupakan suatu keharusan terutama agar dapat memfasilitasi siswa dalam menguasai kompetensi abad XXI. Sebagai konsekuensi dari hal tersebut, seorang guru yang profesional harus dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tugas dan peranan guru sebagai pendidik profesional sesungguhnya sangat kompleks, tidak terbatas pada saat berlangsungnya interaksi edukatif di dalam kelas, melainkan juga sebagai administrator, evaluator, konselor dan lain-lain sesuai dengan kemampuan (kompetensi) yang dimiliki.

Salah satu masalah klasik yang dihadapi oleh guru dalam menjalankan tugas utamanya adalah bagaimana menggugah siswa agar memiliki motivasi untuk selalu belajar. Jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka siswa telah memiliki kunci dan modal awal untuk dapat melakukan pengembangan diri sebab dengan motivasi ini siswa dapat lebih mudah untuk belajar secara mandiri untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan kompetensinya. Oleh karena itu, menumbuhkan motivasi belajar siswa merupakan hal penting yang harus diupayakan oleh guru.

Motivasi belajar ini telah menjadi salah satu masalah yang dihadapi oleh Unit Pelaksana Teknis Satuan Pendidikan Formal SMP Negeri 29 Makassar terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan survey yang dilakukan terhadap sejumlah siswa mengenai motivasi mereka dalam mempelajari mata pelajaran IPS, diperoleh bahwa pada umumnya terdapat hampir 50% siswa yang tidak memiliki motivasi yang cukup kuat untuk belajar IPS atau setengah dari total 187 siswa yang mengikuti survei ini. Jumlah yang cukup besar ini menunjukkan perlunya upaya tertentu untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang kurang tersebut.

Berdasarkan hasil observasi lanjut yang dilakukan, salah satu dugaan penyebab rendahnya motivasi belajar siswa ini adalah karena metode pembelajaran yang diterapkan selama ini masih bersifat sangat monoton dan tradisional. Metode pembelajaran yang monoton dan tradisional yang dimaksud adalah pembelajaran yang dilakukan hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis tradisional dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis komputer, teknologi informasi dan komunikasi. Padahal sejumlah hasil penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan TIK sangat berperan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Mantei, 2000; Frey dan Birnbaum, 2002; Wibowo, 2021; Purwanti, dkk., 2020).

Sejumlah hasil penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa Powerpoint dapat meningkatkan minat, hasil belajar, dan motivasi siswa untuk belajar (Syata, 2018; Jumardi, 2021; Monika, dkk., 2023; Saida, 2019; Shatri dan Shala, 2022; Wulandari, 2022). Oleh karena itu, sesuai dengan hasil-hasil penelitian tersebut, maka salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk mengatasi masalah motivasi belajar yang rendah di UPT SPF SMPN 29 Makassar adalah dengan melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Powerpoint dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran powerpoint ini memerlukan optimalisasi dan sinkronisasi unsur-unsur media di dalamnya yaitu audio, visual, dan audiovisual agar dapat memberikan pengalaman yang kaya kepada siswa dan dapat memenuhi tujuan yang diharapkan yaitu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran Powerpoint di UPT SPF SMPN 29 Makassar sangat potensial untuk dimaksimalkan karena didukung oleh fasilitas kelas cerdas (smart class) yang dimiliki. Kelas cerdas ini selain dilengkapi dengan fasilitas TIK yang memadai juga memiliki papan tulis cerdas (smart board) yang dapat digunakan untuk menampilkan media pembelajaran Powerpoint serta memungkinkan untuk berinteraksi langsung dengan media Powerpoint tersebut tanpa menggunakan komputer.

Salah satu materi pelajaran yang sulit mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) di UPT SPF SMPN 29 Makassar pada mata pelajaran IPS adalah materi Globalisasi. Berdasarkan data hasil ulangan harian siswa diperoleh fakta bahwa hampir semua siswa tidak dapat menjawab soal yang berkaitan dengan materi globalisasi. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar pada materi ini adalah masih kurangnya pemahaman siswa pada sejumlah konsep yang diajarkan dan rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Berkaitan dengan uraian sebelumnya tentang potensi pemanfaatan media pembelajaran PowerPoint di UPT SPF SMPN 29 Makassar dan hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa maka salah satu cara yang dapat ditempuh untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS di UPT SPF SMPN 29 Makassar adalah melalui pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran PowerPoint. Media pembelajaran PowerPoint ini didesain agar bersifat interaktif dan dapat ditampilkan melalui papan tulis smart board di kelas.

METODOLOGI

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner (angket) motivasi dan tes hasil belajar kemudian dianalisis menggunakan statistika deskriptif. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media

pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis smart board pada siswa kelas IX, menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis smart board terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IX dan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis smart board terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IX di UPT SPF SMPN 29 Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX di UPT SPF SMPN 29 Makassar tahun pelajaran 2023/2024 sebanyak 249 orang yang terbagi dalam 7 kelas yaitu kelas IX1, IX2, IX3, IX4, IX5, IX6, IX7. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IX4 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas IX6 sebagai kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis data Hasil Belajar pada kelas eksperimen, untuk jumlah data (N) 35 diperoleh nilai rata-rata (Mean) Pre Test sebesar 55,03, Standar Deviasi yaitu 4,457, data terendah (Minimum) yaitu 27 dan data tertinggi (Maximum) yaitu 80. Sedangkan Post Test memiliki rata-rata (Mean) yaitu 91,69 Standar Deviasi yaitu 4,457, data terendah (Minimum) yaitu 84 dan data tertinggi yaitu 100. Sedangkan pada kelas Kontrol diketahui bahwa jumlah data (N) pada Pre Test dan Post Test sama dengan kelas eksperimen yaitu 35, dengan nilai rata-rata (Mean) sebesar 45,89, Standar Deviasi sebesar 17,221, data terendah (Minimum) yaitu 20 dan data tertinggi (Maximum) yaitu 80 untuk Pre Test. Sedangkan pada Post Test memiliki rata-rata (Mean) sebesar 67,77 Standar Deviasi sebesar 16,344, data terendah (Minimum) yaitu 33 dan data tertinggi yaitu 93.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa pengaruh positif penggunaan media PowerPoint interaktif melalui smart board membuat hasil belajar IPS pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media PowerPoint interaktif melalui smart board. Hal ini sejalan dengan penelitian Wahyu Muh. Syata (2018) dengan judul Pengaruh penggunaan multimedia dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa pada jurusan IPS SMAN 5 Makassar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar ekonomi siswa pada jurusan IPS SMAN 5 Makassar dalam bentuk peningkatan hasil belajar. Hal ini disebabkan karena media PowerPoint interaktif melalui smart board memiliki kelebihan yaitu PowerPoint interaktif melalui smart board dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Demikian pula dengan penelitian Nita dkk. (2023) yang mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran PowerPoint terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK menemukan bahwa media pembelajaran PowerPoint memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Hasil penelitian tersebut menguatkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini bahwa PowerPoint interaktif melalui smart board juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Dengan demikian PowerPoint interaktif melalui smart board dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Dengan demikian hasil belajarnya pun menjadi lebih baik.

2. Motivasi Belajar

Diketahui bahwa jumlah data (N) pada Pre Test dan Post Test untuk Motivasi Belajar kelas eksperimen sama yaitu 35, dimana pada Pre Test diperoleh rata-rata (Mean) sebesar 21,14, Standar Deviasi sebesar 1,187, data terendah (Minimum) sebesar 17, serta data tertinggi (Maximum) sebesar 24. Sedangkan pada Post Test diperoleh rata-rata (Mean) sebesar 25,97, standar Deviasi sebesar 2,149, data terendah (Minimum) sebesar 21 dan data tertinggi sebesar 29. Pada kelas Kontrol diketahui bahwa jumlah data (N) pada Pre Test dan Post Test untuk Motivasi Belajar juga sama yaitu sebesar 35, dimana pretest memiliki rata-rata (Mean) sebesar 22,66, Standar Deviasi sebesar 1,878, data terendah (Minimum) sebesar 17, serta data tertinggi (Maximum) sebesar 26. Sedangkan posttest memiliki rata-rata (Mean) sebesar 25,94 Standar Deviasi sebesar 2,155, data terendah (Minimum) sebesar 21 dan data tertinggi sebesar 29.

Berdasarkan data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media PowerPoint Interaktif terhadap Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif melalui smart board dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IX UPT SPF SMPN 29 Makassar. Hal ini sejalan dengan penelitian Lizma Nur Saida (2019) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. Adapun hasil penelitiannya menjelaskan bahwa media PowerPoint interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar sebesar 44,22% sedangkan 55,78% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain. Kebiasaan belajar memiliki pengaruh sebesar 77,44%, sedangkan 22,56% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain. Pada hasil belajar siswa, pengaruh PowerPoint interaktif sebesar 81,18% sedangkan 18,82% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.

Motivasi belajar pada mata pelajaran IPS antara siswa yang diajar menggunakan media PowerPoint interaktif melalui smart board dengan siswa yang tidak diajar menggunakan media PowerPoint interaktif melalui smart board dapat tercermin dari keaktifan siswa dalam kelas. Pada kelas kontrol, sikap siswa selama proses pembelajaran adalah mendengarkan ceramah yang disampaikan oleh guru. Namun demikian, pada faktanya banyak siswa yang tidak mendengarkan ceramah guru ketika proses pembelajaran melainkan asik dengan kegiatan lainnya yang tidak berhubungan dengan proses belajar mengajar seperti bercanda dan berbincang dengan teman sebangku.

Situasi ini berbeda pada perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint interaktif melalui smart board. Pada kondisi ini, siswa lebih fokus terhadap materi yang ditampilkan melalui PowerPoint pada smart board dan berupaya terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan terjadinya peningkatan motivasi siswa dan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar secara signifikan pada kelas eksperimen.

3. Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Melalui Smart Board Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IX UPT SPF SMPN 29 Makassar

Diketahui bahwa pada kelas Eksperimen nilai $t_{hitung} = 6,801$ dan $t_{(tabel)} = 1,995$ dimana $t_{hitung} > t_{(tabel)}$ atau $p\text{-value} = 0,000$ ($P\text{-value} < 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa ada perbedaan signifikan antara Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran PowerPoint melalui smartboard pada kelas Eksperimen (Kelas IX⁶). Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif melalui smartboard dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas IX UPT SPF SMPN 29 Makassar.

Sedangkan pada kelas Kontrol diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 10,1$ dan $t_{(tabel)} = 1,995$ dimana $t_{hitung} > t_{(tabel)}$ atau $p\text{-value} = 0,000$ ($P\text{-value} < 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa ada perbedaan antara Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (Kelas IX⁴). Dengan kata lain, pembelajaran konvensional dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas IX UPT SPF SMPN 29 Makassar.

Sejalan dengan hasil penelitian Eka Wulandari (2022) dengan judul Pemanfaatan PowerPoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning. Adapun Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi PowerPoint interaktif dalam pembelajaran hybrid terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta meningkatkan prestasi belajar mereka.

Pengaruh hasil belajar pada mata pelajaran IPS antara siswa yang diajar menggunakan media PowerPoint interaktif melalui smart board dengan siswa yang tidak diajar menggunakan media PowerPoint interaktif melalui smart board dapat diketahui dari nilai rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh melalui Post Test antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sikap siswa kelas kontrol saat proses pembelajaran adalah mendengarkan ceramah yang disampaikan oleh guru, tetapi banyak siswa yang tidak mendengarkan ceramah guru ketika proses pembelajaran dengan baik melainkan asik dengan kegiatannya seperti bercanda dan berbincang dengan teman sebangku.

Beberapa siswa mencatat materi yang mereka anggap penting. Tetapi ada juga hingga akhir pelajaran ada beberapa siswa yang sama sekali tidak mencatat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sedangkan sikap siswa pada kelas eksperimen adalah mencari pengetahuan berdasarkan instruksi dari guru dengan memanfaatkan sumber belajar seperti buku paket dan LKPD. Hampir setiap siswa kelas eksperimen memiliki catatan tentang apa yang didapatkan dari buku paket maupun diskusi dengan temannya. Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media PowerPoint Interaktif untuk mendorong siswa lebih tertarik buat belajar.

Siswa juga diberi kesempatan untuk aktif bertanya dan mengungkapkan pendapat. Siswa juga didorong untuk berani mempraktikkannya di depan kelas. Selain itu komunikasi yang terjalin yaitu komunikasi dua arah, guru ke siswa dan siswa ke guru. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media PowerPoint Interaktif melainkan hanya menggunakan metode ceramah saja, aktivitas berdiskusi sama sekali tidak terlihat. Siswa cenderung pasif dan tidak banyak mengungkapkan pendapat. Bahkan hanya sedikit siswa yang berani untuk mengajukan pertanyaan. Komunikasi yang terjalin yaitu komunikasi satu arah, hanya komunikasi guru ke siswa.

4. Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Melalui Smart Board Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX UPT SPF SMPN 29 Makassar

Pada Kelas Kontrol diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 5,453$ dan $t_{(tabel)} = 1,995$ dimana $t_{hitung} > t_{(tabel)}$ atau $p\text{-value} = 0,000$ ($p\text{-value} < 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (Kelas IX³). Dengan kata lain, pembelajaran konvensional juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX UPT SPF SMPN 29 Makassar.

Sedangkan pada kelas eksperimen diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 6,801$ dan $t_{(tabel)} = 1,995$ dimana $t_{hitung} > t_{(tabel)}$ atau $p\text{-value} = 0,000$ ($P\text{-value} < 0,05$), sehingga dapat dikatakan bahwa ada perbedaan signifikan antara Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran Powerpoint melalui smartboard pada kelas eksperimen (Kelas IX⁶). Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran Powerpoint interaktif melalui smart board dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas IX UPT SPF SMPN 29 Makassar.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Lizma Nur Saida (2019) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. Adapun hasil penelitiannya menjelaskan Media interaktif powerpoint berpengaruh positif terhadap motivasi belajar sebesar 44,22% sedangkan 55,78% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain. Pada kebiasaan belajar terdapat 77,44% pengaruh, sedangkan 22,56% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain. Pada hasil belajar siswa terdapat 81,18% pengaruh sedangkan 18,82% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain.

Tugas guru pada kelas eksperimen yang menerapkan media PowerPoint interaktif melalui smart board yaitu hanya sebagai fasilitator, siswa yang harus aktif dalam memperoleh pengetahuan sendiri seperti mengamati tayangan Powerpoint interaktif melalui smart board, gambar, mencermati buku teks pelajaran dan LKPD maupun bertanya antar teman. Sedangkan pada kelas

kontrol guru menjadi satu-satunya sumber belajar sehingga siswa hanya mendapatkan pengetahuan dari guru saja. Pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint interaktif melalui smart board memiliki konsep mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Selain itu juga membuat materi pelajaran yang teoritis dirubah menjadi lebih praktis sesuai dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Hal ini akan membuat siswa lebih memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh pun lebih maksimal. Sikap siswa yang terlihat saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint interaktif melalui smart board yaitu siswa dapat berinteraksi dengan temannya saat proses diskusi, siswa bekerjasama dengan teman sekelompoknya, siswa juga mendengarkan pendapat dan menghargai temannya. Melalui teman sejawat siswa akan lebih nyaman dalam belajar dan tidak merasa malu untuk bertanya maupun mengungkapkan pendapatannya. Kondisi yang demikian membuat tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini juga membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

SIMPULAN

Hasil tes yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar siswa menyebabkan peningkatan hasil belajar IPS yang signifikan pada kelas eksperimen. Meskipun hasil yang sama diperoleh pada kelas kontrol tetapi peningkatan pada kelas eksperimen terjadi secara lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini terlihat melalui nilai rata-rata siswa kelas eksperimen, yang menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum perlakuan hanya mencapai 55,03. Nilai rata-rata ini mengalami peningkatan menjadi 91,69 setelah diberi perlakuan pembelajaran dengan media PowerPoint interaktif melalui smart board.

Penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari motivasi belajar siswa yang lebih rendah sebelum pembelajaran dan mengalami peningkatan setelah diterapkan pembelajaran dengan media PowerPoint melalui smartboard pada kelas eksperimen (Kelas IX⁶). Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran Powerpoint interaktif melalui smartboard dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas IX UPT SPF SMPN 29 Makassar.

PowerPoint interaktif melalui smart board dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (Kelas IX⁴) dengan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran dengan Powerpoint interaktif melalui smart board pada kelas eksperimen. Kedua kelas ini sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar namun peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Dengan kata lain, pembelajaran konvensional juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX UPT SPF SMPN 29 Makassar namun tidak secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. dan Adilah Shariff. 2008. The Effect of Inquiry-Based Computer Simulation with Cooperative Learning on Scientific Thinking and Conceptual Understanding of Gas Laws. *Eurasia Journal of Mathematics, Sciences and Technology Education*. Hal: 387-398.
- Airasian, P.W., Cruikshank, K.A., Mayer, R.E., Pintrich, P.R., Raths, J. Dan Wittrock, M.C. 2001. A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. dalam Anderson, L.W. dan Krathwohl, D.R. (Ed.). Addison Wesley Longman, Inc.
- Hattie, J., Hodis, F.A., dan Kang, S.H.K. 2020. Theories of Motivation: Integration and Ways Forward. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101865.
- Jansen, T., dkk. 2022. Which Student and Instructional Variable are Most Strongly Related to Academic Motivation in K-12 Education? A Systematic Review of Metaanalyses. *Psychological Bulletin*, 148 (1-2), 1-26.
- Jumardi. 2021. Pengaruh penggunaan media PowerPoint, motivasi dan lingkungan keluarga terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi di kelas VIII MTs Al-Mukrimin Guppi Bulukasa Kabupaten Bone. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar (tidak diterbitkan).
- Saida, L.N. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang.
- Syata, W.M. 2018. Pengaruh penggunaan multimedia dan kreativitas guru terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa pada jurusan IPS SMAN 5 Makassar. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar (tidak diterbitkan).