

Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA PGRI 1 Bekasi

INFO PENULIS

Fadly Hardiansyah
Universitas Panca Sakti Bekasi
fadlyhardiansyah13@gmail.com

Rita Aryani
Universitas Panca Sakti Bekasi
ritaar1757@gmail.com

Agung Widodo
Universitas Panca Sakti Bekasi
agung.vidodov@gmail.com

INFO ARTIKEL

ISSN: 2807-9558
Vol. 5, No. 2 Agustus 2025
<http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajup>

© 2025 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi

Hardiansyah, F., Aryani, R., & Widodo, A. (2025) Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA PGRI 1 Bekasi. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(2), 167-172.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan media pembelajaran *PowerPoint* dengan motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA PGRI 1 Bekasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif asosiatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh dengan sampel 69 siswa kelas XI IPS SMA PGRI 1 Bekasi. Data yang digunakan adalah Analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil penelitian perhitungan uji hipotesis diperoleh t hitung sebesar 10,385 dan nilai t tabel sebesar 1,996. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $10,385 > 1,996$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Kemudian berdasarkan hasil uji koefisien determinasi dapat diketahui bahwa koefisien determinasi yang diperoleh sebesar 0,617. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kontribusi penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* (X) terhadap motivasi belajar (Y) adalah 61,7% sedangkan sisanya 38,3% dipengaruhi variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini memberikan arti penting untuk pengembangan kebijakan pendidikan, khususnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dalam kegiatan belajar siswa di kelas.

Kata kunci: Media Pembelajaran *PowerPoint*, Motivasi belajar.

Abstract

This study aims to determine the relationship between PowerPoint learning media and the learning motivation of class XI IPS students at SMA PGRI 1 Bekasi. The research method used is the associative quantitative method. The sampling technique used saturated samples with a sample of 69 class XI IPS students at SMA PGRI 1 Bekasi. The data used is Simple linear regression analysis. Based on the results of the hypothesis test calculation, the calculated t value is 10.385 and the t table value is 1.996. This means that the calculated $t > t$ table, namely $10.385 > 1.996$, then H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that the use of PowerPoint learning media has an effect on student learning motivation. Then based on the results of the determination coefficient test, it can be seen that the determination coefficient obtained is 0.617. It can be concluded that the contribution of the use of PowerPoint learning media (X) to learning motivation (Y) is 61.7% while the remaining 38.3% is influenced by other variables not explained in this study. The results of this study provide important meaning for the development of educational policies, especially related to the use of PowerPoint learning media in student learning activities in the classroom.

Keywords: PowerPoint Learning Media, Learning Motivation.

A. Pendahuluan

Salah satu kiat untuk seni dan budaya manusia dapat bersifat dinamis dan berkembang adalah melalui pembelajaran. Oleh karena itu, perubahan atau kemajuan dalam bidang pendidikan harus dilakukan sesuai dengan perkembangan zaman. Pembelajaran memegang peranan yang penting untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) Indonesia, khususnya berisi kaitannya dengan kebutuhan pembangunan nasional, melalui peningkatan keterampilan spiritual, intelektual, dan ketrampilan yang dapat diandalkan.

Pemanfaatan teknologi di sekolah pada zaman sekarang ini masih terus berkembang dan meluas. Hal ini dikarenakan sekolah harus memanfaatkan teknologi untuk mengatasi berbagai permasalahan dan tantangan agar dapat menyelesaikan berbagai tugas atau kegiatan dengan cepat.

Selain itu, penulis berpendapat bahwa menggunakan teknologi di kelas sangatlah penting, sebab kegiatan belajar di kelas adalah komponen utama dan perlu dipantau. Sebab, semua pengetahuan, pelatihan, dan pengembangan kepribadian siswa ditransfer melalui kegiatan belajar yang berkelanjutan. Lingkungan belajar menarik serta memukau dikenal sebagai "kegiatan belajar yang mengasyikkan." Lingkungan belajar akan lebih menarik jika pelajarannya menarik. Siswa akan mengamati dan menyelidiki pembelajaran dengan penuh kegembiraan dan suka cita. Media pembelajaran merupakan komponen penting dari proses pembelajaran, selain peran instruktur di kelas.

Salah satu hal yang sangat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Sebagai bagian penting dari proses pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami siswa. Sedangkan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan guru atau sebaliknya untuk mendorong pembelajaran serta minat siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan energi mental semangat siswa dianggap sebagai media pembelajaran, menurut (Ramadanty, 2021). Materi pembelajaran tersedia dalam berbagai format, termasuk format cetak dan digital seperti *PowerPoint*, yang semakin banyak digunakan seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Aktivitas, daya cipta, dan keahlian berpikir analitis siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan materi pembelajaran yang relevan dan bervariasi.

Sering ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di banyak sekolah kurang bervariasi dan kurang baik, sehingga menurunkan ketertarikan dan keinginan siswa dalam belajar. Keadaan ini menjadi masalah lantaran motivasi belajar berperan penting guna menentukan seberapa baik pengajaran berlangsung. Peserta didik termotivasi cenderung lebih terlibat, antusias, dan berusaha keras untuk mempelajari materi.

Jika dibandingkan dengan media tradisional, materi pembelajaran *PowerPoint* memiliki beberapa keunggulan. *PowerPoint* memungkinkan penyajian materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diadaptasi secara visual dan audio. Fitur-fitur seperti animasi, gambar, video, dan tata letak yang menarik dapat memicu rasa ingin tahu dan dorongan belajar

siswa, sehingga prosesnya menjadi lebih efisien dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan media ini untuk mengomunikasikan dan menyajikan informasi secara metodis, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan kemungkinan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Motivasi ialah hal atau perihal internal yang membangkitkan sikap suatu manusia agar berperan secara aktif untuk menggapai harapannya. Maksud lain motivasi adalah sebagai suatu semangat membara, keinginan, gairah. Motivasi juga dapat diartikan sebagai kekuatan, keinginan, kebutuhan, gairah, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong individu atau sekelompok individu untuk memenuhi keinginan mereka dan mencapai tujuan tertentu.

Menurut definisi yang diberikan di atas, motivasi merupakan keinginan untuk mengubah perilaku atau aktivitas seseorang menuju keadaan yang lebih baik dari keadaan sebelumnya dan dipicu oleh rangsangan internal maupun eksternal.

Hasil kegiatan belajar akan bergantung pada tingkat motivasi siswa. Pada kenyataannya, setiap siswa memiliki alasan unik untuk ingin belajar. Siswa dengan motivasi belajar tinggi cenderung lebih terlibat, dapat diandalkan, dan bersemangat saat mengikuti pelajaran, yang menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah dapat membuat siswa tidak fokus, lesu, dan tidak tertarik pada pelajaran yang diajarkan.

Menurut Sardiman (2018: 75) dalam (Agung Muliawan Anas, 2019) salah satu aspek psikologi yang tidak bersifat intelektual adalah motivasi belajar. Tujuan khususnya adalah untuk meningkatkan semangat, kegembiraan, dan gairah belajar. Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor kunci yang memengaruhi keberhasilan mereka dalam proses pendidikan. Hasil kegiatan pendidikan akan ditentukan oleh tingkat motivasi murid.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian di SMA PGRI 1 Bekasi berdasarkan uraian tersebut. Oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk mengetahui seberapa besar korelasi motivasi belajar siswa dengan pemanfaatan sumber belajar berbasis *PowerPoint*. Hal ini akan menjadikan media sebagai alat bantu penyampaian materi yang optimal dan dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan mendorong motivasi serta partisipasi aktif murid.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa dan penggunaan bahan ajar berbasis *PowerPoint* berpengaruh secara signifikan. Diharapkan hasil penelitian dapat memberikan gambaran secara jelas kepada pendidik dan lembaga pendidikan tentang cara meningkatkan metode pengajaran dan mendorong motivasi belajar siswa.

Dengan latar belakang tersebut, penting untuk menyelidiki lebih lanjut hubungan antara motivasi belajar siswa dengan penggunaan materi pembelajaran *PowerPoint*. Agar guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran terbaik untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa, penelitian ini diharapkan dapat memaparkan empiris tentang sejauh mana media *PowerPoint* meningkatkan motivasi belajar.

B. Metodologi

Metode Pemilihan metodologi penelitian dalam sebuah penelitian sangatlah penting, dan hal tersebut akan dipengaruhi oleh pendekatan ilmiah yang diambil untuk memenuhi tujuan penelitian.

Peneliti menggunakan rumusan masalah asosiatif dan metodologi penelitian kuantitatif dalam penelitian ini. Penelitian ini merumuskan masalah secara asosiatif dan menggunakan metodologi kuantitatif. Menurut (Waruwu et al., 2025), pendekatan kuantitatif menggunakan teknik numerik yang metodis untuk menguji hipotesis, memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian, dan menjelaskan fenomena tertentu. Menemukan pola dalam data populasi dan menguji hubungan antar variabel merupakan tujuan utama pendekatan konfirmatori postpositivisme ini.

Rumusan masalah asosiatif menurut (Akbar et al., 2024), rumusan masalah asosiatif adalah rumusan masalah yang menanyakan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis yang menjelaskan hubungan antara variabel yang diteliti merupakan hasil akhir dari rumusan ini.

Pendekatan analisis regresi sederhana digunakan dalam penelitian ini. Regresi sederhana menurut (Yusuf Alwy et al., 2024) merupakan metode statistika untuk menguji hubungan antara dua variabel dan meramalkan variabel dependen (Y) dari variabel independen (X). Pendekatan ini berguna untuk menentukan pengaruh faktor penyebab terhadap suatu peristiwa.

1	,785 ^a	,617	,611	6,624	,617	107,839	1	67	,000
---	-------------------	------	------	-------	------	---------	---	----	------

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil tabel terdapat korelasi positif (R) yang erat antara variabel media pembelajaran *PowerPoint* dengan motivasi belajar siswa SMA PGRI 1 Bekasi, dengan nilai korelasi sebesar 0,785 (positif). Sedangkan variabel media pembelajaran *PowerPoint* dengan motivasi belajar siswa SMA PGRI 1 Bekasi juga sebesar 61,7%, berdasarkan koefisien determinasi ($R^2 = kd$) = 0,617, sedangkan faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini mempunyai dampak pada 38,3% sisanya ($100\% - 61,7\%$).

Tabel 4 Hasil Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	22,308	7,073		3,154	,002
X	,675	,065	,785	10,385	,000

a. Dependent Variable: Y

Variabel media pembelajaran *PowerPoint* memiliki nilai t hitung sebesar 10,385 sebagaimana ditunjukkan pada tabel tersebut. Perihal ini menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel, yakni $10,385 > 1,996$ yang berarti H_0 diterima dan H_0 ditolak. Nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas, media pembelajaran *PowerPoint* (X) dan variabel terikat, motivasi belajar siswa (Y). Hal ini menunjukkan validitas hipotesis atau manfaat materi pembelajaran *PowerPoint* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y).

Pembahasan

Berdasarkan analisis data tentang hubungan tersebut, penelitian membuktikan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* di SMA PGRI 1 Kota Bekasi berdampak baik terhadap motivasi belajar siswa. Perihal ini dibuktikan dengan perolehan perhitungan menggunakan software SPSS 23 dan 69 responden yang mengisi angket.

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS, tabel Anova yang diolah menggunakan software SPSS menghasilkan nilai F hitung sebesar 107,839 untuk linieritas dan signifikansi regresi. Dengan demikian, model regresi yang diujicobakan untuk hubungan variabel media pembelajaran *PowerPoint* (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y) adalah signifikan jika taraf signifikansinya $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan hipotesis yang diajukan, terdapat perbedaan penting di antara materi pembelajaran *PowerPoint* dengan motivasi belajar siswa SMA PGRI 1 Kota Bekasi. Karena taraf signifikansinya $< 0,05$, maka hipotesis diterima berdasarkan nilai t hitung sebesar 10,385 dan t tabel sebesar 1,996 dengan taraf signifikansi 0,000.

Di sisi lain, koefisien determinasi tabel ringkasan model menunjukkan nilai ($R^2 = kd$) = 0,617. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran *PowerPoint* dan motivasi belajar siswa SMA PGRI 1 Kota Bekasi sebesar 61,7%, sedangkan sisanya sebesar 38,3% ($100\% - 61,7\%$) dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

D. Kesimpulan

Hasil pengujian hipotesis uji-t dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana yang dihitung dengan SPSS memungkinkan peneliti untuk membuat kesimpulan berdasarkan data penelitian yang terkumpul. H_0 ditolak dan H_a diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 5\%$ atau 0,05 dan nilai t hitung lebih besar dari t tabel, yaitu $10,385 > 1,996$. Berdasarkan hasil uji signifikansi, perangkat pembelajaran *PowerPoint* memiliki hubungan terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS SMA PGRI 1 Bekasi. R^2 Square, sebagaimana ditentukan oleh perhitungan SPSS, adalah 0,617. Dapat disimpulkan besaran hubungan antara motivasi belajar siswa terhadap media pembelajaran *PowerPoint* adalah sebesar 61,7%. Sedangkan faktor lain yang tidak tercakup dalam penelitian ini sebesar 38,3%. Jadi, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar (Y) memiliki hubungan secara positif antara variabel media pembelajaran *PowerPoint*

(X). Tabel *Anova* yang telah diolah menggunakan perangkat lunak *SPSS* digunakan untuk mengetahui kelinieran dan uji signifikansi persamaan regresi. Model regresi tersebut dapat digunakan untuk memprediksi variabel media pembelajaran *PowerPoint* karena diketahui nilai F hitung = 107,839 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Artinya variabel motivasi belajar (Y) memiliki hubungan oleh variabel media pembelajaran *PowerPoint* (X).

E. Referensi

- Agung Muliaman Anas. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi di SMK Negeri 1 Pangkep. *Klasikal: Journal ...*, 1-6.
<http://www.journalfkipuniversitasbosowa.org/index.php/klasikal/article/view/98>
- Akbar, R., Sukmawati, U. S., & Katsirin, K. (2024). Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3), 430-448. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.350>
- Ramadanty, D. (2021). *Hubungan Penggunaan Media Power Point Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu Pada Materi Flora Fauna Kelas VII Di MTsN 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021*. April.
http://etheses.iainponorogo.ac.id/14094/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/14094/1/211417002_DEVINDA_RAMADANTY_TADRIS_IPS.pdf
- Waruwu, M., Natijatul, S., Utami, P. R., & Yanti, E. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 10, 917-932.
- Yusuf Alwy, M., Herman, H, T., Abraham, A., & Rukmana, H. (2024). Analisis Regresi Linier Sederhana dan Berganda Beserta Penerapannya. *Journal on Education*, 06(02), 13331-13344.