



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 14788-14800

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh *PowerPoint* Berbentuk Aplikasi Android Pada Materi Bangun Datar Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Kintamani

I Gede Saputrawan<sup>1✉</sup>, Basilius Redan Werang<sup>2</sup>, I Made Suarjana<sup>3</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha  
Email: [Saputrawan29@gmail.com](mailto:Saputrawan29@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian yang telah dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *PowerPoint* berbentuk aplikasi android pada materi bangun datar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD gugus VIII Kintamani. Jenis penelitian dari penelitian ini adalah Pra Eksperimen (*one-shot case study*). Penelitian dengan pendekatan eksperimen yang berusaha mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan dalam jangka waktu tertentu. Sebelum melakukan perlakuan, kelas eksperimen akan diberikan *pre-test* dan setelah diberikan perlakuan akan diberikan *post-test*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD di Gugus VIII Kecamatan Kintamani yang terdiri dari 5 kelas di 5 sekolah. Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *random sampling*. Dengan teknik ini hanya sebagian dari populasi dalam hal ini siswa kelas IV yang ada di sekolah dasar di gugus VIII Kecamatan Kintamani yang diteliti dengan 1 kelas untuk kelas eksperimen yang diberi perlakuan media pembelajaran *PowerPoint* dan 1 kelas lagi untuk kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes. Tes yang digunakan adalah tes berupa angket/ kuisisioner yang berjumlah 20 soal. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *PowerPoint* berbentuk aplikasi android pada materi bangun datar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD gugus VIII Kecamatan Kintamani. Perolehan hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* motivasi belajar matematika siswa adalah 57,88 dan rata-rata *post-test* motivasi belajar matematika siswa adalah 62,88. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh hasil Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 pada taraf signifikansi 5% sehingga  $0,000 < 0,05$  atau nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dibandingkan dengan 0,05). Hal ini berarti terdapat pengaruh *PowerPoint* berbentuk aplikasi android pada materi bangun datar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Gugus VIII Kintamani.

### Abstract

The research that has been carried out aims to determine the effect of PowerPoint in the form of an android application on flat shape material on the motivation to learn mathematics in class IV SD Cluster VIII Kintamani. The type of research in this research is pre-experimental (one-shot case study). Research with an experimental approach that seeks to find the effect of certain treatments on others under controlled conditions. The experimental class will get treatment within a certain period of time. Before carrying out the treatment, the experimental class will be given a pre-test and after being given the treatment will be given a post-test. The population in this study were all fourth grade elementary school students in Cluster VIII, Kintamani District, consisting of 5 classes in 5 schools. Determination of the sample in this study was carried out by random sampling technique. With this technique, only a portion of the population, in this case the fourth grade students in elementary schools in cluster VIII, Kintamani District, were studied with one class for the experimental class treated with PowerPoint learning media and one class for the control class which was not given any treatment. The data collection method used in this study is the test method. The test used is a test in the form of a questionnaire which consists of 20 questions. The hypothesis proposed in this study is the effect of using PowerPoint in the form of an android application on flat shape material on the motivation to learn mathematics in class IV SD Cluster VIII, Kintamani District. The results of the data analysis performed showed that the average pre-test of students' motivation to learn mathematics was 57.88 and the average post-test of students' motivation to learn mathematics was 62.88. Based on the results of the hypothesis test, the results of Sig. (2-tailed) of 0.000 at a significance level of 5% so that  $0.000 < 0.05$  or the value of Sig. (2-tailed) smaller than 0.05). This means that there is an influence of PowerPoint in the form of an android application on flat shape material on the motivation to learn mathematics in class IV SD Gugus VIII Kintamani.

Keywords: *Media PowerPoint, Mathematics, Motivation*

### PENDAHULUAN

Motivasi adalah kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan (Suharni, 2021). Motivasi adalah gejala psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu (Prihartanta, 2015). Berdasarkan teori-teori tersebut, motivasi dapat diartikan sebagai perubahan tenaga dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan dorongan yang berasal dari diri seseorang untuk mencapai tujuan. Hal tersebut menjadikan individu memiliki usaha, keinginan dan dorong untuk mencapai hasil belajar yang tinggi (Muhammad, 2017). Motivasi sangatlah penting untuk dibentuk sehingga segala hal yang dilakukan akan jauh lebih menyenangkan. Dengan adanya motivasi, siswa

akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran.

Motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah (Hamdu & Agustina, 2011). Motivasi belajar dapat diartikan yaitu daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Monika & Adman, 2017). Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar (Andriani & Rasto, 2019). Dengan adanya motivasi, siswa akan lebih bersemangat dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah. Apalagi jika siswa mendapatkan pelajaran yang tidak disenangi oleh siswa tersebut.

Pada saat pelaksanaan observasi di SDN 1 Abang Batudinding gugus VIII, Kecamatan Kintamani, masih banyak siswa yang tidak suka dengan pelajaran matematika hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV SDN 1 Abang Batudinding, sebanyak 21 siswa tidak aktif pada saat pembelajaran matematika. Kemudian saat peneliti mewawancarai 21 siswa, hasil penelitian menyatakan bahwa siswa tersebut merasa bosan dan tidak semangat saat belajar karena cara belajar di kelas masih belum menggunakan media yang menarik. Dengan demikian, maka motivasi belajar siswa akan rendah dan berdampak buruk pada proses belajar siswa.

Merujuk pada permasalahan dan hasil observasi maka ini diselesaikan dengan membuat media pembelajaran *PowerPoint* berbasis aplikasi android. Peningkatan motivasi dengan media pembelajaran *PowerPoint* juga diungkapkan pada penelitian Andina Widhayanti, Muhammad Abduh (2021), tentang Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Audiovisual Berbantuan *PowerPoint* Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar SD Negri Wonobodro.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang menyatakan motivasi belajar siswa di SDN 1 Abang Batudinding terutama pada pelajaran matematika tergolong rendah, dan berdasarkan juga penelitian serta permasalahan diatas, maka dipandang perlu dilaksanakan penelitian yang dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Media pembelajaran *PowerPoint* ini dipilih dikarenakan *PowerPoint* merupakan media yang mampu menyajikan gambar, tulisan, video, suara, dan juga dapat menjadi media inovatif untuk siswa. Dengan media *PowerPoint*, diharapkan mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa karena penggunaan *PowerPoint* pada pelajaran Matematika Khususnya di SDN 1 Abang Batudinding merupakan sesuatu yang baru dan menarik untuk disimak oleh siswa. Dengan

adanya ketertarikan, maka siswa akan jauh lebih fokus saat belajar dan juga dengan sendirinya akan meningkatkan motivasi belajar siswa tersebut. *PowerPoint* juga bisa dijadikan media yang menarik saat pembelajaran dengan menyediakan kuis, gambar, dan juga klip suara didalamnya. *PowerPoint* yang akan dibuat merupakan *PowerPoint* yang tidak hanya dapat disajikan di slide atau layar LCD yang hanya dapat diakses di sekolah. Akan tetapi *PowerPoint* ini akan dibuat juga dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal di ponsel android sehingga akses untuk belajar bisa jauh lebih fleksibel. Selain itu, penggunaan media *PowerPoint* juga mampu menghemat biaya karena media *PowerPoint* bisa digunakan berkali-kali dalam jangka panjang dan tidak memberikan limbah berupa kertas sisa setelah digunakan. Adapun Penelitian ini berjudul *Pengaruh PowerPoint Berbentuk Aplikasi Android Pada Materi Bangun Datar Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Kintamani*.

## METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah pra eksperimen (one-shot case study). Penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2010). One-shot case study merupakan sebuah jenis penelitian yang hanya memerlukan satu kelas yakni kelas eksperimen. Kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan dalam jangka waktu tertentu. Sebelum melakukan perlakuan, kelas eksperimen akan diberikan pre-test dan setelah diberikan perlakuan akan diberikan post-test.

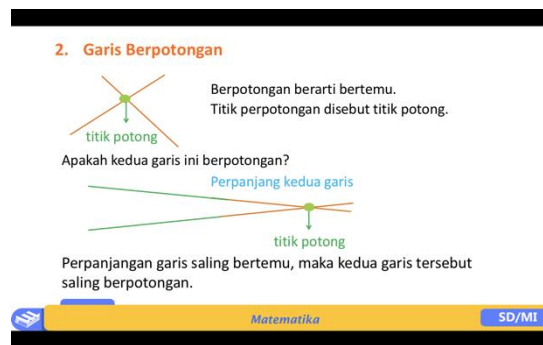
Penelitian ini dilaksanakan di SD Gugus VIII Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli. Dalam Gugus VIII terdapat 5 sekolah diantaranya SD Negeri Abang Songan, SD Negeri 2 Buah, SD Negeri 2 Terunyan, SD Negeri 1 Abang Batudinding, SD Negeri Suter. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2022/2023, tepatnya pada bulan Januari 2023. Penentuan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik random sampling. Dengan teknik ini hanya sebagian dari populasi dalam hal ini siswa kelas IV yang ada di sekolah dasar di gugus VIII Kecamatan Kintamani yang diteliti dengan 1 kelas untuk kelas eksperimen yang diberi perlakuan media pembelajaran PowerPoint dan 1 kelas lagi untuk kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Dalam kegiatan penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan melakukan uji ahli instrumen untuk mengetahui tingkat validitas instrumen yang diteliti. Tahap selanjutnya adalah Mengadakan pre-test pada kelas eksperimen, kemudian Memberikan perlakuan pembelajaran yang diteliti. Pembelajaran dengan media pembelajaran PowerPoint pada kelas eksperimen dan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol,

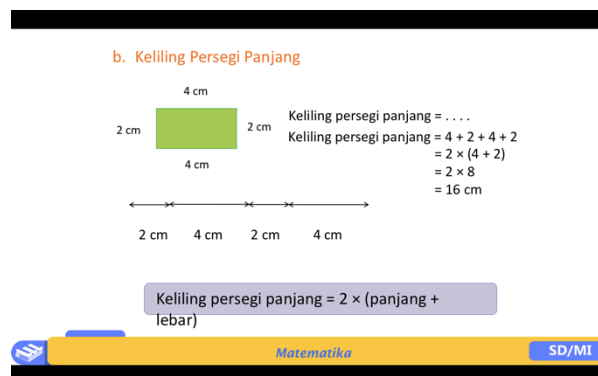
dilanjutkan dengan mengadakan post-test pada kelas eksperimen. Post-test dilakukan setelah perlakuan pembelajaran. Adapun PowerPoint yang digunakan contohnya terdapat pada gambar berikut :



Gambar 1. Screenshot Contoh Media *PowerPoint* Yang Digunakan



Gambar 2. Screenshot Contoh Media *PowerPoint* Yang Digunakan



Gambar 3. Screenshot Contoh Media *PowerPoint* Yang Digunakan

Pada penelitian pengaruh ini metode dan teknik analisis data yang digunakan berupa metode analisis deskriptif kuantitatif. Pengumpulan data digunakan dengan pemberian instrumen sebanyak 20 soal dengan alat analisis data dengan menggunakan uji-t. Agar instrumen yang dibuat dapat memenuhi syarat yang baik, maka dilakukan uji validitas tes, uji reabilitas tes, uji daya beda tes, dan uji tingkat kesukaran tes. Instrumen ini diuji dengan

validitas isi. Pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono, 2010). Hasil analisis data akan dideskripsikan berdasarkan rata-rata skor ideal dan simpangan baku ideal. Dari hal-hal tersebut dapat disusun kategori acuan seperti berikut.

Tabel 1. *Pedoman Skala Lima Konversi Kualitas*

No	Acuan	Kategori
1	$Mi + 1,5 SDi \leq \bar{x} \leq Mi + 3,0 SDi$	Sangat tinggi
2	$Mi + 0,5 SDi \leq \bar{x} < Mi + 1,5 SDi$	Tinggi
3	$Mi + 0,5 SDi \leq \bar{x} < Mi + 0,5 SDi$	Sedang
4	$Mi - 1,5 SDi \leq \bar{x} < Mi - 0,5 SDi$	Rendah
5	$Mi - 3,0 SDi \leq \bar{x} < Mi - 1,5 SDi$	Sangat rendah

(Koyan, 2012: 21)

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Uji t ini digunakan untuk mengetahui apakah ada tidaknya perbedaan yang signifikan dari kedua sampel yang dibandingkan. Uji-t berfungsi untuk membandingkan rata-rata antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dan melihat apakah adanya perbedaan antar kedua kelompok. Teknik yang digunakan adalah uji-t sampel independen tidak berkorelasi rumus pooled varians.

$$t_{hit} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

$t_{hit}$  = t hitung

$\bar{X}_1$  = rata – rata skor kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$  = rata-rata kelompok control

$S_1^2$  = varians kelompok eksperimen

$S_2^2$  = varians kelompok control

$n_1$  = banyak subjek kelompok eksperimen

$n_2$  = banyak subjek kelompok kotrol

Pengujian ini dibandingkan pada taraf signifikansi 5%, dengan  $df = (n_1 + n_2) - 2$ . Adapun kriteria dalam pengujian hipotesis ini yakni,  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hipotesis yang diajukan

- a.  $H_0 : \mu_1 = \mu_2$  , Tidak terdapat pengaruh *PowerPoint* berbentuk aplikasi android pada materi bangun datar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD gugus VIII Kintamani.

- b.  $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ , Terdapat pengaruh signifikan implementasi penggunaan *PowerPoint* berbentuk aplikasi android pada materi bangun datar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD gugus VIII Kintamani.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Deskripsi data hasil penelitian yang dianalisis adalah pengaruh media pembelajaran *PowerPoint* terhadap motivasi belajar Matematika pada materi bangun datar siswa kelas IV. Data Motivasi belajar siswa kelas IV diperoleh dari post-test. Kelompok kelas eksperimen yang digunakan adalah siswa kelas IV SD Negeri 1Abang Batudinding dengan jumlah 26 siswa. Pengumpulan data digunakan dengan pemberian kuisisioner sebanyak 20 soal dengan alat analisis data dengan menggunakan uji-t.

Dari hasil pre-test, diketahui bahwa nilai pre-test motivasi belajar matematika siswa nilai tertinggi adalah 63 dan nilai terendahnya adalah 49. Sedangkan Nilai rata-rata hasil pre-test adalah 57,88. Nilai rata-rata tersebut didapat dari jumlah keseluruhan data pre-test yang diperoleh lalu dibagi dengan jumlah sampel yang berjumlah 26. Adapun gambaran umum mengenai data statistik hasil pre-test dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 2. *Data Statistik Hasil Pre-Test*

No	Data Statistik	Nilai
		Pre-Test
1	Nilai tertinggi	63
2	Nilai terendah	49
3	Rata-rata (Mean)	57,88
4	Median	58
5	Modus	59
6	Varians	12,11
7	Standar Deviasi	3,48

Untuk mengetahui persentasi tingkat ketercapaian dari tiap-tiap indikator motivasi belajar pada data pre-test yang dicapai siswa dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 3. Indikator Ketercapaian Motivasi Belajar Matematika Pre-Test

No.	Indikator Motivasi Belajar Matematika	Persentase Ketercapaian (%)
		Pre-Test
1	Tekun menghadapi tugas	53,46
2	Ulet menghadapi kesulitan	51,92
3	Senang mencari dan memecahkan masalah	60,77
4	Lebih senang belajar mandiri	63,46
5	Cepat Bosan dengan tugas-tugas yang rutin	59,81

Berdasarkan Tabel di atas, persentase tertinggi ketercapaian pada indikator motivasi belajar matematika pre-test adalah 63,46% pada indikator "lebih senang belajar mandiri" sedangkan Untuk persentase terendah ketercapaian pada indikator motivasi belajar matematika pada pre-test adalah 51,92% pada indikator "Ulet menghadapi kesulitan".

Dari hasil post-test, diketahui bahwa nilai post-test motivasi belajar matematika siswa nilai tertinggi adalah 69 dan nilai terendahnya adalah 56. Sedangkan Nilai rata-rata hasil post-test adalah 62,88. Nilai rata-rata tersebut didapat dari jumlah keseluruhan data post-test yang diperoleh lalu dibagi dengan jumlah sampel yang berjumlah 26. Adapun gambaran umum mengenai data statistik hasil post-test dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4. Data Statistik Hasil Pos-Tes

No	Data Statistik	Nilai
		Post-Test
1	Nilai tertinggi	69
2	Nilai terendah	56
3	Rata-rata (Mean)	62,88
4	Median	62
5	Modus	61
6	Varians	14,99
7	Standar Deviasi	3,87

Untuk mengetahui persentasi tingkat ketercapaian dari tiap-tiap indikator motivasi belajar pada data pre-test yang dicapai siswa dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 5. *Indikator Ketercapaian Motivasi Belajar Matematika Post-Tes*

No.	Indikator Motivasi Belajar Matematika	Persentase Ketercapaian (%)
		Post-Test
1	Tekun menghadapi tugas	62,69
2	Ulet menghadapi kesulitan	61,92
3	Senang mencari dan memecahkan masalah	63,08
4	Lebih senang belajar mandiri	64,23
5	Cepat Bosan dengan tugas-tugas yang rutin	62,50

Berdasarkan Tabel di atas, persentase tertinggi ketercapaian pada indikator motivasi belajar matematika pos-test adalah 64,23% pada indikator "lebih senang belajar mandiri" sedangkan Untuk persentase terendah ketercapaian pada indikator motivasi belajar matematika pada post-test adalah 61,92% pada indikator "Ulet menghadapi kesulitan".

Uji normalitas dilakukan agar dapat mengetahui kelompok data yang diperoleh berdistribusi dengan normal atau tidak. Memastikan kelompok data sudah berdistribusi normal atau tidak dapat dilakukan dengan menerapkan rumus *Kolmogorov Smirnov dan Shapiro Wilk* dengan menggunakan aplikasi SPSS. Menurut kriteria uji pada uji normalitas yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( >0,05 ) distribusi kelompok data tersebut diketahui normal. Hasil uji normalitas data pre-test dan post-test disajikan pada table berikut.

Tabel 6. *Hasil Uji Normalitas*

Nilai	ZSampel	Sig.
Pretest	26	0,538
Posttest	26	0,157

Berdasarkan Tabel di atas terlihat bahwa hasil pengujian normalitas pada data pre-test dan post-test dengan taraf signifikan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data

pre-test dan post-test berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menggunakan SPSS secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 1.

Uji homogenitas dilakukan agar diperoleh homogenitas sampel yang dipilih dan sampel tersebut bisa mempresentasikan seluruh populasi yang dipilih. Apabila data normal maka uji homogenitas dapat dilakukan. Berikut rumus uji F yaitu:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Berikut hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

Nilai	Sampel	Sig.
Pretest	26	0,232
Posttest	26	

Berdasarkan Tabel di atas maka diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,232 yakni lebih besar dari 0,05 sehingga data menunjukkan varians homogen. Hasil uji Homogenitas menggunakan SPSS secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 107.

Apabila hasil penelitian telah memenuhi syarat, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji T (*Paired Sample T Test*) Uji yang digunakan untuk mencari hubungan variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y).

Pada penelitian ini yang diuji adalah hipotesis nol ( $H_0$ ). Hipotesis nol yang diajukan menunjukkan Tidak terdapat pengaruh *PowerPoint* berbentuk aplikasi android pada materi bangun datar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD gugus VIII Kintamani. Uji-t dilakukan dengan SPSS. Kriteria pengambil keputusan pada uji-t ini yaitu jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sebaliknya jika nilai Sig.(2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Hasil Uji-T dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis

Nilai	Sampel	Sig. (2-tailed)
Pretest	26	0,000
Posttest	26	

Berdasarkan hasil pengujian SPSS menunjukkan bahwa, nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. hal tersebut lebih kecil dari pada 0.05 hal itu berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *PowerPoint* berbentuk aplikasi android pada materi

bangun datar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Gugus VIII Kintamani. Hasil uji Hipotesis menggunakan SPSS secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 108.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dilapangan yang menyatakan motivasi belajar siswa di SDN 1 Abang Batudinding terutama pada pelajaran matematika tergolong rendah, dan berdasarkan juga penelitian serta permasalahan diatas, maka dipandang perlu dilaksanakan penelitian yang dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Media pembelajaran *PowerPoint* ini dipilih dikarenakan *PowerPoint* merupakan media yang mampu menyajikan gambar, tulisan, video, suara, dan juga dapat menjadi media inovatif untuk siswa. Dengan media *PowerPoint*, diharapkan mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa karena penggunaan *PowerPoint* pada pelajaran Matematika Khususnya di SDN 1 Abang Batudinding merupakan sesuatu yang baru dan menarik untuk disimak oleh siswa.

Rumusan masalah penelitian ini yakni apakah terdapat pengaruh *PowerPoint* berbentuk aplikasi android pada materi bangun datar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD gugus VIII Kintamani. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran elektronik berbasis *PowerPoint* pada materi bangun datar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV di SD gugus VII Kecamatan Kintamani.

Berdasarkan tujuan yang telah diuraikan sebelumnya maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis dalam pembelajaran. Manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut. Manfaat Teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi penelitian rujukan atau acuan bagi penelitian selanjutnya dengan topik yang sama. Manfaat Praktis bagi siswa bertujuan untuk hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa sehingga siswa bisa memahami materi dengan baik serta dapat meningkatkan minat belajarnya serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kemudian bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga menjadikan siswa antusias dan bersemangat dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di kelas IV. Bagi Kepala Sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah sehingga pembelajaran bisa dilaksanakan lebih efektif lagi. Dan bagi Peneliti Lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi oleh peneliti lain dalam melaksanakan penelitian sejenis terkait terkait pembelajaran dan penggunaan media elektronik berbasis *PowerPoint*.

Pada penelitian ini, kajian teori yang dibahas adalah Motivasi belajar, pembelajaran Matematika di SD, dan Media *PowerPoint*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Gugus VII Kecamatan Kintamani Tahun Ajaran 2022/2023. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah pra eksperimen (*one-shot case studi*). Penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2010). *One-shot case studi* merupakan sebuah jenis penelitian yang hanya memerlukan satu kelas yakni kelas eksperimen. Kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan dalam jangka waktu tertentu. Sebelum melakukan perlakuan, kelas eksperimen akan diberikan *pre-test* dan setelah diberikan perlakuan akan diberikan *post-test*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 4 di Gugus VII Kecamatan Kintamani yang terdiri dari 5 sekolah diantaranya SDN Abang Songan, SDN 2 Buah, SDN 2 Terunyan, SDN 1 Abang Batudinding, dan SDN Suter. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV SDN 1 Abang Batudinding.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data berupa Kuisisioner. Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 20 butir. Penelitian dilakukan sebanyak 2 kali pemberian perlakuan dan dilanjutkan dengan pemberian *pre-test* dan *post-test*. Hasil *post-test* akan dianalisis secara lanjut dengan analisis deskripsi data, uji prasyarat analisis, dan pengujian hipotesis dengan uji-t. Setelah melakukan uji prasyarat, didapatkanlah hasil bahwa kedua kelompok data berdistribusi normal. Selanjutnya data sudah bisa untuk diuji dengan uji-t untuk menguji hipotesis.

Hasil penelitian yang didapatkan berupa nilai Nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dibandingkan 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), sehingga mengartikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh *PowerPoint* berbentuk aplikasi android pada materi bangun datar terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD Gugus VIII Kintamani.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). *Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Belajar IPA di Sekolah Dasar ( Studi Kasus terhadap Siswa Kelas ... *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81–86. [http://www.jurnal.upi.edu/file/8-Ghullam\\_Hamdu.pdf](http://www.jurnal.upi.edu/file/8-Ghullam_Hamdu.pdf)
- Koyan, I. W. (2012). *Kontruksi Tes*. Undiksha Press.
- Monika, & Adman. (2017). *Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil*

- Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Prihartanta, W. (2015). *Teori-Teori Motivasi. Jurnal Adabiya*, 1(83), 1–11.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian* (Sugiyono (ed.)). ALFABETA.
- Suharni, S. (2021). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Widhayanti, Andina, and Muhammad Abduh. "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Audiovisual Berbantuan PowerPoint Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3.4 (2021): 1587-1593.