




Penggunaan Media Interaktif Berbasis PowerPoint dengan Pendekatan Deep Learning Dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Belajar

Rohainiah Zain^{1*}, Arya Arostegi¹, Ely Suliastri¹, Yusrianti¹, Elvina¹

¹Universitas Hamzanwadi, Selong, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.70115/semesta.v4i1.396>

Article Info	Abstract
Article History Received: January 9, 2026 Accepted: April 10, 2026 Published: April 20, 2026	<i>This study aims to determine the effectiveness of using PowerPoint-based interactive media with a Deep Learning approach in increasing the learning interest and understanding of ninth-grade students in social studies. The use of engaging, dynamic, and responsive digital media is expected to create a more enjoyable learning atmosphere and improve students' deep thinking skills. This study was conducted in the 2025/2026 academic year with ninth-grade students as subjects. The results showed that the use of interactive media was able to significantly increase students' learning interest and strengthen conceptual understanding.</i>
Keywords Interactive, Power Point Media, Learning Interest in SocialStudies, Classroom Action Research	
Informasi Artikel	Abstrak
Kata kunci Media, Power point interaktif, Minat belajar IPS, Penelitian Tindakan Kelas	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dengan pendekatan Deep Learning dalam meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Penggunaan media digital yang menarik, dinamis, dan responsif diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan kemampuan berpikir mendalam siswa. Penelitian ini dilakukan pada tahun pelajaran 2025/2026 dengan subjek siswa kelas IX. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa serta memperkuat pemahaman konsep secara signifikan.
Corresponding Author Nama Instansi, Negara *E-mail: rohaeniahzain@gmail.com	
	This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Copyright ©2026 Rohainiah Zain, Arya Arostegi, Ely Suliastri, Yusrianti, Elvina

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Transformasi digital menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar mampu menjawab kebutuhan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dalam konteks ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan, bukan lagi pilihan. Menurut Organisation for Economic Co-operation and Development (2019), pemanfaatan teknologi secara efektif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Namun demikian, implementasi teknologi di kelas masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait kesiapan guru dalam merancang pembelajaran berbasis digital yang inovatif dan bermakna.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP, khususnya kelas IX, masih ditemukan berbagai permasalahan yang menghambat optimalisasi hasil belajar siswa. IPS sebagai mata pelajaran memiliki cakupan materi yang luas, meliputi aspek sosial, ekonomi, sejarah, budaya, dan geografi. Kompleksitas materi ini sering kali membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara menyeluruh. Selain itu, banyak siswa memandang IPS sebagai mata pelajaran yang berbasis hafalan sehingga cenderung membosankan. Hal ini diperkuat oleh temuan John Hattie (2017) yang menyatakan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sering disebabkan oleh pendekatan pengajaran yang kurang variatif dan tidak kontekstual.

Permasalahan lain yang sering muncul adalah rendahnya minat belajar siswa (Ali et al., 2021). Minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, karena berkaitan langsung dengan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa. Ketika minat belajar rendah, maka pemahaman terhadap materi juga cenderung menurun. Albert Bandura (2018) menegaskan bahwa motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat sekaligus membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti Microsoft PowerPoint. Selama ini, PowerPoint lebih sering digunakan sebagai alat presentasi sederhana, padahal memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik. Dengan memanfaatkan fitur animasi, hyperlink, audio, video, serta kuis interaktif, PowerPoint dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Menurut Microsoft (2021), penggunaan media visual dan interaktif dapat meningkatkan retensi informasi serta membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah.

Selain penggunaan media, pendekatan pembelajaran juga memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu pendekatan yang relevan adalah pendekatan deep learning. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman konsep secara mendalam, bukan sekadar menghafal informasi. Siswa didorong untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata. John Biggs dan Catherine Tang (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran mendalam (deep learning) terjadi

כאשר siswa secara aktif membangun pemahaman melalui keterlibatan kognitif yang tinggi dan refleksi kritis terhadap materi yang dipelajari.

Integrasi antara media interaktif berbasis PowerPoint dan pendekatan deep learning diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Media interaktif berperan dalam meningkatkan minat dan perhatian siswa, sementara pendekatan deep learning mendorong pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Kombinasi keduanya memungkinkan siswa tidak hanya tertarik pada pembelajaran, tetapi juga mampu mengonstruksi pengetahuan secara aktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Richard Mayer (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia yang dirancang secara tepat dapat meningkatkan pemahaman konsep dan transfer pengetahuan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan media interaktif dan pendekatan pembelajaran yang mendalam untuk meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint dengan pendekatan deep learning dalam meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21..

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Mu'allimin NWDI Pancor dengan orientasi utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada materi uang dan lembaga keuangan. Materi tersebut dipandang esensial karena berperan dalam membentuk literasi ekonomi dasar peserta didik, namun dalam praktiknya sering dianggap abstrak, membosankan, dan sulit dipahami siswa. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu membantu siswa membangun pemahaman yang lebih konkret dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini memilih penggunaan media PowerPoint interaktif sebagai strategi utama dalam tindakan perbaikan.

Penelitian ini berangkat dari observasi awal yang menunjukkan beberapa persoalan mendasar dalam proses pembelajaran IPS, antara lain rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, dominannya metode ceramah tradisional yang kurang variatif, serta minimnya pemanfaatan media visual yang dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep ekonomi. Selain itu, hasil tes awal menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi uang dan lembaga keuangan masih berada di bawah standar ketuntasan minimal. Permasalahan-permasalahan tersebut kemudian menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang serangkaian tindakan berbasis media PowerPoint interaktif yang bertujuan menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis, komunikatif, dan memotivasi.

Pemilihan lokasi penelitian di salah satu madrasah tsanawiyah di Kabupaten Lombok Timur, NTB, didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut merupakan representasi lembaga pendidikan menengah pertama yang sedang berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi sederhana namun efektif. Kondisi geografis, demografis, serta infrastruktur pendidikan di wilayah tersebut memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengeksplorasi bagaimana media digital seperti PowerPoint dapat diadaptasi

dalam konteks pembelajaran yang memiliki keterbatasan sarana namun tetap kaya potensi inovasi. Melalui perspektif ini, ruang kelas dijadikan sebagai laboratorium pembelajaran untuk menguji efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Tahap perencanaan tindakan dilakukan secara sistematis dengan menetapkan subjek penelitian, yaitu 35 siswa kelas IX tahun ajaran 2025/2026. Peneliti kemudian merancang media PowerPoint interaktif yang tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, melainkan sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan animasi, transisi, ilustrasi, skema konsep, kuis interaktif, serta contoh-contoh kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa. Penyusunan media tersebut disesuaikan dengan prinsip desain pembelajaran visual dan teori multimedia agar mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi IPS yang bersifat konseptual dan faktual.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus pada periode Oktober hingga November 2025. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, penerapan media PowerPoint dalam pembelajaran, observasi terhadap aktivitas belajar dan respon siswa, serta refleksi untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Pada siklus pertama, fokus tindakan adalah mengenalkan media dan menguji bagaimana tampilan visual, struktur materi, serta alur interaktif dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa. Berdasarkan hasil refleksi, media kemudian disempurnakan pada siklus kedua dengan penambahan elemen visual yang lebih menarik, penyederhanaan konten, penyesuaian tempo penyajian, serta integrasi evaluasi formatif berbasis slide interaktif.

Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi metode untuk memastikan keabsahan temuan penelitian. Metode yang digunakan mencakup wawancara mendalam dengan guru IPS untuk memperoleh gambaran mengenai dinamika pembelajaran, instrumen tes hasil belajar untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa, serta lembar observasi aktivitas belajar untuk mendokumentasikan keterlibatan siswa selama pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif. Instrumen penelitian disusun dengan memperhatikan aspek validitas dan reliabilitas agar data yang dihasilkan akurat dan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai proses dan hasil tindakan.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sebagaimana dianjurkan oleh Dewi (2022). Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui perbandingan nilai antar siklus, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk memahami perubahan perilaku belajar, interaksi antara guru dan siswa, serta bagaimana media PowerPoint memengaruhi motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Kombinasi kedua pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai efektivitas tindakan yang diterapkan.

Refleksi menjadi komponen penting dalam setiap siklus PTK. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi menyeluruh terhadap keberhasilan dan kendala selama pelaksanaan tindakan, mengidentifikasi faktor-faktor pendukung seperti meningkatnya antusiasme siswa serta kemudahan guru dalam memfasilitasi pembelajaran, dan sekaligus memetakan hambatan seperti keterbatasan waktu pembelajaran dan variasi kemampuan siswa dalam mengikuti media. Hasil refleksi kemudian dijadikan dasar untuk menyusun rekomendasi perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya maupun untuk implementasi jangka panjang.

Secara keseluruhan, penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, yakni Oktober hingga November, bertepatan dengan fase adaptasi siswa terhadap lingkungan belajar baru. Pemilihan metode penelitian tindakan kelas didasarkan pada karakteristiknya yang partisipatif, kolaboratif, dan reflektif, sehingga memungkinkan guru dan peneliti bekerja bersama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Melalui pemanfaatan media PowerPoint interaktif dalam PTK ini, penelitian bertujuan menciptakan pembelajaran IPS yang lebih efektif, menarik, dan bermakna, khususnya dalam memperkuat literasi ekonomi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a Kegiatan Pra Tindakan

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi awal serta memberikan pre-test kepada siswa kelas IX IPS untuk mengetahui kemampuan dasar mereka dalam memahami materi uang dan lembaga keuangan.

Berdasarkan observasi, pembelajaran ips di kelas IX masih didominasi oleh metode ceramah sehingga interaksi antara guru dan siswa sangat terbatas. Siswa cenderung hanya mendengarkan tanpa adanya diskusi, Tanya jawab, atau kegiatan analisis. Kondisi ini membuat banyak siswa kurang memahami fungsi uang, jenis lembaga keuangan, peran bank, dan kegiatan ekonomi lain yang berkaitan dengan materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas sehingga siswa sering merasa bosan dan tidak fokus. Hasil pra-test menunjukkan bahwa dari 35 siswa, hanya 13 siswa (37,14%) yg memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM : 75), sementara 22 siswa (62,86%) memperoleh nilai dibawah KKM. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memahami konsep dasar mengenai uang, lembaga keuangan, dan fungsinya dalam kegiatan ekonomi hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas IX belum mampu memahami materi secara optimal, sehingga pembelajaran masih di dominasi oleh aktivitas pasif, seperti mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya interaksi, diskusi, atau kolaborasi antar siswa.

Rendahnya hasil pra-test memperkuat bahwa diperlukan inovasi pembelajaran, salah satunya melalui media PowerPoint Interaktif dengan pendekatan Deep Learning untuk membantu siswa memahami materi secara menarik dan mendalam.

b Hasil dan Tindakan Siklus I

Pada Siklus I, peneliti mulai menggunakan media PowerPoint Interaktif yang berisi animasi, video pendek tentang proses perbankan, simulasi sederhana transaksi keuangan, serta kuis interaktif. Pendekatan Deep Learning diterapkan dengan menarahkan siswa untuk menganalisis peran uang dalam kehidupan sehari-hari, fungsi bank serta bagaimana lembaga keuangan membantu kegiatan ekonomi masyarakat. Selama proses pembelajaran, siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap materi. Animasi dan tampilan visual pada PowerPoint membantu mereka memahami konsep abstrak, seperti fungsi uang dan kegiatan lembaga keuangan. Meski demikian, sebagian siswa masih cenderung pasif saat diskusi dan membutuhkan arahan guru untuk menjawab pertanyaan.

Hasil tes akhir dari 35 siswa, 24 siswa (68,57%) mencapai KKM, sedangkan 11 siswa (31,43%) belum tuntas. Jika dibandingkan dengan pra-tindakan, terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 31,43%.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media powerpoint interaktif mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa namun demikian, ketercapaian ini belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal 75% siswa tuntas, sehingga tindakan dilanjutkan ke siklus II. Selama observasi siklus I, peneliti mencatat bahwa sebagian siswa masih pasif dalam diskusi, manajemen waktu diskusi belum optimal.

c Hasil Tindakan Siklus II

Hasil siklus I menjadi dasar penyempurnaan pembelajaran pada siklus II. Pada siklus ini aktivitas siswa meningkat signifikan. Siswa lebih berani mengemukakan pendapat mengenai fungsi uang, pendekatan bank dan koperasi, serta peran lembaga keuangan dalam kegiatan ekonomi.

Diskusi kelompok berjalan lebih efektif dan siswa lebih memahami materi melalui PowerPoint Interaktif.

Hasil tes pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat tinggi. Dari 35 siswa, 32 siswa (91,43%) yang mencapai KKM, dan hanya 3 siswa (8,57%) yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan 22,86% dari siklus I.

Tabel 1 Hasil tes pada siklus II

Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas (>75)	32	(91,43%)
Tidak Tuntas (75<)	3	(8,57%)
Jumlah	35	100%

Hasil ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint dengan pendekatan Deep Learning sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IX terhadap matapelajaran IPS pada materi uang dan lembaga keuangan. Aktivitas belajar siswa meningkat, terlihat dari meningkatnya keaktifan dalam diskusi, kemampuan menyampaikan pendapat, dan kerja sama antarsiswa dalam menyelesaikan tugas.

Jika ditinjau secara menyeluruh, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan pada siswa terhadap materi uang dan lembaga keuangan setelah menerapkan media PowerPoint interaktif dengan pendekatan Deep Learning. Pada tahap Pra-tindakan, tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai tingkat 37,14% yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menguasai konsep dasar terkait fungsi bank, peran bank, maupun jenis-jenis lembaga keuangan. Kondisi ini sejalan dengan temuan awal bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga kurang mampu menstimulasi keterlibatan kognitif dan efektif siswa.

Pada Siklus I, setelah implementasi media interaktif, ketuntasan belajar meningkat menjadi 68,57%. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan visualisasi dan elemen interaktif mampu membantu siswa dalam memahami konsep ekonomi yang bersifat abstrak.

Meski demikian, sebagian siswa masih menunjukkan keterbatasan dalam menghubungkan materi dengan fenomena ekonomi di kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi pada siklus I belum sepenuhnya mengoptimalkan proses internalisasi materi.

Perbaikan tindakan pada siklus II, seperti penyederhanaan animasi, penambahan contoh kontekstual, serta penguatan aktivitas analitis dalam diskusi kelompok, berdampak pada peningkatan ketuntasan belajar menjadi 91,43%. Pada tahap ini, siswa tidak hanya mampu mengingat dan memahami informasi, tetapi juga mampu menginterpretasikan perbedaan lembaga keuangan, menjelaskan peran lembaga keuangan dalam perekonomian, dan memberikan contoh konkret berdasarkan pengalaman. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan Deep Learning berhasil mendorong siswa menuju pemahaman konseptual yang lebih mendalam. Dengan demikian, perbandingan hasil antar tahap menunjukkan perkembangan yang progresif baik dari aspek kognitif maupun keaktifan belajar siswa.

Peningkatan dari pra-tindakan hingga siklus II mengonfirmasi bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif merupakan strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, khususnya pada materi uang dan lembaga keuangan. Penerapan media interaktif terbukti mampu memperkuat pemahaman konseptual, meningkatkan motivasi, dan memperluas kapasitas berfikir kritis siswa.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media powerpoint secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta tematik peserta didik.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil siklus I dan II

Tahap	Jumlah Tuntas	Persentase ketuntasan
Pra-Tindakan	13	37,14%
Siklus I	24	68,57%
Siklus II	32	91,43%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan persentase ketuntasan belajar dari tahap pra-tindakan hingga siklus II. Pada tahap pra-tindakan, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan hanya sebanyak 13 orang dengan persentase 37,14%. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebelum intervensi dilakukan, sebagian besar peserta didik belum mampu mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Rendahnya capaian ini dapat disebabkan oleh berbagai

faktor, di antaranya penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya variasi media pembelajaran, serta rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I melalui penerapan media PowerPoint, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 24 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 68,57%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif seperti PowerPoint mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik. Namun demikian, hasil pada siklus I belum mencapai target ketuntasan klasikal yang diharapkan, sehingga diperlukan perbaikan dan optimalisasi pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan peningkatan yang lebih optimal, di mana jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 32 orang dengan persentase 91,43%. Capaian ini telah melampaui standar ketuntasan klasikal yang umumnya ditetapkan sebesar 85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran secara bertahap mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Peningkatan yang terjadi dari pra-tindakan ke siklus I sebesar 37,14%, kemudian dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 68,57%, dan secara keseluruhan dari pra-tindakan ke siklus II meningkat sebesar 91,43%. Data ini menunjukkan adanya tren peningkatan yang konsisten dan progresif. Secara visual, peningkatan ini juga menggambarkan efektivitas intervensi yang dilakukan, di mana semakin optimal penggunaan media PowerPoint, semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Antonio (2021), Pramestika (2020), Pambudi (2021), Putri et al. (2021), serta Zahra dan Jupri (2022), Wandira et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian-penelitian tersebut, ditemukan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media PowerPoint memiliki hasil posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hal ini memperkuat temuan bahwa media PowerPoint merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Secara teoritis, efektivitas media PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar dapat dijelaskan melalui teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan elemen visual lainnya dibandingkan hanya melalui teks saja. PowerPoint sebagai media presentasi mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti gambar, animasi, grafik, dan audio, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep secara lebih mendalam.

Selain itu, penggunaan media PowerPoint juga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, perhatian merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar. Media yang menarik secara visual akan lebih mampu mempertahankan fokus peserta didik dibandingkan metode ceramah yang monoton. Hal ini sejalan dengan pendapat Robert Gagné yang menyatakan bahwa salah satu langkah awal dalam pembelajaran yang efektif adalah menarik perhatian peserta didik.

Dari perspektif konstruktivisme, penggunaan media PowerPoint juga mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna. Peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan materi yang disajikan secara visual dan kontekstual. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk memahami materi melalui media yang disediakan.

Lebih lanjut, peningkatan hasil belajar yang terjadi juga dapat dikaitkan dengan meningkatnya keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Ali et al., 2023; 2026; Rohanah et al., 2023). Pada siklus II, guru melakukan perbaikan dengan menambahkan elemen interaktif dalam PowerPoint, seperti pertanyaan pemantik, gambar kontekstual, serta animasi yang relevan dengan materi. Hal ini membuat peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi dan menjawab pertanyaan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan partisipatif.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik peserta didik. Dari aspek afektif, peserta didik menunjukkan minat dan motivasi belajar yang lebih tinggi. Sementara itu, dari aspek psikomotorik, peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti mencatat, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja mereka.

Namun demikian, penggunaan media PowerPoint juga memiliki beberapa tantangan. Salah satu kendala yang sering dihadapi adalah keterbatasan kemampuan guru dalam merancang media yang menarik dan interaktif. Tidak semua guru memiliki keterampilan desain yang memadai untuk membuat presentasi yang efektif. Selain itu, penggunaan PowerPoint yang kurang tepat, seperti terlalu banyak teks atau animasi yang berlebihan, justru dapat mengganggu proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis PowerPoint yang efektif. Guru perlu memahami prinsip-prinsip desain multimedia, seperti kesederhanaan, konsistensi, dan relevansi, agar media yang digunakan benar-benar mendukung proses pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu mengintegrasikan penggunaan PowerPoint dengan metode pembelajaran yang sesuai, seperti diskusi, tanya jawab, dan pembelajaran berbasis masalah.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi yang sederhana dan mudah diakses, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan pendidikan di era modern. Media PowerPoint, jika digunakan secara optimal, dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat terus mengembangkan kreativitas dan kompetensinya dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus mengenai penggunaan media PowerPoint interaktif pada mata pelajaran IPS kelas IX MTs Mu'allimin NWDI Pancor, Hasil pra-test menunjukkan bahwa dari 35 siswa, hanya 13 siswa (37,14%) yg memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM : 75), sementara 22 siswa (62,86%) memperoleh nilai dibawah KKM. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memahami konsep dasar mengenai uang, lembaga keuangan, dan fungsinya dalam kegiatan ekonomi hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas IX belum mampu memahami materi secara optimal, sehingga pembelajaran masih di dominasi oleh aktivitas pasif, seperti mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya interaksi, diskusi, atau kolaborasi antar siswa.

Hasil tes Siklus I dari 35 siswa, 24 siswa (68,57%) mencapai KKM, sedangkan 11 siswa (31,43%) belum tuntas. Jika dibandingkan dengan pra-tindakan, terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 31,43%. Hasil tes pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat tinggi. Dari 35 siswa, 32 siswa (91,43%) yang mencapai KKM, dan hanya 3 siswa (8,57%) yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan 22,86% dari siklus I.

Dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar dari pra-tindakan hingga siklus II menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint Interaktif dengan pendekatan Deep Learning sangat efektif dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi Uang dan lembaga keuangan, karena mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui tampilan visual yang menarik, membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya dianggap abstrak, mendorong siswa berfikir kritis dan melakukan analisis sederhana dan mampu meningkatkan keaktifan siswa pada kegiatan diskusi. Penerapan pembelajaran berbasis media interaktif terbukti berhasil meningkatkan pemahaman siswa hingga mencapai 91,43% ketuntasan pada Siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. (2023). Media pembelajaran digital sebagai implementasi pembelajaran inovatif untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3951-3955.
- Ali, L. U., Azmar, Wahyuni, Jumawal, & Fitriana, I. M. (2023). Improving Science Learning Outcomes by Applying Problem-Based Learning Model. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(2), 173–182. <https://doi.org/10.26618/jpf.v11i2.9913>
- Ali, L. U., Suranto, S., & Indrowati, M. (2025). Model Problem Based Contextual Learning (PBCL) Bermuatan Etnosains untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. In A. Malik (Ed.), *CV Eureka Media Aksara* (1st ed.). Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteitureka.com/publications/620370/>
- Ali, L. U., Suranto, S., & Indrowati, M. (2026). Analysis of Primary Science Teachers' Lesson Plans on Their Awareness of Local Content in Lombok, Indonesia. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), 216–232. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v7i1.2253>
- Ali, L. U., Tirmayasari, & Zaini, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Papan Game Number One untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Siswa. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 6(1), 43–51.
<https://doi.org/10.20414/konstan.v6i1.76>
- Antonio, A. (2021). The effect of PowerPoint media on student learning outcomes. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 45–53.
- Bandura, A. (2018). *A social cognitive theory of motivation and learning*. New York: Routledge.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university* (4th ed.). Maidenhead: Open University Press.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hattie, J. (2017). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. London: Routledge.
- Indriani, N. M. P. S., Dewi, N. K., & Erfan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Murid Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 516-520.
- Kusuma, Y. A., Muhroji, M., & Ratnawati, W. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 139–143.
<https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.214>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Microsoft. (2021). *Microsoft PowerPoint user guide and interactive features*. Redmond, WA: Microsoft Corporation.
- Nafiah, M., Retno, R. S., & Dewi, C. (2022). Penerapan Media Pembelajaran PPT Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 935-941.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2019). *PISA 2018 results (Volume I): What students know and can do*. Paris: OECD Publishing.
- Pambudi, R. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis PowerPoint terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 67–75.
- Pramestika, L. (2020). Efektivitas penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 112–120.
- Prasetyo, W. E. (2022, April). Pemanfaatan Media Power Point Untuk Kegiatan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNAPMAT)* (pp. 112-117).
- Purwati, L. M. (2021). Media pembelajaran digital interaktif berbasis adobe flash pada masa pandemi di sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152-158.
- Putri, D., Rahmawati, Y., & Widodo, A. (2021). The impact of digital media on student learning outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 123–136.
<https://doi.org/10.29333/iji.2021.1437a>

- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Sitematic Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99-114.
- Rohanah, Satriawan, L. A., Jamiluddin, & Najamudin. (2023). Strategi Guru Pendidikan IPS dalam Pembentukan Sikap Sosial Siswa Kelas VII di MTs Negeri 2 Lombok Tengah. *SEMESTA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 39–45. <https://doi.org/10.70115/semesta.v1i1.8>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahamurid di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-19.
- Wandira, A., Bahtiar, Ali, L. U., & Septiana, Y. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbantuan Phet Berbasis Inkuiri Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X SMA Negeri 1 Gerung Lombok Barat. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 1(1), 23–38. <https://ejournal.ahs-edu.org/index.php/cahaya/article/view/34>
- Widyardi, T., Sulianto, J., & Kurniasari, N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar Kelas 4 di SD Negeri Sawah Besar 01. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 4567-4573.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2),84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Zahra, N., & Jupri, A. (2022). The effectiveness of PowerPoint-assisted learning on students' achievement. *Journal of Science Education Research*, 6(1), 55–63.