

# Menarik Perhatian Murid Menggunakan Strategi Presentasi *Powerpoint* Interaktif

Edenia Gadis Maryam<sup>1</sup>, Munifah Bahfen<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

[edeniaaisyah2904@gmail.com](mailto:edeniaaisyah2904@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas penggunaan strategi presentasi *PowerPoint* interaktif dalam meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris. MTs Muhammadiyah Butuh menghadapi tantangan dalam mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran Bahasa Inggris, mengakibatkan kesulitan bagi siswa untuk mencapai tingkat pencapaian yang diharapkan. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari pengalaman langsung siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan presentasi *PowerPoint* interaktif secara signifikan meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Fitur interaktif dalam presentasi memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan antusiasme mereka terhadap materi yang disajikan. Siswa merasa lebih terlibat dan memiliki rasa memiliki terhadap pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar Bahasa Inggris. Selain itu, penggunaan presentasi *PowerPoint* interaktif juga membuka peluang untuk pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bervariasi. Interaksi langsung dengan materi pembelajaran memungkinkan siswa untuk memahami konsep dengan lebih baik dan memfasilitasi proses belajar mereka. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya melalui presentasi *PowerPoint* interaktif, dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di MTs Muhammadiyah Butuh. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperluas pemahaman tentang penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pengambil kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi siswa.

**Kata kunci:** *PowerPoint*, Bahasa Inggris, Motivasi Belajar, Interaktif.

## 1. Pendahuluan

Dalam era digital seperti sekarang, teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Di ranah pendidikan, penggunaan teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membangkitkan minat belajar siswa. Salah satu alat teknologi yang telah banyak digunakan dalam konteks pembelajaran adalah presentasi *PowerPoint*. Namun, menyadari bahwa terdapat tantangan dalam menjaga antusiasme belajar siswa di kelas, terutama dengan penggunaan metode yang konvensional, guru-guru kini perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Pentingnya peran media dalam proses pembelajaran mendorong para pengajar untuk menciptakan variasi yang lebih kreatif dalam pendekatan pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pembelajaran tidak hanya efektif tetapi juga menarik perhatian, sehingga dapat menghindari kesan monoton dan membosankan yang dapat menghambat proses transfer pengetahuan. Sebagaimana disebutkan oleh Ali Muhson (2010), pengembangan model pembelajaran yang kreatif menjadi kunci dalam mencapai tujuan ini.

Selama proses pembelajaran, motivasi dan minat belajar siswa memegang peranan penting dalam memastikan pemahaman materi yang diajarkan. Motivasi yang tinggi akan memicu minat belajar yang lebih besar, yang pada gilirannya akan membantu siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, pemahaman akan pentingnya bahasa ini sebagai bahasa internasional, serta sebagai akses ke berbagai sumber informasi, menambah urgensi untuk meningkatkan minat belajar dalam konteks ini.

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Susanti et al. (2020), menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* dapat secara signifikan mempengaruhi minat belajar siswa dan meningkatkan konsentrasi mereka dalam proses pembelajaran. Begitu pula dengan media pembelajaran interaktif, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan menggugah antusiasme siswa, seperti yang dikemukakan oleh Novita & Harahap (2020) dan Putri & Sibuea (2014).

Menurut Jufriady Hidayat (2018:65), “Microsoft powerpoint merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia”. Menurut Daryanto (2010:163) “Media Powerpoint merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam TIK, program ini biasanya sudah dikelompokkan dalam program microsoft office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan persentasi dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.” Riyana (2018:102) mengatakan “Microsoft Office Powerpoint memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, serta animasi, serta suara. Terdapat tiga tipe Microsoft Office Powerpoint yaitu personal presentation stand alone dan web based. Dalam konteks ini, penting untuk memahami respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, khususnya *PowerPoint* interaktif.” Menurut penelitian dan pengembangan media yang dilakukan oleh Warkintin & Mulyadi (2019), “Tanggapan siswa terhadap media ini cenderung positif, menunjukkan potensi penggunaannya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.”

Dari kutipan-kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Microsoft PowerPoint adalah sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia yang digunakan dalam menyampaikan presentasi. PowerPoint memiliki fitur-fitur yang memungkinkannya untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti teks, warna, gambar, animasi, dan suara. Respons siswa terhadap penggunaan PowerPoint interaktif cenderung positif, menunjukkan potensi penggunaannya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini menggarisbawahi pentingnya pemahaman terhadap respons siswa terhadap media pembelajaran, khususnya dalam konteks penggunaan PowerPoint interaktif.

Pada pendahuluan ini, akan dibahas secara rinci tantangan dan permasalahan yang dihadapi dalam meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta upaya yang dilakukan untuk mengatasinya. Selain itu, relevansi dan urgensi penelitian tentang penggunaan strategi *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris juga akan dibahas, bersama dengan tujuan dan manfaat dari penelitian ini.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai dari tanggal 19 Februari hingga 22 Februari, berlangsung selama masa Pengenalan Lapangan Sekolah (PLP) di MTs Muhammadiyah Butuh. Subyek penelitian merupakan tiga siswa dari tujuh peserta didik kelas VII MTs Muhammadiyah Butuh. Metode yang digunakan adalah observasi secara langsung dan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih sebagai strategi penelitian dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang mendalam dan terperinci mengenai fenomena yang diamati.

Menurut Soerjono Soekanto, penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang bertujuan untuk memahami atau menjelaskan keadaan suatu subjek atau objek dalam konteksnya yang sesungguhnya. Pendekatan ini mencakup proses menggambarkan atau melukiskan karakteristik, perilaku, atau kondisi dari subjek yang diamati. Dalam konteks penelitian ini, subjek atau objek yang diteliti adalah peserta didik kelas VIII MTs Muhammadiyah Butuh.

Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, peneliti akan mencoba untuk memahami secara mendalam fenomena yang terjadi selama masa PLP di sekolah tersebut. Fokus utama adalah pada penggambaran detail mengenai interaksi, respons, dan pengalaman peserta didik selama kegiatan PLP. Data yang dikumpulkan akan berupa fakta-fakta yang tampak selama observasi, dan analisis akan dilakukan berdasarkan fakta-fakta tersebut.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena yang diamati, tetapi juga untuk memahami makna di balik perilaku dan interaksi yang terjadi. Pendekatan kualitatif deskriptif memberikan ruang bagi peneliti untuk mengeksplorasi kompleksitas fenomena secara holistik, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam dan kontekstual tentang pengalaman peserta didik selama kegiatan PLP di MTs Muhammadiyah Butuh.

## 3. Hasil Kajian dan Pembahasan

Ketika peneliti melakukan observasi di kelas VIII saat KBM berlangsung, peneliti mendapati ada beberapa siswa yang berbincang satu sama lain, bermain *handphone* mereka, pun juga ada yang tertidur. Saat peneliti mengisi jam kosong dengan mata pelajaran bahasa Inggris, hanya beberapa siswa yang memerhatikan dan mengikuti kelas berlangsung. Melihat masalah yang ada, peneliti pun mewawancarai para siswa tentang hal ini, mereka pun menjawab dengan alasan bahwa cara mengajar guru yang terkesan konvensional juga monoton, menyebabkan mereka menjadi tidak tertarik dengan bahasa Inggris ini.

Memiliki motivasi belajar yang tinggi, akan mempermudah siswa dalam menerima materi yang dipaparkan oleh guru, menurut Busro (2018:51) Motivasi adalah penggerak dari dalam individu untuk melakukan aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan. Sedangkan menurut

Wardan (2020:109) berpendapat bahwa motivasi kerja adalah keinginan dan kemauan seseorang untuk mengambil keputusan, bertindak, dan menggunakan kemampuan psikis, sosial dan kekuatan fisiknya dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, peneliti melakukan beberapa upaya untuk menarik perhatian murid dan juga menggunakan *PowerPoint* sebagai media utamanya.

Dalam hal ini, peneliti melakukan upaya untuk mengulas kembali materi yang sebelumnya sudah diajarkan dengan pertanyaan pemantik, seperti materi apa yang sebelumnya diajarkan, juga apa yang mereka ingat perihal materi tersebut. Ketika memasuki inti materi, peneliti menggunakan media *PowerPoint* untuk menarik perhatian murid dengan presentasi. Saat kelas berlangsung ada murid yang memang tidak begitu memerhatikan pelajaran namun masih mengikuti, tetapi presentase murid yang memerhatikan lebih banyak dari pada yang tidak.

Memacu kepada artikel “Efektivitas Penggunaan Media *PowerPoint* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Penerapan Konsep Mutu Hasil Pertanian” milik Salmiah et al. yang juga menggunakan media *PowerPoint* dalam penelitiannya, dan mendapatkan hasil positif yaitu adanya peningkatan minat belajar siswa beserta hasilnya.

Dengan penelitian menggunakan media *PowerPoint* ini, diharapkan siswa dapat lebih meningkatkan minat belajar juga motivasinya dalam belajar bahasa Inggris, agar ilmu yang disampaikan dapat digunakan di kehidupan sehari-hari, pun berguna untuk khalayak sekitar.

#### 4. Simpulan dan Saran

Secara keseluruhan, era digital telah mengubah paradigma pendidikan dengan teknologi informasi memegang peran yang sentral dalam proses pembelajaran. Penggunaan presentasi *PowerPoint* telah terbukti sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menumbuhkan minat siswa. Namun, tantangan dalam menjaga tingkat minat siswa tetap tinggi menuntut pendekatan pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan teknologi.

Penggunaan media interaktif seperti *PowerPoint* telah terbukti mampu meningkatkan konsentrasi dan antusiasme siswa terhadap materi pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa motivasi siswa memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, karena motivasi yang tinggi memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi krusial terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris, di mana pemahaman yang kuat akan bahasa tersebut dapat memberikan keuntungan besar bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan mereka.

Melalui upaya menggunakan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran, penelitian ini memberikan rekomendasi yang signifikan dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. Diharapkan bahwa pengetahuan yang diperoleh oleh siswa melalui penggunaan teknologi ini tidak hanya memberi manfaat bagi mereka secara individual, tetapi juga dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan berbahasa Inggris di masyarakat secara luas. Sebagai hasil dari penelitian ini, penting bagi para pendidik untuk terus mengembangkan strategi pembelajaran yang menggabungkan teknologi dan kreativitas guna

menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang dan memberdayakan bagi siswa di era digital ini.

Saat peneliti mengajar di kelas VIII MTs Muhammadiyah Butuh, peneliti mendapati bahwa empat dari tujuh siswa di kelas tersebut tidak mengikuti KBM, yang menyebabkan peneliti hanya mengajar tiga siswa, peneliti juga melakukan KBM di luar kelas guna untuk mendapatkan suasana baru dan membuat pelajaran menjadi tidak monoton.

Berdasarkan temuan penelitian ini, terdapat beberapa saran praktis yang dapat diimplementasikan oleh para pendidik dalam upaya meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Inggris:

1. Mengadopsi Teknologi Interaktif: Para pendidik dapat lebih aktif menggunakan teknologi interaktif seperti presentasi PowerPoint dalam proses pembelajaran. Fitur interaktif dalam *PowerPoint* dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam materi pembelajaran.
2. Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran: Guru-guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk menjaga minat siswa tetap tinggi. Berbagai metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang.
3. Memperhatikan Motivasi Siswa: Motivasi siswa memainkan peran krusial dalam pembelajaran. Guru-guru perlu memperhatikan dan merespons motivasi siswa dengan memberikan dukungan, penguatan positif, dan pengakuan atas prestasi mereka.
4. Melibatkan Siswa Secara Aktif: Penting bagi pendidik untuk menciptakan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Diskusi, proyek kolaboratif, dan kegiatan interaktif lainnya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.
5. Kontinuasi Pengembangan Profesional: Guru-guru dapat terus mengembangkan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran melalui pelatihan dan kursus pengembangan profesional. Dengan demikian, mereka dapat terus berinovasi dan menyempurnakan praktik pembelajaran mereka sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

## 6. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta atas fasilitas yang telah diberikan dalam mendukung kelancaran penelitian ini. Tanpa bantuan dan dukungan dari pihak fakultas, penelitian ini tidak akan terwujud dengan baik.

Selain itu, kami juga ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Bapak Agus Budiyanto, M.Pd, yang telah menjadi mitra dalam penelitian ini dari MTs Muhammadiyah Butuh. Bapak Agus Budiyanto telah memberikan dukungan, bimbingan, dan fasilitas yang sangat berharga dalam menjalankan penelitian ini. Keterlibatan beliau telah memberikan kontribusi besar dalam keberhasilan penelitian kami.

Tak lupa, kami juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Suradi, S.Pd, selaku guru pamong di MTs Muhammadiyah Butuh, yang telah memberikan izin dan dukungan penuh

selama periode KKN-PLP berlangsung. Izin dan dukungan beliau sangatlah berarti bagi kelancaran proses penelitian kami di lapangan.

Kami mengakui bahwa penelitian ini tidak akan berhasil tanpa kontribusi dan kerjasama dari semua pihak yang telah disebutkan di atas. Semoga kerjasama yang telah terjalin dapat terus berlanjut dan memberikan manfaat yang baik bagi semua pihak yang terlibat. Terima kasih atas dukungan dan kerjasamanya.

### Daftar Pustaka

- Abdillah, F., Riyana, C., & Alinawati, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Virtual Reality Terhadap Kemampuan Analisis Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. In *EDUTCEHNOLOGIA* (Vol. 2, Issue 1).
- Anggrorowati, Y. D. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Materi Narrative Text Reading Siswa MPLB SMK Negeri 3 Linggabuana. <https://Jurnal.Ucy.Ac.Id/Index.Php/Awtjhpsa/Article/Download/1376/1210/>, 2 No 1, 69–82.
- Daryanto. (2016;). *Media pembelajaran : peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran / penulis,*
- Dhea Ananda. (2022). *Pengaruh Kepemimpinan, Motivasi dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Guru SMPN 2 Cikarang Barat Skripsi.* <https://repository.stiegici.ac.id/document/download/609b5d96-f9ba-43f7-ba74-0b50eb43f2aa/pengaruh-kepemimpinan-motivasi-dan-disiplin-kerja-terhadap-kinerja-guru-smpn-2-cikarang-barat?filename=cover-dhea-ananda-2411807067.pdf>
- Fatah, A. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Powerpoint Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Penerapan Konsep Mutu Hasil Pertanian. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian* (Vol. 2).
- Hidayat, Jufriady. (2018). Penggunaan Microsoft Powerpoint atau CAMTASIA Sebagai Media Pembelajaran TIK. Pemerintah Kabupten Pamekasan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan SMA Negeri 2 Pamekasan.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). *What is technological pedagogical content knowledge? Contemporary Issues in Technology and Teacher Education* (Vol. 9, Issue 1).
- Togatorop, J., & Yunistita. (2023). *Manfaat Powerpoint Interaktif pada Pembelajaran Daring.* 7(1).