

**PENGARUH *POWERPOINT* BERBENTUK APLIKASI ANDROID PADA MATERI
BANGUN DATAR TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV SD GUGUS VIII KINTAMANI**

Oleh

I Gede Saputrawan

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

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 studi*). 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.

Kata Kunci : *Media PowerPoint, Matematika, Motivasi*

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*