

ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MEDIA POWERPOINT ANIMASI DI SMA NEGERI 9 BANDA ACEH

Miftahurrahmi^{1,*}; Muhamad Saleh², Nur Ainun³, Mukhtasar⁴, Khairul Asri⁵

¹Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh

*correspondence author: miftarahmi91@gmail.com

No contact/HP: 082266934990

Informasi Artikel

Diterima:
21 Juli 2026

Revised :
29 Juli 2026

Accepted:
30 Juli 2026

Kata kunci:

minat belajar;
pembelajaran
matematika; media
Powerpoint animasi.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran matematika yang ditandai dengan kurangnya perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu diperlukan penggunaan Powerpoint animasi pada materi statistik untuk mendorong minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui penerapan media Powerpoint animasi di kelas XI 2B SMA Negeri 9 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas XI 2B. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, Powerpoint animasi, angket minat belajar dan pedoman wawancara. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 16 siswa (57,14%) berada pada kategori minat belajar tinggi dan 12 siswa (42,86%) pada kategori sedang, tanpa siswa berkategori rendah. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan ketertarikan, memusatkan perhatian siswa terhadap materi, serta mendorong keterlibatan mereka dalam pembelajaran, meskipun keaktifan bertanya masih bervariasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Powerpoint animasi dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

How to Cite: Miftahurrahmi dkk. (2026). Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Media Powerpoint Animasi di SMA Negeri 9 Banda Aceh. *PERISAI: Jurnal Pendidikan dan Riset Ilmu Sains*, 5(2), 163-173. DOI: <https://doi.org/10.32672/perisai.v5i2.4554>

Pendahuluan

Matematika merupakan ilmu yang berperan penting dalam perkembangan teknologi dan berbagai disiplin ilmu sehingga menjadi mata pelajaran yang penting dipelajari di sekolah. Selain mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif, matematika juga berkontribusi dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas (Romadhoni & Hasanudin, 2023). Namun, masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit sehingga menimbulkan rasa takut, cemas, dan kurang percaya diri dalam pembelajaran (Fauziah & Pujiastuti, 2020). Di era digital, rendahnya kemampuan matematis siswa juga dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang bervariasi sehingga belum mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam belajar (Junaedi, 2023).

Hasil observasi awal di SMA Negeri 9 Banda Aceh menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa masih tergolong sedang hingga rendah. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), sementara pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum optimal meskipun sekolah telah memiliki fasilitas yang memadai. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran kurang interaktif dan konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Salah satu media yang berpotensi digunakan adalah PowerPoint animasi. Berdasarkan *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan animasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena membantu siswa membangun hubungan antara representasi visual dan verbal (Mayer, 2009). PowerPoint animasi juga memungkinkan guru memvisualisasikan konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint maupun animasi memberikan dampak yang baik terhadap motivasi, minat, maupun hasil belajar matematika siswa (Amsari, 2022).

Namun, penelitian-penelitian terdahulu umumnya lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau motivasi belajar siswa melalui penggunaan media PowerPoint, sedangkan kajian yang secara khusus mendeskripsikan minat belajar siswa masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian dengan pendekatan kualitatif yang menggali minat belajar siswa secara mendalam melalui observasi, wawancara, dan angket masih belum banyak dilakukan. Dari sisi konteks penelitian, belum ditemukan penelitian yang mengkaji penerapan media PowerPoint animasi dalam pembelajaran matematika di SMA Negeri 9 Banda Aceh. Di samping itu, sebagian besar penelitian terdahulu belum mengkaji minat belajar secara komprehensif berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan

LPPM - Universitas Serambi Mekkah**Vol. 05 No. 2. Juni 2026**

mendeskripsikan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui penerapan media PowerPoint animasi berdasarkan keempat indikator tersebut di kelas XI 2B SMA Negeri 9 Banda Aceh.

Metode

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Peneliti berperan sebagai pengajar yang menerapkan media Powerpoint animasi dalam pembelajaran matematika. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dengan langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Desain ini dipilih untuk mendeskripsikan secara mendalam minat belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui penerapan media PowerPoint animasi tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti. Peneliti berperan sebagai instrumen utama (key instrument) yang terlibat secara langsung dalam proses pengumpulan dan analisis data. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 9 Banda Aceh, Komplek Stadion Harapan Bangsa, Desa Lhong Raya, Kec. Banda Raya, Kab. Banda Aceh. Pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pertimbangan yang mendasari memilih sekolah tersebut karena tersedia fasilitas yang mendukung seperti memiliki siswa dan kelas yang memadai serta startegis dari tempat peneliti dan penelitian dilaksanakan sesuai dengan jadwal sekolah yang bersangkutan.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI 2B SMA Negeri 9 Banda Aceh yang mengikuti pembelajaran matematika melalui penerapan media PowerPoint animasi. Pemilihan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan subjek berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Pada tingkat XI terdapat tujuh kelas di SMA Negeri 9 Banda Aceh, namun penelitian ini hanya melibatkan satu kelas, yaitu kelas XI 2B. Pemilihan kelas XI 2B didasarkan pada beberapa pertimbangan, yaitu guru mata pelajaran matematika di kelas tersebut telah menerapkan media PowerPoint animasi dalam proses pembelajaran sesuai

LPPM - Universitas Serambi Mekkah**Vol. 05 No. 2. Juni 2026**

dengan fokus penelitian. Selain itu, peneliti memperoleh izin dan akses untuk melakukan observasi, penyebaran angket, wawancara, serta dokumentasi secara intensif selama proses penelitian berlangsung sehingga memungkinkan pengumpulan data yang mendalam.

Pemilihan satu kelas sebagai subjek penelitian juga sejalan dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang lebih mengutamakan kedalaman dan kekayaan informasi daripada jumlah subjek penelitian. Oleh karena itu, kelas XI 2B dipandang mampu memberikan data yang relevan dan memadai untuk mendeskripsikan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui penerapan media PowerPoint animasi.

Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti (key instrument). Untuk mendukung pengumpulan data, digunakan instrumen berupa pedoman observasi, angket minat belajar, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Seluruh instrumen disusun berdasarkan indikator minat belajar yang meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa. Angket menggunakan skala Likert lima tingkat, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju, untuk mengukur tingkat minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan media Powerpoint animasi. Data yang diperoleh dari keempat instrumen tersebut saling melengkapi dan digunakan untuk mendukung keabsahan hasil penelitian melalui triangulasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama peneliti melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan media PowerPoint animasi untuk mengamati perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Angket minat belajar diberikan kepada seluruh siswa setelah pembelajaran menggunakan skala Likert lima tingkat. Wawancara dilakukan kepada guru matematika dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai minat belajar siswa setelah penerapan media PowerPoint animasi. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa media PowerPoint animasi yang digunakan peneliti, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen lain yang relevan untuk memperkuat hasil penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memperoleh gambaran mengenai minat belajar siswa setelah penerapan media PowerPoint animasi. Sementara itu, data angket dianalisis

LPPM - Universitas Serambi Mekkah

Vol. 05 No. 2, Juni 2026

menggunakan statistik deskriptif sederhana berupa persentase untuk mendukung dan memperkuat hasil analisis kualitatif. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil dan pembahasan

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Angket Minat Belajar Siswa

No	Statistik	Nilai
1	Jumlah siswa	28
2	Total skor	2.376
3	Rata-rata skor	84,86
4	Skor tertinggi	100
5	Skor terendah	63
6	Interpretasi	Tinggi

Sumber: Hasil angket penelitian, 2026.

Berdasarkan hasil Tabel 1, diperoleh total skor sebesar 2.376 dari 28 siswa dengan rata-rata skor 84,86. Berdasarkan kriteria interpretasi yang digunakan, nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100, sedangkan skor terendah adalah 63.

Tabel 2. Distribusi Kategori Minat Belajar Siswa Berdasarkan Hasil Angket

No	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tinggi	16	57,14%
2	Sedang	12	42,86%
3	Rendah	0	0%
4	Total	28	100%

Sumber: Hasil angket penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 2, sebanyak 16 siswa (57,14%) memiliki minat belajar pada kategori tinggi dan 12 siswa (42,86%) berada pada kategori sedang. Tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum minat belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media PowerPoint animasi berada pada kategori tinggi. Meskipun masih terdapat siswa yang berada pada kategori sedang, seluruh siswa telah mencapai kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media PowerPoint animasi mampu menciptakan pembelajaran yang mendorong munculnya perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hasil angket tersebut selanjutnya diperkuat melalui data observasi dan wawancara sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai minat belajar siswa.

Tabel 3. Identitas Subjek Wawancara Minat Belajar Siswa Kelas XI 2B Media Powerpoint Animasi

No	Kode Subjek	Jenis Kelamin	Skor	Persentase	Kategori
1	S-1 (MFBP)	L	100	100%	Tinggi
2	S-2 (SNL)	P	92	92%	Tinggi
3	S-3 (AM)	L	80	80%	Sedang
4	S-4 (RPF)	P	63	63%	Sedang

Sumber: Hasil angket penelitian, 2026.

Berdasarkan Tabel 2, subjek wawancara terdiri atas empat siswa yang dipilih secara purposif berdasarkan hasil angket minat belajar. Dua siswa berasal dari kategori minat belajar tinggi, yaitu S-1 (100%) dan S-2 (92%), sedangkan dua siswa lainnya berasal dari kategori sedang, yaitu S-3 (80%) dan S-4 (63%). Pemilihan subjek dari dua kategori tersebut bertujuan memperoleh informasi yang lebih beragam mengenai minat belajar siswa selama pembelajaran matematika menggunakan media Powerpoint animasi. Keempat subjek dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu mewakili kategori minat belajar tinggi dan sedang berdasarkan hasil angket, sehingga diperoleh data yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar siswa.

Perasaan Senang Siswa terhadap Pembelajaran Menggunakan Media PowerPoint Animasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran menggunakan media PowerPoint animasi, siswa mengikuti pembelajaran dengan antusias. Sebagian besar siswa memperhatikan penjelasan guru, menunjukkan ekspresi senang, serta tetap mengikuti pembelajaran hingga selesai tanpa memperlihatkan tanda-tanda bosan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint animasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah. Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil angket minat belajar yang diberikan kepada 28 siswa kelas XI 2B. Sebanyak 16 siswa (57,14%) berada pada kategori tinggi, sedangkan 12 siswa (42,86%) berada pada kategori sedang, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki perasaan senang terhadap pembelajaran matematika setelah menggunakan media PowerPoint animasi.

Hasil wawancara siswa juga menunjukkan temuan yang konsisten. Subjek S-1 (MFBP) mengungkapkan bahwa dirinya merasa lebih senang karena materi yang disampaikan menjadi lebih jelas melalui animasi. Subjek S-2 (SNL) menyatakan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan sehingga membuatnya lebih bersemangat mengikuti pelajaran. Sementara itu, pada kategori sedang, subjek S-3 (AM) mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran biasa, sedangkan subjek S-4 (RPF) menyatakan bahwa media tersebut membuatnya lebih menikmati proses belajar. Temuan tersebut

LPPM - Universitas Serambi Mekkah**Vol. 05 No. 2. Juni 2026**

dikonfirmasi oleh guru mata pelajaran matematika yang menyatakan bahwa siswa memberikan respons positif selama pembelajaran berlangsung. Menurut guru, penggunaan PowerPoint animasi membuat suasana kelas lebih hidup sehingga siswa tampak lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dibandingkan sebelumnya.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Slameto yang menyatakan bahwa perasaan senang merupakan salah satu indikator minat belajar, yang ditunjukkan melalui rasa suka terhadap kegiatan belajar tanpa adanya paksaan. Ketika siswa merasa senang, mereka cenderung mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias dan terbuka terhadap materi yang dipelajari. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Nurfadhilah dkk. (2021) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis PowerPoint mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga mendorong meningkatnya minat belajar siswa. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa suasana belajar yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang mendukung tumbuhnya minat belajar matematika.

Ketertarikan Siswa terhadap Media PowerPoint Animasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memperlihatkan ketertarikan terhadap tampilan PowerPoint animasi. Siswa tampak memperhatikan gambar, warna, animasi, serta penyajian diagram yang muncul secara bertahap. Selama pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa tetap memusatkan perhatian pada setiap slide yang ditampilkan guru.

Temuan tersebut didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori minat belajar sedang hingga tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan PowerPoint animasi mampu membangkitkan ketertarikan siswa terhadap materi penyajian data tunggal.

Hasil wawancara siswa memperlihatkan bahwa S-1 tertarik pada animasi perubahan diagram karena membantu memahami materi, sedangkan S-2 menyukai gambar dan warna yang ditampilkan sehingga pembelajaran terasa lebih mudah dipahami. Pada kategori sedang, S-3 menyatakan bahwa penjelasan diagram yang ditampilkan secara bertahap membuat materi lebih mudah dipahami, sedangkan S-4 merasa gambar animasi membuat pembelajaran tidak membosankan. Guru juga mengungkapkan bahwa indikator ketertarikan merupakan salah satu aspek yang paling terlihat selama pembelajaran. Menurut guru, hampir seluruh siswa memperhatikan tampilan media sejak awal hingga akhir pembelajaran dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan.

Secara teoritis, ketertarikan merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk memberikan perhatian terhadap suatu objek karena dianggap memiliki nilai dan manfaat. PowerPoint animasi mampu memenuhi aspek tersebut melalui kombinasi teks, gambar, warna, serta animasi yang menarik sehingga mampu mempertahankan minat siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini sejalan dengan Hermawan dkk. (2024) juga menemukan bahwa visualisasi yang menarik pada

LPPM - Universitas Serambi Mekkah**Vol. 05 No. 2, Juni 2026**

PowerPoint interaktif dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran.

Perhatian Siswa selama Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih fokus memperhatikan penjelasan guru ketika materi disampaikan menggunakan PowerPoint animasi. Selama pembelajaran berlangsung, siswa mengikuti setiap tahapan penyajian materi tanpa banyak melakukan aktivitas di luar pembelajaran. Temuan tersebut didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat minat belajar pada kategori sedang dan tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa perhatian siswa selama pembelajaran cukup baik setelah penggunaan media PowerPoint animasi.

Hasil wawancara siswa menunjukkan bahwa S-1 merasa lebih mudah memusatkan perhatian pada layar dibandingkan papan tulis. S-2 menyatakan bahwa penyajian materi secara bertahap membuat dirinya tetap fokus mengikuti penjelasan guru. Sementara itu, S-3 dan S-4 juga mengungkapkan bahwa animasi membantu mereka mempertahankan konsentrasi selama pembelajaran. Guru mengonfirmasi bahwa perhatian siswa meningkat dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Menurut guru, siswa lebih banyak memperhatikan penjelasan guru dan tampilan slide dibandingkan berbicara dengan teman atau melakukan aktivitas lain.

Menurut Slameto, perhatian merupakan pemusatan tenaga psikis terhadap suatu objek yang dipelajari. Semakin tinggi perhatian siswa terhadap pembelajaran, semakin besar peluang mereka memahami materi yang disampaikan. Penelitian Ainiyati dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif mampu mempertahankan perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik dan penyajian materi yang sistematis.

Keterlibatan Aktif Siswa dalam Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa mulai berani menjawab pertanyaan guru dan mengikuti diskusi selama pembelajaran berlangsung. Namun demikian, tidak semua siswa aktif bertanya karena sebagian masih merasa kurang percaya diri dan lebih memilih mendengarkan penjelasan guru. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat belajar pada kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun tingkat keaktifan setiap siswa berbeda, mereka tetap menunjukkan keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil wawancara siswa memperlihatkan bahwa S-1 dan S-2 merasa lebih berani bertanya serta menjawab pertanyaan guru karena lebih memahami materi melalui PowerPoint animasi. Sebaliknya, beberapa siswa pada kategori sedang mengaku masih merasa malu untuk bertanya meskipun mereka tetap mengikuti pembelajaran dengan baik. Guru juga menyampaikan bahwa dibandingkan pembelajaran

LPPM - Universitas Serambi Mekkah

Vol. 05 No. 2. Juni 2026

sebelumnya, siswa menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik. Meskipun belum seluruh siswa aktif berbicara, guru mengamati adanya peningkatan partisipasi, perhatian, serta antusiasme selama pembelajaran berlangsung.

Menurut teori minat belajar, keterlibatan aktif tidak hanya ditunjukkan melalui aktivitas bertanya atau menjawab, tetapi juga melalui kesungguhan siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Oleh karena itu, siswa yang memperhatikan penjelasan guru secara konsisten juga dapat dikatakan menunjukkan keterlibatan dalam proses belajar. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Sa'diah dkk. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa, meskipun tingkat keaktifan dipengaruhi oleh karakteristik individu, seperti rasa percaya diri dan kebiasaan belajar. Dengan demikian, media PowerPoint animasi tidak hanya mendukung keterlibatan siswa secara verbal, tetapi juga mendorong keterlibatan melalui perhatian dan partisipasi selama pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis minat belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui penerapan media *PowerPoint* animasi di kelas XI 2B SMA Negeri 9 Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* animasi mampu mendukung tumbuhnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi penyajian data tunggal. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang memadukan teks, gambar, warna, dan animasi dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan lebih antusias mengikuti proses pembelajaran.

Hasil angket minat belajar menunjukkan bahwa dari 28 siswa, sebanyak 16 siswa (57,14%) berada pada kategori minat belajar tinggi dan 12 siswa (42,86%) berada pada kategori sedang, sedangkan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah. Hasil tersebut diperkuat oleh data observasi, wawancara siswa, dan wawancara guru yang menunjukkan adanya konsistensi temuan bahwa penggunaan media *PowerPoint* animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan empat indikator minat belajar, indikator **perasaan senang** menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, serta mampu meningkatkan semangat belajar. Pada indikator **ketertarikan**, siswa menunjukkan ketertarikan terhadap tampilan animasi, gambar, warna, dan penyajian materi secara bertahap sehingga materi lebih mudah dipahami. Pada indikator **perhatian**, siswa mampu memusatkan perhatian lebih baik selama pembelajaran berlangsung, yang terlihat dari fokus mereka terhadap penjelasan guru dan tampilan media. Sementara itu, pada indikator **keterlibatan aktif**, sebagian siswa mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru,

LPPM - Universitas Serambi Mekkah

Vol. 05 No. 2. Juni 2026

meskipun tingkat partisipasi aktif masih berbeda pada setiap siswa. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dipengaruhi tidak hanya oleh penggunaan media pembelajaran, tetapi juga oleh karakteristik dan kepercayaan diri masing-masing siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *PowerPoint* animasi merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan interaktif sehingga mampu mendukung minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu, media *PowerPoint* animasi dapat dimanfaatkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi seperti penyajian data dan statistika. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian pada materi, jenjang pendidikan, maupun variabel yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Ainiyati, N., Artharina, F. P., & Sulianto, J. (2023). *Analisis Penerapan Media Powerpoint (PPT) Interaktif terhadap Minat Belajar Peserta Didik*. Didaktik, 9(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1143>
- Amsari, D. F. (2022). Pengembangan Media Berbasis Powerpoint dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 2978-2988.
- Fauziah, N., & Pujiastuti, H. (2020). Analisis tingkat kecemasan siswa dalam menghadapi ujian matematika. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.36526/tr.v4i1.872>
- Hermawan, T., Khairiani, D., Muthmainnah, Saifullah, I., & Bisri, H. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah*. Asas Wa Tandhim, 3(2), 87-98. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v3i2.2173>
- Junaedi, A. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference*, 2(1), 245-256.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III*. **PENSA**, 3(2), 243-255. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Rahmawati, L., & Juandi, D. (2022). Pembelajaran matematika dengan pendekatan STEM: *Systematic Literature Review*. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 7(1), 149-162.

LPPM - Universitas Serambi Mekkah**Vol. 05 No. 2. Juni 2026**

- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). *Efektivitas Media PowerPoint Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi*. Jurnal Basicedu, 6(2), 2456–2465. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>
- Romadhoni, R. D., & Hasanudin, C. (2023). *Peran Matematika dalam Perkembangan Teknologi di Era Digital*. Seminar Nasional Daring Sinergi.
- Sa'diah, G. Y., Maya, R., Zanthi, L. S., & Purwasih, R. (2022). *Analisis Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VIII Berbantuan Powerpoint Interaktif pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif), 5(5), 1351–1358. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.10608>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Journal on Education, 5(2), 3928–3936.