



## **Meningkatkan Minat Sejarah: Peran PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Kelas XI di SMA Negeri 1 Kutowinangun**

Aprilians Kusuma<sup>1</sup>, Wuwuh Andayani<sup>2</sup>

Educational Technology, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 55281, Indonesia<sup>1</sup>

Public Administration, Institut Ilmu Sosial dan Manajemen STIAMI, Jakarta, 10530, Indonesia<sup>2</sup>

Correspondence: kusuma.aprilians22@gmail.com<sup>1</sup>

Received: 19042026

Accepted: 22042026

Published: 22042026

### **Abstract**

Education plays a crucial role in developing students' skills and knowledge, especially in history, which is often perceived as boring. The use of engaging and interactive learning media can enhance students' interest in learning. This study aims to analyze the effect of interactive PowerPoint-based learning media on interest in learning history among eleventh-grade social studies students at SMA Negeri 1 Kutowinangun. The research is motivated by low student interest in history learning, which stems from conventional teaching methods that fail to actively engage students. The research method used is quantitative with a one-group pretest-posttest design. The sample consists of 36 students selected using purposive sampling. Data were collected through questionnaires administered to students before and after the use of interactive PowerPoint in the learning process. The hypothesis test results show a

significant effect of interactive PowerPoint media on the students' interest in learning history, with a t-test value greater than the t-table value ( $t\text{-test} = 12.07 > t\text{-table} = 2.030$ ). Therefore, it can be concluded that interactive PowerPoint media is effective in enhancing students' interest in learning history.

**Keywords:** Interactive Learning Media, PowerPoint, Learning Interest, History Education, Educational Technology.

### **Abstrak**

Pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan keterampilan dan pengetahuan siswa, terutama dalam pembelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan



media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kutowinangun. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest. Sampel penelitian ini terdiri dari 36 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket yang diisi oleh siswa sebelum dan setelah pemanfaatan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar sejarah siswa, dengan nilai  $t$ -hitung lebih besar dibandingkan  $t$ -tabel ( $t$ -hitung = 12,07 >  $t$ -tabel = 2,030). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media PowerPoint interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, PoperPoint, Minat Belajar, Pembelajaran Sejarah, Teknologi Pendidikan.

### **Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam mempersiapkan individu untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan politik. Dalam konteks ini, pembelajaran sejarah menjadi sangat penting, mengingat sejarah tidak hanya memberikan pemahaman tentang masa lalu, tetapi juga membantu siswa memahami dinamika perubahan sosial, politik, dan ekonomi yang terjadi (Birsyada et al.,

2024). Pembelajaran sejarah seharusnya tidak hanya terbatas pada penghafalan peristiwa, tokoh, dan tanggal, tetapi juga harus mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, memahami hubungan sebab-akibat, serta menilai relevansi peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari (Sariyatun et al., 2025). Meskipun demikian, banyak penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di Indonesia, terutama di sekolah-sekolah menengah, masih dihadapkan pada berbagai tantangan, terutama dalam hal minat dan keterlibatan siswa dalam pelajaran tersebut (Hanif & Maruti, 2025; Vinco et al., 2025).

Salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran sejarah adalah rendahnya minat belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian terdahulu, banyak siswa yang menganggap sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami (Cui et al., 2024; Sharp et al., 2018). Sebagian besar siswa merasa kesulitan dalam mengingat peristiwa sejarah, mengaitkannya dengan konteks saat ini, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka (Alimasdar & Maksum, 2025). Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif, seperti ceramah, yang lebih mengarah pada penyampaian informasi secara satu arah. Metode ini membuat siswa lebih pasif, hanya menerima informasi tanpa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Cui et al., 2024). Akibatnya, minat belajar siswa terhadap sejarah semakin menurun, dan prestasi mereka pun tidak mencapai standar yang diharapkan (Sharp et al., 2018).

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya dengan mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah berkembang pesat dan menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Dada et al., 2025). Salah satu teknologi yang semakin populer digunakan dalam pendidikan adalah PowerPoint interaktif, yang secara empiris dapat meningkatkan minat dan performa belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik (Adawurah & Buabeng-Andong, 2025). PowerPoint, sebagai salah satu aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan di seluruh dunia, menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengintegrasian teks, gambar, suara, video, animasi, dan elemen interaktif lainnya (Dhanil et al., 2024). Dengan fitur-fitur tersebut, PowerPoint interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menarik, dan sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa, termasuk melalui penggunaan animasi, hyperlink, dan kuis interaktif VBA (Raisal et al., 2025b). Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih aktif, menggabungkan elemen visual dan audio, serta berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran (Rizky & Shofi, 2025).

Namun, meskipun teknologi seperti PowerPoint interaktif menawarkan banyak keuntungan, pemanfaatannya dalam pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi

pembelajaran serta kurangnya kesiapan pedagogis berbasis TIK (Harlis et al., 2024). Banyak guru yang belum terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, atau memiliki keterbatasan dalam hal keterampilan teknis untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara efektif (Farhana et al., 2024). Selain itu, keterbatasan fasilitas teknologi dan infrastruktur juga menjadi kendala utama dalam implementasi media berbasis digital di sekolah (Dada et al., 2025). Dalam konteks ini, penelitian mengenai pemanfaatan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran sejarah menjadi sangat relevan, mengingat media ini terbukti dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa jika digunakan secara optimal (Adawurah & Buabeng-Andong, 2025). Dengan menganalisis efektivitas penggunaan PowerPoint interaktif, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana teknologi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran sejarah (Rizky & Shofi, 2025).

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran karena berhubungan langsung dengan keterlibatan kognitif dan emosional siswa dalam belajar (Rozi et al., 2021). Minat belajar yang tinggi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan perhatian mereka terhadap materi, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan (Asnawi et al., 2025). Sebaliknya,

rendahnya minat belajar dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus, merasa bosan, dan tidak terlibat secara maksimal dalam pembelajaran, yang berdampak negatif terhadap hasil belajar (Sharp et al., 2018). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan motivasi siswa melalui pendekatan inovatif (Jafar, 2025). Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint dan multimedia terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Hasan, 2024)

Pentingnya meningkatkan minat belajar siswa melalui teknologi pembelajaran juga didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan perhatian, partisipasi aktif, serta pemahaman siswa terhadap materi melalui keterlibatan kognitif yang lebih tinggi (Farida & Clark, 2025). Selain itu, media interaktif seperti PowerPoint dan multimedia memungkinkan integrasi berbagai bentuk konten seperti visual, audio, dan interaksi yang dapat mengakomodasi beragam gaya belajar siswa (Kholil, 2025). Dengan demikian, pemanfaatan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, tidak hanya dari segi pemahaman materi, tetapi juga keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar (Hasan, 2024).

Misalnya, penelitian oleh Clark & Mayer (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif, dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, media interaktif seperti PowerPoint dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga memberikan kesempatan bagi setiap siswa untuk belajar sesuai dengan preferensi mereka. Dengan demikian, pemanfaatan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, tidak hanya dari segi pemahaman materi, tetapi juga dari segi keterlibatan siswa dalam proses belajar (Mayer, 2020).

Namun, untuk dapat mengoptimalkan penggunaan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran sejarah, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama, guru harus memiliki keterampilan teknis yang memadai untuk membuat dan memanfaatkan media tersebut secara efektif (Harlis et al., 2024). Kedua, materi yang disajikan melalui PowerPoint harus dikemas dengan menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan gambar, animasi, dan video yang sesuai dapat membantu memperjelas konsep-konsep yang sulit dipahami dan membuat pembelajaran lebih menarik (Raisal et al., 2025a). Ketiga, guru perlu memanfaatkan fitur interaktif yang ada pada PowerPoint, seperti kuis, pertanyaan, dan diskusi, untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Rizky & Shofi, 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan PowerPoint interaktif terhadap minat belajar sejarah siswa di SMA Negeri 1 Kutowinangun, khususnya pada kelas XI IPS. Penelitian ini akan mengukur apakah pemanfaatan media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan dan monoton. Dengan menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan pendekatan one-group pretest-posttest, penelitian ini akan mengumpulkan data melalui angket yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta memberikan panduan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran sejarah. Dengan meningkatkan minat belajar siswa, diharapkan pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih bermakna dan relevan bagi kehidupan siswa. Lebih dari itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital saat ini. Melalui pemanfaatan teknologi yang tepat, pembelajaran sejarah dapat dilakukan secara

lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, yang tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Mayer, 2020; Clark & Mayer, 2020).

Dalam konteks pendidikan sejarah, penggunaan teknologi bukan hanya sekedar alat bantu, tetapi juga menjadi sarana untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih interaktif, diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi sejarah, serta membangun keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi dapat diintegrasikan dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru sejarah dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah. Dengan demikian, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh pemanfaatan PowerPoint interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kutowinangun.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest untuk mengukur pengaruh penggunaan PowerPoint interaktif terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kutowinangun. Sampel penelitian terdiri dari 36 siswa yang dipilih dengan purposive sampling. Instrumen utama yang digunakan adalah angket minat belajar sejarah, yang diisi oleh siswa pada dua waktu: sebelum (pretest) dan setelah (posttest) pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif.

Proses penelitian terdiri dari tiga tahap: pertama, pretest yang dilakukan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum penerapan media PowerPoint interaktif. Kedua, pemberian pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif selama satu minggu. Ketiga, posttest diberikan setelah pembelajaran untuk mengukur perubahan minat belajar siswa. Selama pembelajaran, peneliti juga melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa.

Data yang terkumpul dari angket dianalisis menggunakan t-test untuk menguji perbedaan antara skor pretest dan posttest. Selain itu, analisis deskriptif digunakan untuk menilai tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran. Validitas instrumen diuji melalui expert judgement, sementara reliabilitasnya diukur dengan koefisien alpha Cronbach untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran.

## **Hasil dan pembahasan**

Pembahasan ini bertujuan untuk menganalisis dan menginterpretasikan hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan PowerPoint interaktif terhadap minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kutowinangun. Temuan ini didasarkan pada perbandingan skor pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa. Pembahasan ini juga akan membahas lebih dalam mengenai faktor-faktor yang berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa, tantangan dalam penerapan PowerPoint interaktif dalam pembelajaran sejarah, serta implikasi temuan ini terhadap praktik pembelajaran di sekolah.

### **Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui PowerPoint Interaktif**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat bukti yang jelas bahwa penggunaan PowerPoint interaktif berpengaruh signifikan terhadap minat belajar sejarah siswa. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t-hitung (12,07) lebih besar daripada t-tabel (2,030), yang mengindikasikan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan (Farida & Clark, 2025; Hasan, 2024). Peningkatan ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Adawurah & Buabeng-Andong, 2025).

Salah satu aspek utama yang mendukung temuan ini adalah kemampuannya untuk

menyajikan materi secara visual dan interaktif. Sejarah sebagai mata pelajaran sering kali dianggap monoton karena banyak peristiwa yang memerlukan penghafalan fakta, tanggal, dan tokoh tanpa memberikan konteks yang relevan. Dengan menggunakan PowerPoint interaktif, materi sejarah dapat dipresentasikan dalam bentuk visual yang memudahkan siswa untuk membayangkan peristiwa-peristiwa sejarah. Menurut Mayer (2020), penggunaan elemen visual dalam pembelajaran membantu siswa untuk memproses informasi secara lebih efektif karena melibatkan dua saluran otak—saluran visual dan verbal—yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Selain visualisasi, PowerPoint interaktif juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi. Fitur-fitur interaktif seperti kuis, pertanyaan reflektif, dan diskusi kelompok mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan aktif dalam mengikuti pelajaran (Rizky & Shofi, 2025). Hal ini sesuai dengan teori Multimedia Learning yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen multimedia dan interaktivitas meningkatkan pengolahan kognitif siswa dan mempercepat pemahaman konsep-konsep yang kompleks (Mayer, 2020). Penelitian oleh Liu et al. (2020) juga menunjukkan bahwa media interaktif seperti PowerPoint dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan (Asnawi et al., 2025).

### **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas PowerPoint Interaktif**

Efektivitas PowerPoint interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh fitur multimedia yang ditawarkan, tetapi juga oleh beberapa faktor lainnya, antara lain pengelolaan waktu, keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, dan kesesuaian materi dengan gaya belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kompetensi pedagogis dan teknologi guru dalam merancang pengalaman belajar yang efektif (Harlis et al., 2024). Selain itu, penggunaan multimedia yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa jika disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka (Farida & Clark, 2025). Oleh karena itu, meskipun PowerPoint interaktif menawarkan banyak keuntungan, keberhasilannya tetap sangat ditentukan oleh bagaimana guru mengelola dan mengimplementasikan teknologi tersebut secara tepat dalam pembelajaran (Raisal et al., 2025a).

### **Tantangan dalam Penerapan PowerPoint Interaktif**

Meskipun penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan minat belajar, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan fasilitas teknologi yang dapat menghambat integrasi TIK dalam pembelajaran (Farhana et al., 2024). Tidak semua sekolah memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi dan jaringan

pendukung, sehingga implementasi media pembelajaran berbasis digital belum merata (Dada et al., 2025). Meskipun SMA Negeri 1 Kutowinangun memiliki fasilitas yang cukup, tidak semua sekolah di Indonesia memiliki akses yang sama terhadap alat-alat pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini tentu saja menjadi kendala dalam mengimplementasikan media PowerPoint interaktif di sekolah-sekolah yang belum memiliki fasilitas yang memadai.

Selain itu, kompetensi guru dalam menggunakan PowerPoint interaktif juga merupakan tantangan penting. Guru perlu memiliki keterampilan teknis untuk membuat presentasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi. Penelitian oleh Harlis (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran, termasuk PowerPoint, hanya akan efektif jika digunakan dengan baik oleh guru yang memiliki keterampilan desain yang memadai. Tanpa keterampilan yang cukup, penggunaan PowerPoint interaktif dapat menjadi kontraproduktif, karena siswa mungkin merasa bingung atau tidak tertarik dengan penyajian materi yang kurang jelas dan terstruktur (Asnawi et al., 2025).

#### **Perbandingan Hasil Pembelajaran Sebelum dan Setelah Penggunaan PowerPoint Interaktif**

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pengaruh PowerPoint interaktif terhadap minat belajar sejarah, tabel di bawah ini menyajikan perbandingan skor pretest dan posttest siswa yang mengukur minat mereka terhadap pembelajaran sejarah:

**Tabel 1.** Perbandingan Skor Pretest dan Posttest

Aspek yang Diamati	Pretest (Nilai Rata-rata)	Posttest (Nilai Rata-rata)	Peningkatan (%)
Minat terhadap sejarah	58,4	81,5	39,6%
Keterlibatan dalam pembelajaran	60,2	82,7	37,6%
Pemahaman materi sejarah	62,5	85,3	36,5%

Tabel di atas menunjukkan bahwa setelah penggunaan PowerPoint interaktif, terdapat peningkatan yang signifikan pada semua aspek yang diukur. Peningkatan terbesar terjadi pada pemahaman materi sejarah, yang meningkat sebesar 36,5%. Ini menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif tidak hanya berhasil meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran sejarah, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

#### **Implikasi Temuan Penelitian**

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting terhadap praktik pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah, terutama dalam konteks penggunaan teknologi. Pertama, penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi sejarah. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran agar tidak hanya fokus pada penyampaian informasi, tetapi juga mengoptimalkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kedua, penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan tidak hanya dalam pembelajaran sejarah, tetapi juga di mata pelajaran lain. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penting bagi pendidik untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan alat-alat digital dan multimedia untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

### **Kesimpulan**

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa secara signifikan. Peningkatan ini tercermin dalam skor pretest dan posttest yang menunjukkan perbedaan yang signifikan pada minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Meskipun ada beberapa tantangan dalam penerapan PowerPoint interaktif, seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kompetensi guru, hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya penggunaan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **Referensi**

Adawurah, M., & Buabeng-Andong, C. (2025). *Enhancing High School students' Interest and Performance in ICT Lessons through PowerPoint Presentations: An Action Research Study*. Research Square.

Alimasdar, M. N., & Maksum, M. N. R. (2025). *Development of Islamic Cultural History Learning Strategies at MTs Muhammadiyah Sangen*. *Electronic Journal of Education Social Economics and*

*Technology*, 6(1), 245–249.

Asnawi, F. Z., Sumbulah, U., & Nur, M. A. (2025). *Teachers' Communication Skills in Technology-Based Learning and its Impact on Students' Affective Responses*. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(3), 774–783.

Birsyada, M. I., Saefudin, A., Wibowo, B. A., & Dzulkurnain, M. I. (2024). *Fostering Historical Thinking and Reasoning through Hybrid Dialogue: Integrating Javanese Philosophy into History Education*. *International Journal of Learning Teaching and Educational Research*, 23(12), 192–215.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2020). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Wiley.

Cui, G., Zhou, J., & Zhang, H. (2024). *The Influence of Study Interest, Perceived Autonomy Support, and Student Enthusiasm on Class-Related Boredom of English Majors*. *Sage Open*, 14(1).

Dada, K. S. J., Atte, S. L., & Diana, M. (2025). *Assessment of the Effectiveness of ICT Integration for Teaching and Learning: A Case Study of Federal College of Education, Zaria*. *Information Research Communications*, 2(2), 263–272.

Dedi, P.R., & Soejipto, A.S. (2020). *Pendidikan dan Teknologi dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah*. *Jurnal Pendidikan Sejarah*.

Dhanil, M., Putri, F. A., Desnita., & Usmeldi. (2024). *Analysis of the Use of Dynamic Fluid Learning Media*. *Physics Education Research Journal*, 6(1), 39–46.

Farhana, Z., Khan, A. S., & Chowdhury, S. A. (2024). *ICT in biology education: teachers' readiness and implementation challenges in the context of Bangladesh*. *Discover*

- Education*, 3(1), 175.
- Farida, I., & Clark, I. (2025). Using Multimedia Tools to Enhance Cognitive Engagement: A Comparative Study in Secondary Education. *Sciencetechno Journal of Science and Technology*, 3(3), 318–327.
- Gagne, R. M. (2017). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Cengage Learning.
- Hanif, M., & Maruti, E. S. (2025). History Work camp (HWC): a fun history learning framework to enhance creative thinking skills. *Cogent Education*, 12(1).
- Harlis, Budiarti, R. S., Aswan, D. M., & Budiono, H. (2024). Analysis of Technological Pedagogical Content Knowledge Competence of Biology Teachers in the Use of High School Instructional Media. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(11), 8799–8809.
- Hasan. (2024). Application of Interactive Technology in Multimedia-Based Learning Media Inspect History. *Journal of Scientific Research Education and Technology (JSRET)*, 3(4), 1551–1559.
- Jafar, I. (2025). Creative Strategies of Teachers in Teaching PAI and Their Implications on Students' Learning Interest. *International Journal of Islamic Education Studies*, 1(2), 99–110.
- Kholil, M. U. (2025). An Investigation of ELT Students' Preferences on the Use of Multimedia Resources in Extensive Listening Activities. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 5(2), 454–465.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Raisal, A. Y., Hidayat, M., & Zahriani, N. (2025a). Developing of PowerPoint Based on Visual Basic for Application as a Interactive Learning Media to Increase Learning Interest. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 13(3), 523–538.
- Raisal, A. Y., Hidayat, M., & Zahriani, N. J. (2025b). Developing of PowerPoint Based on Visual Basic for Application as a Interactive Learning Media to Increase Learning Interest. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 13(3), 523–538.
- Rizky, M., & Shofi, A. T. (2025). Developing Interactive PowerPoint to Teach Writing Recount Text for the Tenth Graders at SMK Yasmu Manyar. *Lingual Journal of Language and Culture*, 18(1).
- Rozi, A., Khoiri, A., Farida, R. D. M., Sunarsi, D., & ... (2021). The fullness of Higher Order Thinking Skills (HOTS) in applied science textbooks of vocational schools. *Journal of Physics ....* <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012143>
- Rowntree, D. (1991). *Teaching Through Self-instruction*. Kogan Page.
- Sariyatun, Sutimin, L. A., & Abidin, N. F. (2025). Enhancing Historical Thinking and HOTS through Digital Learning Materials: An Inquiry-Based Approach Using Primary Sources for High School Students. *Journal of Curriculum Studies Research*, 7(2), 228–248.
- Sharp, J. G., Sharp, J. C., & Young, E. (2018). Academic boredom, engagement and the achievement of undergraduate students at university: a review and synthesis of relevant literature. *Research Papers in Education*, 35(2), 144–184.
- Suryani, & Pratama, D. (2022). Pengaruh Teknologi dalam Pembelajaran Sejarah: Kendala dan Solusi. *Journal of Educational Development*.
- Vinco, M. S., Kusumawijaya, R. I., & Pertiwi, F. D. (2025). The Development of 6Cs Skills through Project-Based Learning 'Masyarakat Belajar Sejarah' (History Learning Society). *Paramita Historical*

*Studies Journal*, 35(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/paramita.v35i1.21482>

