PENGARUH PENGGUNAAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII SMPN 2 SINTANG

OLEH:

ALIF FAJAR

F1041221030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2026

PENGARUH PENGGUNAAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII SMPN 2 SINTANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Program Studi Pendidikan Matematika

OLEH:

ALIF FAJAR

F1041221030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2026

PENGARUH PENGGUNAAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII SMPN 2 SINTANG

ALIF FAJAR
F1041221030

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Hamdani, M.Pd.	Revi Lestari Pasaribu, M.Si.
NIP. 196502081991031002	NIP. 199206222020122017

Disahkan

Dekan,

Prof. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Lulus tanggal: 30 Juli 2026

PENGARUH PENGGUNAAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII SMPN 2 SINTANG

ALIF FAJAR
F1041221030

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Hamdani, M.Pd.	Revi Lestari Pasaribu, M.Si.
NIP. 196502081991031002	NIP. 199206222020122017

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd.
NIP. 196703191991012001

PENGARUH PENGGUNAAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS VIII SMPN 2 SINTANG

ALIF FAJAR
F1041221030

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Hamdani, M.Pd.	Revi Lestari Pasaribu, M.Si.
NIP. 196502081991031002	NIP. 199206222020122017

Penguji I	Penguji II
Dr. Dede Suratman, M.Si.	Drs. Ade Mirza, M.Pd.
NIP. 196603131992031002	NIP. 196510281989031003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Sarjana Pendidikan Matematika
FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak

Drs. Ade Mirza, M.Pd.
NIP. 196510281989031003

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Alif Fajar
NIM	:	F1041221030
Jurusan/Prodi	:	Pendidikan MIPA/Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 30 Juli 2026



Alif Fajar

NIM. F1041221030

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 2 Sintang setelah pembelajaran menggunakan kuis interaktif berbasis PowerPoint dan pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika dan pengaruh penggunaan kuis interaktif berbasis PowerPoint terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas VIII SMPN 2 Sintang. Subjek penelitian ini adalah peserta didik SMPN 2 Sintang yang terdiri dari 30 peserta didik kelas VIII F sebagai kelompok eksperimen dan 30 peserta didik kelas VIII H sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Data dikumpulkan dengan instrumen non-tes berupa pre-angket dan post-angket yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen tergolong sedang dengan nilai n-gain 0,500529167 dan pada kelas kontrol tergolong rendah dengan nilai n-gain 0,078387758 serta terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan kuis interaktif berbasis PowerPoint terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas VIII di SMPN 2 Sintang dengan hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi Sebesar 0,000.

Kata Kunci: Kuis, Interaktif, PowerPoint, Motivasi, Pembelajaran Matematika.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ″Pengaruh Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMPN 2 Sintang″. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para pengikut-Nya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan berupa arahan, saran, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ahmad Yani T., M.Pd., selaku Dekan FKIP Untan Pontianak.
2. Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam FKIP Untan Pontianak.
3. Drs. Ade Mirza, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Sarjana Pendidikan Matematika FKIP Untan Pontianak sekaligus dosen pembahas kedua yang telah memberikan saran dalam perbaikan skripsi ini.
4. Dr. Hamdani, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik serta dosen pembimbing pertama yang telah memberikan masukan, saran, dan dukungan kepada penulis mulai dari perencanaan hingga penyusunan skripsi ini.

5. Revi Lestari Pasaribu, M.Si., selaku dosen pembimbing kedua yang telah yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Dede Suratman, M.Si., selaku dosen pembahas pertama yang telah memberikan saran dalam perbaikan skripsi ini.
7. Dona Fitriawan, M.Pd., selaku dosen validator yang telah memberikan saran terkait instrumen penelitian pada skripsi ini.
8. Agus Winarji, M.Pd., selaku dosen validator yang telah memberikan saran terkait instrumen penelitian pada skripsi ini.
9. Metia Novianti, M.Pd., selaku dosen validator yang telah memberikan saran dalam instrumen penelitian pada skripsi ini.
10. Jajaran staf akademik FKIP Untan Pontianak yang telah membantu dalam proses administrasi skripsi ini.
11. Ignasius Asong, S.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 2 Sintang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
12. Riyanti, S.Pd., selaku guru validator yang telah memberikan saran dalam instrumen penelitian pada skripsi ini sekaligus guru mata pelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Sintang yang telah membantu dan memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
13. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa mendoakan serta memberikan motivasi dan dukungan dalam segala hal hingga saat ini.

14. Teman-teman mahasiswa/I Pendidikan Matematika FKIP UNTAN Angkatan 2022 yang telah memberikan dukungan serta motivasi selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari akan keterbatasan yang mengakibatkan adanya berbagai kekurangan dalam skripsi ini. Maka dari itu, penulis sangat mengharapkan kritik maupun saran guna menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sekaligus bagi pihak-pihak yang membaca serta terlibat dalam penelitian ini.

Pontianak, 30 Juli 2026

Alif Fajar
F1041221030

DAFTAR ISI

ABSTRAK i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI v
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR LAMPIRAN ix
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 7
E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA 11
A. Kuis Interaktif Berbasis PowerPoint 11
B. Motivasi Belajar Peserta Didik 21
C. Pembelajaran Matematika 27
D. Kerangka Berpikir 29
E. Hipotesis Penelitian 31
F. Penelitian yang Relevan 31
BAB III METODE PENELITIAN 35
A. Desain Penelitian 35
B. Populasi dan Sampel Penelitian 36
C. Prosedur Penelitian 37
D. Teknik Pengumpulan Data 39

E. Instrumen Penelitian 40
F. Teknik Analisis Data..... 45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 50
A. Analisis Deskriptif 50
B. Uji Prasyarat Analisis 53
C. Pengujian Hipotesis 55
D. Pembahasan..... 56
E. Keterbatasan Penelitian..... 62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 64
A. Kesimpulan 64
B. Saran 64
DAFTAR PUSTAKA 66

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Koefisien Korelasi 43
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Butir Angket 43
Tabel 3. 3 Koefisien Reliabilitas..... 44
Tabel 3. 4 Nilai N-gain 46
Tabel 4. 1 Data Rata-rata Pre-angket..... 50
Tabel 4. 2 Data Rata-rata Post-angket 51
Tabel 4. 3 Uji N-Gain 53
Tabel 4. 4 Uji Normalitas Angket..... 53
Tabel 4. 5 Uji Homogenitas Pre-angket..... 54
Tabel 4. 6 Uji Homogenitas Post-angket..... 55
Tabel 4. 7 Uji-T Independent..... 56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian 31
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian 39

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A- 1 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik 75
LAMPIRAN A- 2 Lembar Angket Motivasi Belajar Peserta Didik 77
LAMPIRAN A- 3 Modul Ajar Kelas Eksperimen 79
LAMPIRAN A- 4 Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint 86
LAMPIRAN B- 1 Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik..... 88
LAMPIRAN B- 2 Lembar Validasi Modul Ajar 91
LAMPIRAN B- 3 Lembar Validasi Media Ajar 94
LAMPIRAN C- 1 Validitas Angket 97
LAMPIRAN C- 2 Reliabilitas Angket 98
LAMPIRAN D- 1 Surat Izin Pra-Riset 99
LAMPIRAN D- 2 Surat Izin Validasi 100
LAMPIRAN D- 3 Surat Izin Uji Coba 101
LAMPIRAN D- 4 Surat Izin Riset 102
LAMPIRAN D- 5 Surat Tugas 103
LAMPIRAN D- 6 Surat Keterangan Uji Coba 104
LAMPIRAN D- 7 Surat Keterangan Riset 105
LAMPIRAN E- 1 Data Pre-Angket Kelas Eksperimen (8F) 106
LAMPIRAN E- 2 Data Post-Angket Kelas Eksperimen (8F) 107
LAMPIRAN E- 3 Data Pre-Angket Kelas Eksperimen (8H) 108
LAMPIRAN E- 4 Data Post-Angket Kelas Eksperimen (8H) 109
LAMPIRAN E- 5 Uji N-Gain Kelas Eksperimen (8F) 110
LAMPIRAN E- 6 Uji N-Gain Kelas Kontrol (8H) 111
LAMPIRAN E- 7 Dokumentasi Kegiatan 112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan intelektual, keterampilan, serta pembentukan karakter individu sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan perkembangan zaman (Dewi dkk, 2024). Melalui pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga nilai-nilai, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Waruwu, 2024). Pendidikan merupakan salah satu aspek paling penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas (Satria dkk, 2025).

Dalam dunia pendidikan, matematika memegang peranan penting sebagai salah satu ilmu dasar yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika memegang peran penting dalam mengembangkan kemampuan intelektual peserta didik (Afsari dkk, 2021). Matematika tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menghitung atau menyelesaikan soal numerik, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk melatih kemampuan berpikir logis dan analitis (Rosliana, 2024). Selain itu, matematika membantu peserta didik berpikir secara sistematis dan objektif, yang menjadi landasan krusial dalam mengambil keputusan yang tepat serta menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ahmad dkk, 2024).

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang penting, namun realitas kualitas pendidikan matematika di Indonesia masih memprihatinkan yang sejalan dari hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) (Siregar dkk, 2024). Hasil PISA (2022) menunjukkan Indonesia berada di peringkat 69 dari 81 negara dengan skor rata-rata matematika 366 (OECD, 2023), jika dibandingkan dengan tahun PISA (2018), Indonesia mengalami penurunan dengan skor rata-rata matematika 379 (OECD, 2019). Menurut Siregar, dkk (2024), penurunan skor ini mengindikasikan bahwa kualitas proses pembelajaran matematika di Indonesia masih belum optimal.

Rendahnya hasil PISA merupakan cerminan dari kondisi pembelajaran yang belum optimal (Siregar dkk, 2024). Salah satu penyebab dari kondisi tersebut adalah melemahnya motivasi belajar peserta didik (Putri dkk, 2024). Kondisi ini menjadi semakin krusial dalam pembelajaran matematika, karena mata pelajaran matematika sering kali dipersepsikan oleh peserta didik sebagai pelajaran sulit (Nurpadillah & Afriansyah, 2025). Lemahnya motivasi belajar dapat menyebabkan peserta didik pasif dan mudah bosan (Siahaan dkk, 2026).

Rendahnya motivasi belajar peserta didik tidak terlepas dari berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Yusuf, dkk (2024) mengungkapkan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu metode pembelajaran yang cenderung monoton serta media belajar yang kurang menarik. Metode pembelajaran masih didominasi ceramah dan media pembelajaran yang digunakan juga sering kali terbatas pada alat-alat konvensional saja (Asmara & Jumri, 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif. Media pembelajaran memungkinkan metode pembelajaran lebih variatif, yang mengurangi dominasi ceramah, sehingga peserta didik termotivasi mengikuti proses pembelajaran (Bitu dkk, 2024). Media pembelajaran juga memvariasikan penyajian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar (Sudharsono dkk, 2024).

Salah satu media pembelajaran yang umum digunakan adalah PowerPoint. PowerPoint yang dikembangkan oleh Microsoft banyak dimanfaatkan untuk keperluan presentasi karena kemampuannya menggabungkan teks, gambar, grafik, animasi, audio, video, dan elemen multimedia lain ke dalam tampilan yang terstruktur serta menarik (Sartika dkk, 2022). PowerPoint didukung oleh tampilan visualnya yang memudahkan peserta didik memahami materi dan menjadikan proses belajar lebih dinamis dan menyenangkan (Kusuma dkk, 2022). Selain itu, PowerPoint dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui konten visualnya (Afifah dkk, 2024). PowerPoint juga memudahkan pendidik memodifikasi atau berimprovisasi sesuai keinginan pendidik dan kebutuhan kelas. Namun, penggunaannya di sekolah masih belum optimal. Banyak pendidik masih menggunakan PowerPoint tanpa memanfaatkannya secara maksimal. Pendidik hanya mendikte isi PowerPoint dan peserta didik hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh pendidik dan melihat apa yang ditayangkan oleh pendidik dalam PowerPoint tanpa ada interaktif atau keterlibatan dalam pembelajaran

(Herlina & Saputra, 2022). Akibatnya, proses pembelajaran terjebak pada aktivitas menghafal semata, sehingga peserta didik hanya menjadi pendengar pasif yang menelan mentah-mentah informasi yang ditampilkan di layar. Hal ini tidak ada bedanya dengan pembelajaran konvensional, PowerPoint hanya difungsikan sebagai papan tulis digital. Padahal, potensi PowerPoint seharusnya dapat dieksploitasi lebih jauh untuk merubah suasana kelas yang kaku menjadi lebih hidup. Pendidik dapat merancang aktivitas yang melibatkan kerja sama kelompok atau tantangan selama proses pembelajaran.

Salah satu bentuk penggunaan PowerPoint adalah kuis interaktif. Kuis interaktif merupakan media pembelajaran yang menyajikan materi melalui serangkaian pertanyaan, dilengkapi dengan elemen umpan balik langsung atas setiap jawaban peserta didik. Kuis interaktif dapat meningkatkan motivasi peserta didik (Roslaini & Rahmani, 2021). Peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan karena setiap jawaban yang dipilih langsung terdapat umpan balik berupa skor, pesan motivasi, maupun jawaban. Dengan demikian, kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih variatif (Deviana & Sulistyani, 2021). Qodriani, dkk (2022) menerangkan bahwa kuis interaktif mampu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, serta membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran kelas VIII SMPN 2 Sintang ditemukan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian peserta didik menunjukkan sikap pasif, kurang memperhatikan penjelasan, serta minim inisiatif untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran. Ketika pendidik

mengajukan pertanyaan, beberapa peserta didik cenderung diam dan menghindari untuk merespon. Temuan ini diperkuat oleh hasil angket peserta didik, dari 32 peserta didik, 27 merasa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan 28 peserta didik merasa bosan jika pembelajaran menggunakan penjelasan lisan tanpa media yang menarik. 28 peserta didik ingin media pembelajaran dibuat lebih bervariasi dan 30 peserta didik ingin pendidik menggunakan media pembelajaran digital.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji mengenai penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika. Saida, dkk (2019) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, dkk (2024) menunjukkan bahwa PowerPoint mampu meningkatkan perhatian dan antusiasme peserta didik secara signifikan. Penelitian relevan lainnya oleh Wahyuni, dkk (2026) menunjukkan bahwa penggunaan media kuis interaktif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengintegrasikan kuis interaktif, PowerPoint, dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, kelemahan dari beberapa penelitian terdahulu adalah penerapan media yang cenderung hanya diserahkan kepada peserta didik untuk digunakan secara mandiri, tanpa adanya pendampingan atau intervensi pendidik yang memadai.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan kuis interaktif berbasis PowerPoint terhadap motivasi

belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas VIII SMPN 2 Sintang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 2 Sintang setelah pembelajaran menggunakan kuis interaktif berbasis PowerPoint dan pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan kuis interaktif berbasis PowerPoint terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas VIII SMPN 2 Sintang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 2 Sintang setelah pembelajaran menggunakan kuis interaktif berbasis PowerPoint dan pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan kuis interaktif berbasis PowerPoint terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas VIII SMPN 2 Sintang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan memperkaya kajian teoretis mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif, seperti kuis interaktif berbasis PowerPoint dalam pembelajaran matematika, khususnya pengaruhnya terhadap motivasi belajar.

2. Manfaat Praktis

   a. Manfaat bagi sekolah

      Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran menggunakan media kuis interaktif berbasis PowerPoint dalam pembelajaran matematika.

   b. Manfaat bagi pendidik

      Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif, serta dapat menjadi rujukan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran lainnya, khususnya pembelajaran menggunakan media interaktif seperti kuis interaktif berbasis PowerPoint.

   c. Manfaat bagi peserta didik

      Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya menggunakan media interaktif seperti kuis interaktif berbasis PowerPoint.

d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, khususnya pengaruh kuis interaktif berbasis PowerPoint terhadap motivasi belajar.

E. Ruang Lingkup dan Definisi Operasional

Penelitian ini merupakan studi *quasi experimental* yang berfokus pada pengaruh penggunaan kuis interaktif berbasis PowerPoint terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Variabel dalam penelitian ini meliputi kuis interaktif berbasis PowerPoint sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar peserta didik sebagai variabel terikat (Y). Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Sintang tahun ajaran genap 2025/2026, dengan melibatkan sampel sebanyak 60 peserta didik yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun ruang lingkup materi pembelajaran matematika yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada materi persamaan garis lurus, sesuai capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka untuk kelas VIII SMP.

Untuk menghindari kekeliruan dalam penafsiran istilah dan variabel dari penelitian ini, maka diperlukan definisi operasional. Definisi operasional menjelaskan bagaimana variabel diukur, diimplementasikan, dan diobservasi dalam penelitian ini.

1. Kuis Interaktif Berbasis PowerPoint

Kuis interaktif berbasis PowerPoint dalam penelitian ini adalah media pembelajaran matematika yang dirancang menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint. Kuis interaktif dikemas dalam soal pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang dirancang dengan aplikasi PowerPoint. Mekanisme kuis interaktif ini menggunakan fitur *hyperlink* untuk navigasi antar soal dan mekanisme *gamification* sederhana. Pembelajaran menggunakan kuis interaktif berbasis PowerPoint tetap melibatkan pendidik sebagai fasilitator, pendidik memandu alur pembelajaran, sedangkan peserta didik diberikan kebebasan untuk belajar, berkolaborasi dengan rekan sekelas, dan menguji pemahaman mereka melalui mekanisme kuis interaktif berbasis PowerPoint. Setiap jawaban yang diklik oleh akan langsung memberikan *feedback* berupa benar/salah, cara penyelesaian beserta pesan motivasi otomatis.

2. Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi belajar dalam penelitian ini adalah dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan perilaku belajar matematika peserta didik. Motivasi belajar diukur menggunakan instrumen angket yang disusun berdasarkan 7 indikator, yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil; adanya dorongan dan kebutuhan belajar; adanya cita-cita dan harapan di masa depan; menunjukkan perhatian dan minat; tekun dan ulet menghadapi tugas; adanya penghargaan dalam belajar; dan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Pengukuran variabel motivasi

belajar peserta didik dilakukan dengan angket motivasi belajar dengan skala Likert 4 poin (sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju) yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan bagi kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

3. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika dalam penelitian ini adalah proses interaksi edukatif pada mata pelajaran matematika yang secara spesifik dibatasi pada materi persamaan garis lurus sesuai capaian pembelajaran kurikulum merdeka kelas VIII. Pembelajaran ini dilaksanakan sesuai modul ajar dalam 3 kali pertemuan tatap muka. Pada kelas eksperimen, kegiatan inti pembelajaran dilakukan dengan menggunakan kuis interaktif berbasis PowerPoint, sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan tanpa kuis interaktif berbasis PowerPoint (konvensional).