



Implementasi Kuis Interaktif Powerpoint dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa di SDN 2 Kombo

Leoni¹, Nur Anisya², Nurlela Karim³, Sanjaya Setya Jhodi⁴

^{1,2,3,4} Universitas Madako Tolitoli, Indonesia

Email : niileoni9@gmail.com¹; nurannisya.2020@gmail.com²;
lelakarim1101@gmail.com³; sanjayasetyajhodi@gmail.com⁴

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran Bahasa Inggris melalui implementasi kuis interaktif berbasis PowerPoint. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan di SDN 2 Kombo dengan melibatkan 21 siswa kelas IV sebagai subjek. Tahapan kegiatan meliputi persiapan media kuis interaktif, pelaksanaan pembelajaran dengan integrasi kuis berbasis PowerPoint, observasi keaktifan siswa, serta evaluasi hasil belajar melalui pretest dan posttest. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari skor pretest 60 menjadi 81 pada posttest. Selain itu, data observasi partisipasi siswa memperlihatkan bahwa 80,95% siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, baik dalam menjawab soal, berdiskusi, maupun memberikan tanggapan. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis PowerPoint mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif. Dengan demikian, media kuis interaktif PowerPoint dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan minat serta kualitas pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Bahasa Inggris, Kuis Interaktif, Minat Belajar, Powerpoint, Sekolah Dasar.

Implementation of Interactive Powerpoint Quizzes to Increase Student's Interest in Learning English at SDN 2 Kombo

Abstract

This community service activity aims to increase elementary school students' interest in English through the implementation of interactive PowerPoint-based quizzes. The activity was conducted at SDN 2 Kombo, involving 21 fourth-grade students as subjects. The activity stages included preparing interactive quiz media, implementing learning with PowerPoint-based quizzes, observing student activity, and evaluating learning outcomes through pretests and posttests. The results showed an increase in the average student score from 60 on the pretest to 81 on the posttest. Furthermore, student participation observation data showed that 80.95% of students were actively involved in the learning process, both in answering questions, discussing, and providing feedback. These findings demonstrate that the use of interactive PowerPoint-based quizzes can create a fun and interactive learning environment and motivate students to participate more actively. Therefore, interactive PowerPoint quizzes

can be an innovative and effective alternative learning medium for increasing interest and the quality of English learning at the elementary school level.

Keywords: *English, Interactive Quiz, Learning Interest, Powerpoint, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membangun landasan pengetahuan serta keterampilan dasar peserta didik, termasuk dalam penguasaan Bahasa asing seperti Bahasa Inggris. Di era globalisasi saat ini, Bahasa Inggris menjadi bahasa internasional yang penting untuk dikuasai sejak usia dini (Rosita et al., 2022). Akan tetapi, pada praktiknya masih banyak siswa sekolah dasar yang menghadapi kendala dalam memahami kosakata maupun pelafalan Bahasa Inggris, terutama karena metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi mereka (Harsiwi & Arini, 2020).

Anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik belajar yang unik, mereka lebih mudah menyerap informasi melalui media visual dan aktivitas yang bersifat menyenangkan. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kreatif sekaligus inovatif. Salah satu inovasi yang dapat digunakan adalah kuis interaktif berbasis PowerPoint. Kuis merupakan bentuk permainan edukatif singkat yang berfungsi untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, maupun kemampuan siswa (Suvriadi Panggabean, 2020). Menurut (Deki Syaputra ZE, 2022), kuis interaktif merupakan sebuah aplikasi aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang dapat membantu peserta didik memperluas pemahaman terhadap materi. Sementara itu, (Ali et al., 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan sarana bantu yang dirancang untuk menunjang proses belajar mengajar dengan mengintegrasikan teknologi modern yang melibatkan unsur visual, audio, dan kinestetik.

Dalam (Rosyada, 2025) penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif membuat siswa merasa senang serta tertarik untuk belajar dan memahami materi pembelajaran, sehingga siswa dapat membangun pengetahuannya serta pengalamannya dalam belajar. Penggunaan kuis interaktif berbasis PowerPoint bukan sekadar untuk menilai hasil belajar, tetapi juga menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup dan kompetitif secara positif. Siswa menjadi lebih bersemangat dan mampu mengingat materi dengan lebih baik, karena mereka bisa langsung menguji pemahaman yang dimiliki. Di sisi lain, guru dapat segera memberikan umpan balik yang jelas dan tepat sasaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rosyada, 2025) yang berjudul *"Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis PowerPoint Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran IPAS SD"*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berbasis PowerPoint mampu meningkatkan minat siswa, sebab pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan minat dan keaktifan siswa setelah diterapkannya kuis interaktif berbasis PowerPoint dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 2 Kombo.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan minat dan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap pembelajaran Bahasa Inggris melalui penerapan kuis interaktif berbasis PowerPoint yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pendekatan partisipatif dengan melibatkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Metode ini dipilih agar peserta aktif terlibat dalam kegiatan dan dapat merasakan langsung manfaat media pembelajaran kuis interaktif berbasis PowerPoint (Dengo & Pombengi, n.d.).

Waktu dan Tempat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SDN 2 Kombo, Desa Pallakawe, Kecamatan Dampal Selatan pada tanggal 07-21 agustus 2025.

Target/Sasaran dan Subjek

Target kegiatan ini adalah siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas IV SDN 2 Kombo yang berjumlah 21 orang. Selain itu, guru mata pelajaran Bahasa Inggris juga menjadi sasaran pendampingan agar mampu mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran interaktif secara mandiri.

Prosedur pelaksanaan

Adapun prosedur kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa langkah yang dirinci di bawah ini.

- Tahap persiapan: Koordinasi dengan pihak sekolah mengenai teknis kegiatan, penyusunan materi pembelajaran Bahasa Inggris dasar, pembuatan media kuis interaktif berbasis PowerPoint dengan animasi, suara, dan hyperlink, serta penyediaan alat dan bahan (laptop dan proyektor).
- Tahap pelaksanaan: Pengenalan materi kosakata menggunakan contoh gambar dan pelafalan yang benar. pelaksanaan kuis interaktif berbasis PowerPoint secara berkelompok, pemberian poin/skor secara langsung di papan tulis, serta diskusi dan refleksi bersama siswa dan guru.
- Tahap evaluasi: Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa, observasi terhadap partisipasi dan antusiasme siswa selama pembelajaran, serta wawancara singkat dengan guru guna memperoleh informasi terkait kebermanfaatan media yang digunakan.

Instrumen dan teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen, yaitu tes tertulis berupa soal pilihan ganda sederhana untuk mengevaluasi kosakata siswa, lembar observasi untuk mencatat keaktifan dan antusiasme mereka, serta wawancara dengan guru Bahasa Inggris guna mengetahui sejauh mana media pembelajaran interaktif ini efektif diterapkan (Zainuddin Iba, 2024).

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dari tes dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata dan persentase peningkatan nilai pretest dan posttest. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan partisipasi siswa serta respon guru terhadap media pembelajaran yang digunakan (Tia Aulia, 2023).

Alat dan Bahan Penunjang

Kegiatan ini memerlukan peralatan berupa laptop, LCD proyektor, serta modul panduan kuis PowerPoint. Peralatan tersebut menunjang kelancaran kegiatan dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat melalui penggunaan media kuis interaktif berbasis PowerPoint di SDN 2 Kombo terbukti memberikan pengaruh positif terhadap minat serta hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris. Peningkatan tersebut tercermin dari perbandingan skor pretest dan posttest yang menunjukkan perkembangan signifikan.

Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang cukup mencolok antara nilai pretest dan posttest. Sebelum pembelajaran dengan kuis interaktif, rata-rata nilai siswa

hanya mencapai 60, namun setelahnya meningkat menjadi 81. Peningkatan ini menggambarkan bahwa penerapan media kuis interaktif mampu memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman kosakata, keterampilan menjawab soal, serta partisipasi aktif siswa.

Tabel 1. Skor Kemampuan dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Kuis Interaktif PowerPoint

No.	Aspek Penilaian	Skor Pretest	Skor Posttest
1.	Penguasaan kosakata	58	79
2.	Kemampuan menjawab soal	62	83
3.	Partisipasi aktif siswa	60	81
	Mean	60	81

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa semua aspek penilaian mengalami peningkatan. Pada aspek penguasaan kosakata, nilai siswa meningkat dari 58 menjadi 79. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kuis interaktif dapat membantu siswa lebih mudah mengingat kosakata baru. Pada aspek kemampuan menjawab soal, nilai meningkat dari 62 menjadi 83, yang berarti siswa lebih percaya diri dan mampu memahami soal dengan baik. Sementara itu, aspek partisipasi aktif siswa juga mengalami kenaikan dari 60 menjadi 81, menunjukkan bahwa media kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan siswa lebih terlibat.



Gambar 1. Partisipasi dan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Media Kuis Interaktif PowerPoint

Pada gambar tersebut terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tampak dari keterlibatan aktif siswa dalam menjawab pertanyaan kuis, mengangkat tangan untuk berpartisipasi, serta ekspresi wajah yang menunjukkan ketertarikan. Pembelajaran terasa lebih hidup karena siswa tidak sekadar mendengarkan penjelasan guru, melainkan juga ikut aktif menjawab pertanyaan yang disajikan melalui kuis PowerPoint. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media ini tidak hanya menumbuhkan motivasi belajar, tetapi juga membangun rasa percaya diri siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil pengamatan, sebagian besar siswa tampak antusias mengikuti kegiatan. Dari total 21 siswa, sebanyak 17 anak atau sekitar 81% aktif berpartisipasi dengan bertanya, menjawab kuis, maupun mengemukakan pendapat. Hanya 4 siswa yang terlihat masih pasif, meskipun tetap mengikuti jalannya pembelajaran. Data ini memperlihatkan bahwa penggunaan kuis interaktif PowerPoint mampu membangkitkan motivasi sekaligus mendorong keterlibatan mayoritas siswa dalam proses belajar (Sinaga et al., 2024).

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Rosyada, 2025), yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam aktivitas interaktif berperan penting dalam meningkatkan motivasi

dan capaian belajar mereka. Hasil tersebut memperkuat bukti bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi mampu menumbuhkan minat sekaligus memperbaiki hasil belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan kuis interaktif berbasis PowerPoint efektif dalam meningkatkan pemahaman Bahasa Inggris sekaligus menumbuhkan partisipasi aktif siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang memanfaatkan kuis interaktif berbasis PowerPoint dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 2 Kombo, diperoleh hasil bahwa, penggunaan media ini memberikan dampak positif terhadap minat dan keaktifan siswa. Hal ini terbukti dari peningkatan rata-rata nilai siswa dari skor pretest 60 menjadi 81 pada posttest, serta meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, di mana 80,95% siswa terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung.

Media kuis interaktif PowerPoint tidak hanya membantu siswa lebih mudah memahami kosakata bahasa Inggris, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk berani berpartisipasi. Dengan kata lain, penggunaan kuis interaktif PowerPoint merupakan alternatif yang tepat untuk memperbaiki kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Deki Syaputra ZE, R. A. D. (2022). Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Sma Negeri 7 Tanjung Jabung Timur Ta. 2021/2022. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 5(2), 60. <https://doi.org/10.33087/istoria.v5i2.124>
- Dengo, S., & Pombengi, J. D. (n.d.). *No Title*. 5.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Rosita, Sri Ulfa Junaidah, Husaini, Agus Salim Nazar, Adnan, Umi Kalsum, Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat dan Ketrampilan Menulis Vocabulary Bahasa Inggris di SMP Negeri 5 Meulaboh Aceh Barat. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 145–156. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i2.74>
- Rosyada, A. . R. M. D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis PowerPoint Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Media Akademik*, 3(6).
- Sinaga, D. Y., Yunilisa, R., Simangunsong, Ananda, S., Fadilany, S., Sinaga, P. Y., Wahyu, H., Ucok, G. S., Leni, M. S., & Nayla, M. (2024). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1550–1560. <https://doi.org/10.47709/educendekia.v4i03>
- Suvriadi Panggabean, T. H. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78.
- Tia Aulia. (2023). *teknik analisis data: pengertian, jenis dan cara memilihnya*. <https://uptjurnal.umsu.ac.id/teknik-analisis-data-pengertian-jenis-dan-cara-memilihnya/>
- Zainuddin Iba. (2024). *teknik pengumpulan data penelitian*. https://www.researchgate.net/publication/382060598_Teknik_Pengumpulan_Data_Penelitian