



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 7392-7405

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 Subtema 1 Manusia dan Lingkungan di Kelas V SD di UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentos

Suryanti Tampubolon^{1✉}, Muktar B Panjaitan², Yanti Arasi Sidabutar³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar, Indonesia

Email: muktar.panjaitan@uhnp.ac.id^{1✉}

Abstrak

Jenis penelitian ini merupakan penelitian Pra – Experimen (pra-experimen design) dengan menggunakan desain One Group Pretest Posttest. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 1 manusia dan lingkungan di kelas V SD di UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa di UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa dan sampel pada penelitian ini yaitu siswa Kelas V yang berjumlah 10 Perempuan dan 12 Laki-laki , teknik sampel yang digunakan adalah sampling jenuh dengan variable bebas (X) yaitu Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif dengan variable terikat (Y) yaitu Hasil Belajar. Teknik pengumpulan data yaitu dengan tes dan berlangsung pada tahun ajaran 2022/2023. Adapun uji yang digunakan untuk penelitian ini yaitu uji t paired sample test dengan bantuan program IBM SPSS versi 21 , berdasarkan hasil perhitungan di dapat nilai yaitu 5.416. Dengan frekuensi (db) sebesar $22 - 2 = 20$, pada taraf signifikan $= 0,05$ diperoleh yaitu 2.08596. Maka diperoleh $>$ atau $5.416 > 2.08596$ maka ditolak dan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Di Kelas V SD Di UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif, Hasil Belajar*

Abstract

This type of research is a Pre-Experiment research (pre-experiment design) using the One Group Pretest Posttest design. This study aims to see if there is an effect of interactive powerpoint-based learning media on student learning outcomes on theme 8 subtheme 1 humans and the environment in class V SD at UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa. The population in this study were all students at UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa and the sample in this study were Class V students totaling 10 girls and 12 boys, the sampling technique used was saturated sampling with the independent variable (X), namely Interactive Powerpoint-Based Learning Media with the dependent variable (Y), namely Learning Outcomes. Data collection techniques are by test and take place in the 2022/2023 school year. The test used for this research is the paired sample test with the help of the IBM SPSS version 21 program, based on the results of the calculation, the value is 5.416. With a frequency (db) of $22 - 2 = 20$, at a significant level = 0.05, it is obtained, namely 2.08596. So obtained $>$ or $5.416 > 2.08596$ then rejected and accepted. This shows that there is an Effect of Interactive Powerpoint-Based Learning Media on Student Learning Outcomes on Theme 8 Subtheme 1 Humans and the Environment in Class V Elementary School at UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa.

Keyword: Interactive Powerpoint-Based Learning Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Untuk mencapai potensi penuh manusia, pendidikan digambarkan sebagai pembentukan yang disengaja dari keyakinan dan praktik seseorang atau kelompok. Pendidikan, sebagaimana didefinisikan oleh John Dewey (dalam Nugraha et al., 2021), adalah proses pengembangan bakat-bakat esensial seseorang berkenaan dengan pemahaman seseorang tentang hakikat manusia dan manusia biasa, baik secara intelektual maupun emosional. Sedangkan pendidikan didefinisikan sebagai aset paling berharga bagi bangsa Indonesia oleh (Astuti et al., 2021). Karena itu, kami mengantisipasi bahwa proses pendidikan akan berfungsi dengan efisiensi dan kualitas puncak.

Peneliti dapat menarik kesimpulan tentang apa itu pendidikan berdasarkan pendapat para ahli tersebut: itu adalah proses atau usaha seseorang untuk membantu orang lain memperoleh pengetahuannya melalui tindakan yang dibimbing secara intrinsik (Pramestika, 2020).

Untuk memenuhi tuntutan masa depan akan sumber daya manusia yang lebih terdidik dan mandiri serta mengimbangi dunia, sistem pendidikan Indonesia harus memprioritaskan penguatan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Ini membutuhkan berbagai inisiatif yang menyentuh hampir setiap aspek pendidikan, mulai dari mengembangkan praktik pedagogis yang inovatif hingga merekrut dan mempertahankan

pendidik berkualitas tinggi hingga memenuhi ruang kelas dengan buku, komputer, dan perangkat pembelajaran (Nurhidayati et al., 2019).

Pemerintah Indonesia, melalui Undang-Undang Pendidikan sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, menetapkan bahwa akan mengatur kebutuhan pendidikan rakyat Indonesia dengan cara sebagai berikut: Tujuan Sistem Pendidikan Nasional antara lain membantu peserta didik tumbuh secara rohani dan moral, membina pertumbuhan intelektual dan kreatifnya, serta mempersiapkan mereka untuk menjalankan perannya sebagai anggota masyarakat yang produktif sebagai anggota masyarakat yang produktif (Metalin et al., 2020).

Karena hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator keefektifan kursus, maka sangat penting bagi siswa untuk bekerja meningkatkan kapasitas belajar mereka untuk menghasilkan hasil yang bermanfaat dan memajukan tujuan pendidikan mereka. Siswa dituntut untuk berpartisipasi secara aktif, kreatif, dan antusias dalam proses pembelajaran di kelas guna mencapai hasil belajar yang positif tersebut.

Upaya guru untuk menumbuhkan lingkungan pendidikan yang produktif dapat berdampak signifikan pada inisiatif dan motivasi belajar siswa. Ruang kelas harus menjadi tempat di mana siswa merasa aman, nyaman, dan nyaman. Partisipasi aktif dan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat sangat difasilitasi dengan menggunakan media yang sesuai dengan keadaannya, dan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis power point yang digunakan dengan cara yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan membangkitkan semangat (Sari, 2018). Tujuan pembelajaran hanya dapat dipenuhi dengan keterlibatan antusias siswa di kelas. Penggunaan materi pembelajaran berbasis power point interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa merupakan salah satu strategi untuk mendongkrak minat belajar mereka (Mira & Putri, 2022).

Bukan hanya beberapa anak tidak cukup pintar atau tidak termotivasi untuk belajar; sekolah-sekolah tertentu juga kekurangan sumber daya dan personel yang dibutuhkan untuk memfasilitasi pendidikan yang efektif. Dalam situasi ini, pemahaman siswa kelas V sangat dipengaruhi oleh kecerdikan guru dalam memproduksi sebuah media.

Peneliti menemukan bahwa siswa UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa bernasib buruk di kelas akibat pengamatan mereka terhadap lingkungan kelas. Lebih luas dari biasanya di IPA disiplin ilmu IPA dan Bahasa Indonesia. Subtema 1 dari Tema 8 Siswa dalam Studi Manusia dan Lingkungan yang bertanggung jawab untuk melaksanakan pembelajaran di kelas melaporkan kurangnya motivasi. Wawancara guru dan review nilai ulangan mengungkapkan bahwa hanya sedikit siswa kelas V SD Negeri 122379 yang

mengikuti pendidikan. Sayangnya, banyak siswa tetap tidak terlibat, tidak tertarik, atau bahkan secara pasif bersosialisasi dengan terlibat dalam percakapan terkait kelas atau, lebih buruk lagi, terlibat dalam aktivitas yang dirancang sendiri. Siswa di UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa diwawancarai secara berkelompok, dan tanggapan mereka menunjukkan bahwa banyak yang setuju bahwa pelajaran IPA itu sulit dan belajar bahasa Indonesia itu monoton. Akibatnya, siswa kelas V UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa mendapat nilai kurang baik pada penilaian isi pelajaran karena tidak mampu memberikan tanggapan yang memadai akibat kurangnya pengetahuan (Astawa & Tegeh, 2019).

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada disiplin ilmu ditetapkan 70, dan data ini dikumpulkan untuk bidang IPA. Lima belas siswa kelas V di UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa memiliki KKM di bawah rata-rata sekolah (gagal). Saya menghitung 7 murid yang berhasil. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa masih rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) individu Indonesia ditetapkan 70% melalui penelitian. Terdapat 14 siswa kelas V di UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa yang nilainya di bawah rata-rata KKM (tidak lulus) berdasarkan tujuan pembelajaran. Saya menghitung 8 murid yang berhasil. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa masih rendah (Rahmawati & Kasrیمان, 2022).

Penelitian Edo Antonio (2020) "Pengaruh Penggunaan Multi Media Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas V SDN 21 Bengkulu Tengah" menjadi dasar penelitian ini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Multimedia Interaktif Power Point berpengaruh terhadap prestasi belajar agama Islam siswa kelas V di SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. Pada taraf signifikansi 0,05, besarnya pengaruh adalah $14,641 > t_{tabel} = 2,052$. Oleh karena itu, kami menerima H_a sebagai hipotesis kerja untuk penyelidikan ini. Hasil ini membantah anggapan bahwa penggunaan PowerPoint Intractive Multimedia tidak berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah. Setelah selesai terapi, nilai rata-rata melonjak dari 62,43 menjadi 76,07.

Karena media pembelajaran Power point yang menarik dan kreatif dapat membangkitkan motivasi dan semangat siswa, serta dapat membuat siswa berimajinasi dan memberi semangat khususnya bagi siswa kelas V di UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa, maka dari itu media pembelajaran Power point Interaktif ini dapat membantu siswa agar tidak malas lagi dalam belajar, tidak merasa bosan atau mengantuk. Agar konten Ilmu Pengetahuan Manusia dan Lingkungan yang disajikan dalam media ini beresonansi dengan siswa (Susanti et al., 2020).

Pengajar Kelas V dapat menggunakan Media Pembelajaran Power point yang mereka buat sebagai alat pengajaran atau untuk melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, peran serta dan pendampingan orang tua dalam mendidik anaknya dalam penggunaan teknologi yang dikembangkan melalui Media Pembelajaran Power point Interaktif juga tidak kalah pentingnya (Elpira & Ghufron, 2015).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat diperkirakan akan membantu meningkatkan standar pendidikan saat ini (Damayanti & Qohar, 2019). Hal ini penting karena, untuk mendidik siswa secara efektif, pendidik akan memerlukan berbagai sumber—beberapa dalam bentuk media—untuk membantu mereka mengungkapkan materi yang dibahas di kelas (Syavira, 2021).

“Orang yang pertama kali mengembangkan aplikasi power point,” klaim Bob Gaskins dan Dennis Austin (dalam Dewi & Manuaba, 2021). Slide di PowerPoint adalah dokumen multi-halaman yang dapat menyertakan semuanya mulai dari item teks dan gambar hingga film dan file audio. Power Point adalah program yang dapat membantu Anda membuat presentasi yang halus dan sederhana (Ahdar, 2018).

Karena dapat menampilkan teks, grafik, foto, dan video yang diubah menjadi materi pembelajaran yang menarik, media pembelajaran PowerPoint yang interaktif akan sangat membantu dalam membuat pengalaman belajar menjadi menarik dan orisinal (Astuti et al., 2019).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas penulis terdorong meneliti judul tentang : “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Power point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Subtema 1 Manusia dan Lingkungan di Kelas V UPTD SD NEGERI 122379 Jalan Sentosa”

METODE PENELITIAN

Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu yang lain dalam kondisi terkendalikan. Untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Deviana et al., 2021).

Jenis Penelitian ini adalah penelitian Pra-Eksperimen (pra-experimen design). mengemukakan bahwa Pre-experimental design sering disebut dengan istilah experiment pura-pura, karena experiment jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara experiment yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan -peraturan tertentu. Jenis penelitian ini bersifat penelitian kuantitatif yang merupakan penelitian menggunakan data berupa angka dan variable atau rumus-rumus penelitian (Fuad & Permatasari, 2019).

Desain penelitian ini menggunakan One Group Pretest Posttest. Sebelum diberikan perlakuan, kelompok diberi pretest. Setelah hasil pretest diperoleh maka diberi tindakan. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja sehingga tidak memerlukan kelompok control. Peneliti memilih jenis penelitian Pre-experimental Designs karena penelitian ini hanya menggunakan satu kelas dan sampel tidak dipilih secara random. Kemudian siswa diberikan pretest yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan dari masing-masing siswa serta mengetahui ada tidaknya perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Selanjutnya dilakukan kegiatan pembelajaran terhadap siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Power Point Interaktif. Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dalam kelas, siswa kemudian diberi posttest.

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar. Yang beralamat di Jalan sentosa, Kelurahan Siopat Suhu, Kecamatan Siantar Timur, Kota Pematang Siantar, Provinsi Sumatera Utara dengan kode pos 21137. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas V UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa yang berjumlah 22 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan Sampling Jenuh. Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Penentuan sampel dilakukan dengan memilih kelas V yang berjumlah 22 orang.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu instrument tes. Yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada Tema 8 Subteama 1 Manusia dan lingkungan 1. Tes yang diberikan adalah berupa soal pilihan berganda sebanyak 35 butir dengan 4 pilihan jawaban. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data adalah proses yang terjadi setelah pengumpulan data dari semua responden atau sumber data lainnya. Kegiatan analisis data meliputi pengelompokan data menurut variabel dan jenis responden, tabulasi data menurut terhadap variabel dari seluruh responden, menyajikan data untuk setiap variabel yang diteliti, membuat perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan membuat perhitungan untuk menguji hipotesis yang dibuat. Statistik digunakan dalam teknik analisis data penelitian kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian dilaksanakan di Kota Pematangsiantar Provinsi Sumatera Utara pada UPTD SD Negeri 122379 yang beralamat di Jalan Sentosa Kelurahan Siopat Suhu Kecamatan Siantar Timur Kota Pematangsiantar Kode Pos 21137. Proses kajian dimulai pada Februari 2023 dengan periode pengamatan dan berakhir pada bulan Mei tahun itu. Penelitian ini dilakukan

selama semester musim semi tahun ajaran 2022/1923. Institusi tersebut dipilih karena menurut informasi yang dikumpulkan melalui wawancara, belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya mengenai topik tersebut.

Uji coba Instrumen

Mencari tahu apakah pertanyaan penelitian itu "Valid atau Tidal Valid" merupakan langkah awal sebelum benar-benar melakukan penelitian. Dua puluh satu siswa kelas lima menjawab 35 pertanyaan pilihan ganda pada tes instrumen Semua kueri yang sah akan digunakan dalam analisis ini, dan yang lainnya akan disingkirkan. Suatu soal dikatakan valid apabila. Berdasarkan data yang diperoleh maka diketahui $r = 0.456$, Kesimpulan: 20 dari 35 soal ujian layak pakai, sedangkan 15 sisanya tidak valid. Tujuan uji reliabilitas soal adalah untuk mengetahui seberapa baik instrumen mengukur konstruk yang dimaksudkan. Menilai dan mengevaluasi bakat dan pengetahuan siswa membutuhkan pertimbangan yang cermat tentang bagaimana setiap item ditentukan. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan model KR-20 dari dapat dilihat bahwasanya nilai $r = 31.06224121$ sedangkan $r = 0.456$. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut Reliabel.

Uji tingkat kesukaran dilakukan dengan menghitung indeks kesukaran menggunakan rumus $P = \frac{B}{JS}$ dengan bantuan Ms.Excel 2019. Apabila besar indeks kesukaran 0,00-0,30 maka interpretasi indeks kesukaran soal dinyatakan sukar. Apabila besar indeks kesukaran 0,30-0,70 maka interpretasi indeks kesukaran soal dinyatakan sedang. Apabila besar indeks kesukaran 0,701,00 maka interpretasi indeks kesukaran soal dinyatakan mudah. Uji tingkat kesukaran dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 soal yang bersifat Mudah, 2 soal yang bersifat Sukar dan 14 soal yang bersifat Sedang dari 20 soal yang disajikan. Daya Pembeda dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 soal yang bernilai Jelek, 3 soal yang bernilai Cukup, 12 soal bernilai Baik dan 3 soal yang bernilai Baik Sekali dari 20 soal yang disajikan.

Deskripsi Data Pretest

Pelaksanaan Pretest dilakukan disekolah UPTD SD Negeri 122379. Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu memasuki ruangan, memperkenalkan diri, memberi salam perkenalan kepada siswa-siswi kelas V, selanjutnya menjelaskan tujuan penelitian ini dilakukan. Peneliti kemudian memberi setiap siswa satu set 20 pertanyaan pre-test yang telah diperiksa. Para siswa menghabiskan dua set 35 menit meninjau untuk pretest. Berikut informasi yang diperoleh dari pretest kelas V UPTD SDN 122379 Pematangsiantar.

Berdasarkan data hasil Pretest siswa di atas maka dapat disimpulkan yaitu nilai Maksimum yang didapat adalah 70 dan nilai Minimum yang didapat adalah 20 serta rata-rata bernilai 54 dengan kategori Kurang Baik.

Deskripsi Data Posttest

Setelah peneliti selesai melakukan Pretest terhadap siswa-siswi kelas V selanjutnya dilakukan treatment yaitu penerapan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif terhadap siswa kelas V. Setelah siswa mengerjakan soal pretest selama 2 x 35 menit, peneliti membagikan posttest yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang sah. Data nilai pretes siswa di atas menunjukkan bahwa rentang nilai tertinggi sampai terendah dalam kategori Baik adalah 90, dengan rata-rata 76.

Analisis Data Penelitian

Uji Normalitas

Rumus uji Liliefors digunakan untuk menentukan apakah data mengikuti distribusi normal. Jika data berdistribusi normal, maka pada taraf signifikansi 0,05 dengan $N = 22$, dan jika tidak berdistribusi normal, maka $N = 22$ terlalu kecil. Uji normalitas data pre dan post test hasil belajar dilakukan pada Lampiran 21 dengan menggunakan software SPSS Versi 21 dan disajikan dengan menggunakan Microsoft Excel 2019.

Tabel 1. Uji Normalitas Pretest

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.170	22	.098

Informasi yang disajikan di atas memungkinkan untuk menghitung angka yang sangat penting, yaitu $0,098 > 0,05$ yang berarti data yang diperoleh berdistribusi Normal.

Uji Normalitas Posttest

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Posttest

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
POSTTEST	.184	22	.052

Informasi yang disajikan di atas memungkinkan untuk menghitung angka yang sangat penting, yaitu $0,052 > 0,05$ yang berarti data yang diperoleh berdistribusi Normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menentukan apakah data yang dikumpulkan memiliki distribusi yang seragam atau tidak. Perangkat lunak SPSS 21 digunakan sebagai berikut untuk melihat hasil pengujian yang konsisten:

Tabel 3. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.045	1	42	.160

Tabel ANOVA sebelumnya menunjukkan nilai signifikan secara statistik 160 0,05. Karena nilai signifikan yang dihasilkan, 160, kurang dari 0,05, kita dapat menyimpulkan bahwa data tersebut konsisten.

Hasil Uji t

Hasil Pengujian Tabel di bawah ini menggunakan uji Hipotesis t (uji t) untuk menguji pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif terhadap prestasi belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Uji t

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 POSTTEST – PRETEST	22.727	19.684	4.197	14.000	31.455	5.416	21	.000

Tabel sebelumnya menunjukkan bahwa nilai thitung adalah 14,732 pada tingkat signifikansi 0,000. Hipotesis nol (H0) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima: Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Hidup di kelas IV UPTD kelas SD Negeri 122379 Jalan Sentosa siswa diuntungkan dengan penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini mendemonstrasikan pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif terhadap Pemahaman Keanekaragaman Siswa pada Tema 8: Manusia dan Lingkungannya di Kelas V UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa. Penelitian ini bersifat

eksperimental, menggunakan teknik yang dikenal dengan One Group Pretest Posttest Design. Sebagai bagian dari penelitian, peneliti memberikan pre-test kepada siswa sebelum mereka dipaparkan dengan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif. Tujuan menggabungkan media pembelajaran ke dalam kelas adalah untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pengajaran dan, dengan perluasan, hasil belajar bagi siswa (Septaningsih et al., 2018). Peneliti dalam penelitian ini memilih menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Powerpoint. Guru membutuhkan kemampuan dalam menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif, meskipun dalam penggunaannya masih terkendala tantangan seperti perlunya keterampilan pembuatan agar lebih menghibur, kreatif, dan orisinal. Media ini memudahkan instruktur untuk mengirimkan dan menjelaskan konsep kepada siswanya karena informasi tersebut sudah diatur ke dalam potongan-potongan yang dapat dicerna (Utami et al., 2020).

Dihipotesiskan bahwa siswa yang diajar dengan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif memiliki hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang diajar tanpa media. Alat pengajaran digital berbasis Microsoft PowerPoint. Hasil pengujian yang dilakukan pada hipotesis menunjukkan bahwa mereka akurat. Data dari studi tersebut, termasuk perbandingan skor statistik, menegaskan bahwa 22 peserta dilibatkan, dengan rentang skor pretest dari 20 hingga 70. Skor pretest rata-rata adalah 54 dan skor posttest rata-rata adalah 76, dengan skor post-test terendah adalah 60 dan skor post-test tertinggi adalah 90. Oleh karena itu, lebih baik belajar dengan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif daripada belajar tanpa itu. Sebuah strategi baru yang meninggalkan outlet media tradisional memungkinkan hal ini (Chairani Annisa et al., 2022). Minat, keterlibatan, dan prestasi siswa di sekolah dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media karena membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Tetapi tanpa media, kebanyakan siswa hanya duduk di kelas, yang tidak memaksimalkan pembelajaran mereka (Seran & Suani, 2019).

Satu siswa dalam penelitian ini mendapat nilai 20, dua siswa mendapat nilai 25, satu siswa mendapat nilai 35, dua siswa mendapat nilai 45, satu siswa mendapat nilai 50, empat siswa mendapat nilai 55, satu siswa mendapat nilai 60, tiga siswa mendapat nilai 65, dan enam siswa mendapat skor 70 pada pretest yang diberikan sebagai bagian dari penelitian ini. Rata-rata skor 54 dari kemungkinan 70, dengan minimal 20. Satu peserta mendapat skor 50 pada posttest, yang lain mencetak 60, empat peserta mencetak 65, tiga peserta mencetak 70, satu peserta mencetak 75, tiga peserta mencetak 80, lima peserta mendapat skor 85, dan empat peserta mendapat skor 90. Dengan nilai median 76 dan rentang dari 50 hingga 90, inklusif. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan, menunjukkan bahwa adopsi

Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar tersebut.

Sebuah thitung 5,416 ditemukan dalam analisis data uji-t. Pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai ttabel sebesar 2,08596, dan frekuensi (db) adalah $22 - 1 = 21$. Pada penelitian ini diajukan hipotesis bahwa Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap Tema 8: Subtema 1 Manusia dan Lingkungan di Antara Populasi Siswa yang Beragam UPTD Kelas 5 SD Negeri 122379 Jalan Sentosa diterima setelah data menunjukkan thitung $>$ ttabel (atau $5,416 > 2,07961$). Temuan studi ini konsisten dengan temuan Grescya Saragih (2020), yang menemukan bahwa menggunakan presentasi PowerPoint interaktif untuk mengajar siswa meningkatkan retensi dan pemahaman materi. Oleh karena itu, wajar dikatakan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif berpengaruh terhadap nilai akhir siswa.

SIMPULAN

Untuk lebih memahami keterkaitan antara manusia dan alam (tema 8, subtema 1), siswa kelas V UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentosa menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif. Statistik "t" menunjukkan hal ini; thitung sama dengan 5.416. Pada tingkat signifikansi 0,05, ttabel adalah 2,07961 untuk frekuensi (db) 22 dikurangi $1 = 21$. Sebagai hasilnya, kami menyimpulkan bahwa hipotesis kerja akurat karena thitung $>$ ttabel, atau $5,416 > 2,07961$. Jika dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran, siswa yang menggunakan media pembelajaran lebih terlibat dalam proses pembelajaran selama periode observasi.

REFERENCES

- ahdar, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 18(2), 287–302. <https://doi.org/10.21274/Dinamika.2018.18.2.287-302>
- Astawa, P. A., & Tegeh, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.23887/Jisd.V3i1.17663>
- Astiti, N. K. A., Rini Kristiantari, M. G., & Saputra, K. A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sd. *Journal Of Education Action Research*, 5(3), 409–415.

<https://doi.org/10.23887/Jear.V5i3.36695>

- Astuti, I. A. D., Dewati, M., Okyranida, I. Y., & Sumarni, R. A. (2019). Pengembangan Media Smart Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Fisika. *Navigation Physics: Journal Of Physics Education*, 1(1), 12–17.
- Chairani Annisa, Reflinda Reflinda, Melyan Melani, & Veni Roza. (2022). The Effect Of Using Picture Series Toward Students' Speaking Skill At The Second Grade In Mtss Nagari Binjai. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 1(4), 19–33. <https://doi.org/10.58192/Populer.V1i4.248>
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119–124. <https://doi.org/10.15294/Kreano.V10i2.16814>
- Deviana, M., Subekti, E. E., & Kuswandari, K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Pada Pembelajaran Tema 9 Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Bagi Siswa Kelas V Sdn 2 Tanggung. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 345. <https://doi.org/10.33394/Jp.V8i3.3891>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/Jppp.V5i1.32760>
- Elpira, N., & Ghufron, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104.
- Fuad, A. J., & Permatasari, A. D. (2019). Penggunaan Media Slide Powerpoint Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *El Bidayah: Journal Of Islamic Elementary Education*, 1(1), 61–78. <https://doi.org/10.33367/Jiee.V1i1.683>
- Kurniawan, D., Wahyuningsih, T., & Normala Sari, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dengan Menggunakan Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 69. <https://doi.org/10.21043/Jpm.V3i1.7149>
- Marhamah, M., & Mulyadi, M. (2020). The Effect Of Using Word Wall Picture Media And Linguistic Intelligence To Enhance Learning Outcomes Of English Vocabularies.

Journal Of Educational And Social Research, 10(2), 134–142.
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

- Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.
- Mira, M., & Putri, A. S. (2022). Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 41–44.
<https://doi.org/10.31764/Elementary.V5i1.6469>
- Nugraha, F. A., Nur'aeni, E., Suryana, Y., & Muharram, M. R. W. (2021). Efektivitas Media Powerpoint Dalam Pembelajaran Materi Luas Daerah Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2760–2768.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal Karinov*, 2(3), 181–184.
- Pramestika, L. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Dan Bangun Ruang Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 110–114. <https://doi.org/10.31004/Jpdk.V2i1.610>
- Rahmawati, R., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Savi (Somatic, Auditory, Visual, Intelectual) Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iv. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4574–4581.
- Sari, T. P. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Pada Subtema Pendapatan Nasional Kelas Xi Ips 1 Di Sma Negeri 22 Bandung*. Fkip Unpas.
- Septaningsih, S., Yulina, H., & Sudirman, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(12).
- Seran, E. Y., & Suani, V. L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd. *Dunia Anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–8.
<https://doi.org/10.31932/Jpaud.V1i1.606>
- Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint

Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179–191.

Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *Optika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/Optika.V5i1.1039>

Utami, N., Khairuddin, K., & Mahrus, M. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Penggunaan Media Video Dengan Media Powerpoint Melalui Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Di Sman 3 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V5i2.120>