

PENGARUH MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJAN IPAS SISWA KELAS V SDN 06 SUNGAI RAYA

Windra Gunawan¹

^{1, 2, 3}Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Jl. Parit Derabak, Kubu Raya, Kalimantan Barat, Indonesia
Email: gunawanwindra570@gmail.com

Article History

Received: 16-02-2025

Revision: 23-02-2025

Accepted: 25-02-2025

Published: 27-02-2025

Abstract. Interactive PowerPoint is useful as a learning platform that utilizes interactive elements to increase student engagement in the learning process. The purpose of this study is to determine the effect of the use of interactive PowerPoint media on the learning outcomes of grade V students of SDN 06 Sungai Raya. This study uses a quantitative method with a nonequivalent control group design. The results of the independent t-test showed that the use of Interactive PowerPoint media had a significant effect on student learning outcomes in social studies learning with a significance value of 0.001. From these results, the conclusion is that H_0 is rejected because of the significance value of sig. (2-tailed) is significantly smaller than 0.05. The average post-test score of the experimental class was 89.77 higher than the average post-test of the control class of 61.41. It should be noted that the use of interactive PowerPoint media affects the learning outcomes of social studies students in grade V of SDN 06 Sungai Raya. The results of the analysis showed that the use of interactive powerpoints had an effect on the learning outcomes of grade V students at SD Negeri 6 Sungai Raya. The increase in social science learning outcomes before and after using interactive powerpoint in students, with the average posttest score higher than the pretest score.

Keywords: Interactive PowerPoint, Learning Outcomes

Abstrak. PowerPoint Interaktif berguna sebagai platform pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 06 Sungai Raya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *nonequivalent control group design*. Hasil uji *independent t-test* menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint Interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dengan nilai signifikansi 0,001. Dari hasil tersebut, kesimpulannya adalah H_0 ditolak karena nilai signifikansi sig. (2-tailed) secara signifikan lebih kecil dari 0,05. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen 89,77 lebih tinggi daripada rata-rata post-test kelas kontrol 61,41. Perlu dicatat bahwa pemanfaatan media PowerPoint interaktif memengaruhi hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 06 Sungai Raya. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan powerpoint interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 6 Sungai Raya. Peningkatan hasil belajar IPAS sebelum dan setelah menggunakan powerpoint interaktif pada siswa, dengan rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*.

Kata Kunci: Hasil Belajar, PowerPoint, Interaktif

How to Cite: Gunawan, W. (2025). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 06 Sungai Raya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (1), 1772-1780. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2769>

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bentuk dari bidang studi yang menerapkan pembelajaran pengenalan lingkungan hidup di sekitar melalui berbagai aktivitas yang terdapat pada sekolah. Pembelajaran IPAS ialah pengetahuan yang harus mempelajari tentang sekitar alam dengan isinya. Pada pembelajaran IPAS siswa untuk terlibat langsung dan ilmiah dalam mencari hal yang dipelajari agar dapat lebih memahami apa yang dipelajarinya (Riny & Safrul, 2022). Dari program televisi, kita bisa mempelajari tentang berbagai jenis makhluk di berbagai habitat seperti darat, laut, hutan, dan lingkungan sekitar. Jika Anda merencanakan studi berbasis kompetensi, ingatlah bahwa buku teks dan publikasi hanya sebagai referensi. Dengan kata lain, tidaklah ideal untuk melanjutkan proses pembelajaran hanya dengan mengandalkan buku teks sebagai sumber belajar. Hal ini disebabkan oleh media yang hanya berfokus pada pembelajaran buku, sehingga dapat menyebabkan menurunnya semangat siswa saat proses pembelajaran.

Munculnya salah satu penyakit psikis saat siswa melaksanakan pembelajaran seperti rendahnya minat belajar, rendahnya motivasi belajar dan bisa saja terjadinya kecemasan berlebih yang terjadi pada siswa ketika proses pembelajaran (Sabrina *et al*, 2017). Pembelajaran di kelas sangat memerlukan penggunaan media yang dapat menunjang jalannya proses pembelajaran, sehingga terciptanya proses dalam pembelajaran yang menarik untuk siswa untuk meningkatkan minat belajar. Media pembelajaran adalah cara untuk menunjang aktivitas belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajarnya agar tidak bosan (Amalia, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran di SDN 06 Sungai Raya terdapat kurangnya variasi media pembelajaran dikarenakan pada proses kegiatan pembelajaran guru Masih menggunakan media gambar dari media konvensional seperti buku teks, sehingga siswa hanya sedikit yang dapat memahami isinya. Pembelajaran IPAS sangat membutuhkan media yang kreatif hingga dapat membuat murid lebih terlibat menikmati materi yang diberikan. Pada saat wawancara, nilai prestasi belajar KKM murid kelas V berkisar antara 60 sampai dengan 80, dan terdapat 26 siswa yang belum mencapai KKM pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan nilai rata-rata, persentase siswa kelas V yang kurang mencapai hasil belajar mencapai 55,32%.

Hasil belajar juga mengacu pada siswa yang dapat menyerap pembelajaran, yang dinyatakan dalam bentuk nilai ujian pada mata pelajaran. Belajar yang dicapai siswa memberikan wawasan dan informasi tentang bagaimana guru kelas melaporkan materi pelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah (Irawati *et al.*, 2021. hal 28). Ketika hasil

belajar siswa di kelas V belum sepenuhnya berada di nilai tetap di atas 80-100 ke atas, maka di perlukanya sebuah solusi variasi media yang imajinatif.

Peran media yang beragam dalam pembelajaran ialah untuk menyampaikan sebuah materi terhadap peserta didik hingga pembelajaran dapat berjalan lancar. Penggunaan media pembelajaran dengan efektif, guru bisa menggambarkan materi pelajaran untuk membuat menyampaikan informasi dengan jelas dan dapat membantu siswa dalam memahami atau menampilkan objek yang sulit dijangkau. *PowerPoint* digunakan sebagai alat untuk menganalisis karakteristik siswa sehingga dapat lebih memahami materi pembelajaran yang sedang dijelaskan (Yuliana & Hastiana, 2019).

Penggunaan media *PowerPoint* biasanya hanya memberikan kesan sepihak, siswa hanya berperan sebagai pengamat dan pendengar dalam proses belajar (Dewi & Izzati, 2020). *PowerPoint* biasa yang hanya menampilkan tulisan dan gambar yang akan dijelaskan oleh guru itu sama halnya dengan cara metode ceramah, maka dari pada itu diperlukan keinteraktifan dari media seperti *PowerPoint* untuk membantu siswa agar lebih aktif dalam proses belajar mengajar. *PowerPoint* Interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang penggunaanya dengan cara mempresentasikan elemen-elemen yang interaktif untuk melibatkan siswa lebih berpartisipasi dalam belajar (Elpira & Ghufro, 2015). Dengan situasi yang sudah disebutkan, diperlukan inovasi baru dalam proses belajar mengajar IPAS Kelas V dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Power Point* yang interaktif. Dalam studi ini, *PowerPoint* interaktif bisa menampilkan audio, video, dan animasi, serta imajinatif untuk siswa sekolah dasar, meningkatkan motivasi belajar mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *nonequivalent control group design*. Jenis metode ini berupaya untuk memberikan perlakuan pada dua kelompok antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Media *PowerPoint* interaktif akan digunakan untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol menggunakan media gambar. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quassy experiment*) dengan pendekatan *The Non-Equivalent Control Group design* yaitu yang dilakukan dengan cara memberikan soal Pre-test terlebih dahulu, setelah pertemuan kedua masing-masing kelas akan diberikan soal *post-test* untuk membandingkan antara kelas yang diberikan perlakuan atau kelas yang tidak diberikan perlakuan (Sugiyono, 2019)

Desain ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas VB yang mendapat perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *powerpoint interaktif* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan kelas kontrol adalah kelas VA dengan menggunakan media gambar.

Tabel 1. Desain penelitian *non-equivalent control group design*

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Pos-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SDN 06 Sungai Raya. Subjek penelitian ini yaitu kelas V SDN 06 Sungai Raya yang diambil menggunakan teknik sampling jenuh. Instrument penelitian yang digunakan berupa 50 soal yang berbentuk pilihan ganda yang telah dilakukan uji validitas, reliabelitas, taraf kesukaran soal, dan uji daya pembeda terhadap 20 siswa dikelas IV SDN 06 Sungai Raya yang bukan subjek penelitian. Data hasil penelitian dianalisis secara statistic. Analisis statistic digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas V. Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Uji t digunakan untuk membandingkan nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol. Uji *Independent Sample T-Test* adalah teknik untuk membandingkan dua kelompok rata-rata dari dua sampel yang berbeda. Uji *Independent Sample T-Test* berfungsi untuk menentukan apakah terdapat perbedaan dalam mean antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan membandingkan mean dua kelompok sample (Triton, 2006).

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 06 Sungai Raya pada tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini dilakukan uji instrument tes soal dengan mata pelajaran IPAS di kelas V. Sebelum diberikan pembelajaran menggunakan *PowerPoint interaktif*, siswa diberikan 15 soal pre-test berupa pilihan ganda untuk melihat kemampuan awal siswa. Setelah diperoleh hasil pretest, peneliti melakukan uji analisis data *pretest*. Kelas kontrol (5A) menggunakan media gambar sementara kelas eksperimen (5B) menggunakan *Powerpoint* interaktif. Studi ini tidak melibatkan penggunaan data kuesioner, tetapi melibatkan dua observer, yaitu peneliti sendiri dan observer lain yang mengawasi studi ini.

Hasil Analisis Data

Uji Normalitas Kelas kontrol dan eksperimen

Pengujian normalitas akan dilakukan menggunakan bantuan program SPSS. Tabel berikut merupakan bentuk data normalitas dengan sebagai berikut.

Tabel 2. Tes normalitas kelas kontrol

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
post test kontrol	,962	21	,561

Tabel 3. Tes normalitas kelas eksperimen

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
post test eksperimen	,877	21	,131

Nilai signifikansi dari hasil tes pasca-uji siswa di kelas kontrol dan eksperimen telah dihitung menggunakan *spss statistic 26*. Jika *p*- nilainya lebih besar dari 0,05 data tersebut berdistribusi normal dan jika dibawah 0,05 dikatakan tidak normal. Sesuai dengan pengujian *shapiro wilk*, dimana hasil belajar dengan mengisi nilai dengan soal post-test memiliki nilai sig. $0,561 > 0,05$ untuk kelas kontrol dan nilai sig. $0,131 > 0,05$ untuk kelas eksperimen dapat disimpulkan data kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal. Syarat normalitas atau asumsi dalam uji t telah terpenuhi.

Hasil Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilaksanakan dalam menentukan apakah data memiliki variansi homogen atau heterogen. Jika sampel mewakili populasi dengan variasi seragam, maka dapat menggunakan uji homogenitas. *Software SPSS 26 For Windows* digunakan untuk melakukan uji homogenitas dengan *based on mean*.

Tabel 4. Tes homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	3,414	1	40	,072

Berdasarkan hasil uji homogenitas, signifikansi taraf didapatkan dari rata-rata pre-test kelas eksperimen dan kontrol sebesar 0,072. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai statistic nilai lebih besar dari 0,05, sehingga bisa dikatakan varian sampel dan datanya bersifat homogen dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki tingkat homogenitas yang sama.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk memeriksa dampak dari perlakuan yang diberikan kepada sampel kelas metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *uji t Independent* menggunakan program *SPSS for windows versi 26*.

Tabel 5. Uji *independent test*

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Nilai	Equal variances assumed	4,535	,039	-11,507	42	,000
	Equal variances not assumed			-11,507	35,552	,000

Hasil perhitungan uji t independen menggunakan *SPSS for Windows versi 26* menampilkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 06 Sungai Raya dengan persentase 83%. Berdasarkan hasil tersebut, keputusannya adalah H_0 ditolak karena nilai signifikansi sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Hasil rata-rata perolehan nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 89,77 lebih baik dari hasil rata-rata *post-test* kelas kontrol, yaitu sebesar 61,41. Pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 06 Sungai Raya memiliki dampak yang lebih signifikan daripada menggunakan media pembelajaran gambar.

Berdasarkan penelitian ini dimulai hingga selesai peneliti mengamati bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif lebih aktif dalam belajar dengan bertanya, menjawab pertanyaan, dan memberikan gagasan mereka masing-masing. Sedangkan, kelas kontrol yang menggunakan media gambar cenderung pasif dikarenakan media yang kurang variatif sehingga guru lebih banyak menjelaskan dari pada siswa yang berkontribusi didalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini memberikan petunjuk berguna bagi pengajar IPAS dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efisien. Guru bisa menggunakan media *PowerPoint* interaktif sebagai alat bantu mengajar untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Di samping itu, para pendidik harus juga mengakui faktor-faktor lain seperti merancang isi yang sesuai, mengelola kelas, dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang efektif agar memanfaatkan media ini secara optimal. Hasil perhitungan uji *t* independen menggunakan *SPSS for Windows versi 26* menampilkan bahwa *t* hitung lebih besar dari *t* tabel. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 06 Sungai Raya. Penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif memiliki dampak yang lebih signifikan daripada menggunakan media pembelajaran gambar.

DISKUSI

Hasil perhitungan uji *t* independen menggunakan *SPSS for Windows versi 26* menampilkan bahwa *t* hitung lebih besar dari *t* tabel. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN 06 Sungai Raya dengan persentase 83%. Berdasarkan hasil tersebut, keputusannya adalah H_0 ditolak karena nilai signifikansi sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Hasil rata-rata perolehan nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 89,77 lebih baik dari hasil rata-rata *post-test* kelas kontrol, yaitu sebesar 61,41. Pengaruh penggunaan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 06 Sungai Raya memiliki dampak yang lebih signifikan daripada menggunakan media pembelajaran gambar.

Berdasarkan penelitian ini dimulai hingga selesai peneliti mengamati bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif lebih aktif dalam belajar dengan bertanya, menjawab pertanyaan, dan memberikan gagasan mereka masing-masing. Sedangkan, kelas kontrol yang menggunakan media gambar cenderung pasif dikarenakan media yang kurang variatif sehingga guru lebih banyak menjelaskan dari pada siswa yang berkontribusi didalam pembelajaran. Hasil penelitian ini memberikan petunjuk berguna bagi pengajar IPAS dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efisien. Guru bisa menggunakan media *PowerPoint* interaktif sebagai alat bantu mengajar untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPAS. Di samping itu, para pendidik harus juga mengakui faktor-faktor lain seperti merancang isi yang sesuai, mengelola kelas, dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang efektif agar memanfaatkan media ini secara optimal.

Kelebihan lain dari media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran IPAS, melalui media ini, konsep-konsep IPAS yang abstrak dapat diubah menjadi lebih konkret dan menarik bagi para siswa. Ilustrasi melalui gambar, animasi, dan simulasi dapat meningkatkan kemampuan berfikir. Pemanfaatan media pembelajaran, terutama media *PowerPoint* interaktif, membuat siswa menjadi lebih bersemangat. Menurut teori yang dijelaskan oleh (Nafisah.2021) Media pembelajaran *PowerPoint* memiliki keunggulan dalam penyajian gambar yang menarik karena menggunakan variasi warna, huruf, dan gambar animasi serta mampu memutar video. Terlebih lagi, media *PowerPoint* interaktif mampu meningkatkan keseruan dalam proses pembelajaran, mampu menampilkan gambar dengan realistik, serta bisa memuat lagu dan video secara bersamaan, memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran seperti yang disampaikan oleh (Cucum *et al.*, 2018).

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data pada bab IV, dapat dikatakan penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas III SDN 06 Sungai Raya. Dapat diketahui nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen mencapai 79,72 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol mencapai 66,39. Hal tersebut terbukti bahwa media video animasi menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan media *lap book*. Selain itu, hasil perolehan uji *independent sample-test* juga menunjukkan *Sig.(2-tailed)* bernilai 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05 dapat di ketahui *Sig.(2-tailed)* bernilai $0,000 < 0,05$ sehingga (H_0) ditolak dan (H_a) diterima.

REFERENSI

- Amalia, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I. *Jurnal Pensil*, 9, 108-114. doi: <https://doi.org/10.21009/Jpensil.V9i2.15350>
- Cucum, Rohayat, A., & M. R. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Program Powerpoint Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jtep-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 418-440.
- Elpira, N., & Ghufon, A. (2015). Pengaruh penggunaan media PowerPoint terhadap minat dan kinerja belajar IPA siswa kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 94-104. doi:<https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>
- Irawati, I., Nasrudin, & Ilhamdi, M. I. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Influence Of Learning Style On The Students*, 44-48. doi:<http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Nafisah, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas Iv Sdn Tanjung Jati 1. *Research Journal*, 9(1), 1–14. Retrieved From <http://Dx.Doi.Org/10.31219/Osf.Io/Vmgfr>

- Riny, M., & Safrul. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran STAD Menggunakan Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPAdi Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6, 8667-8668.
doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1955>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, P. (2019). *Statiska untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.