



## **PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Dwi Novela Roehmatulloh<sup>1</sup>, Tri Achmad Budi Susilo<sup>2</sup>, Mochammad Ludfy Hadis Maqfiro<sup>3</sup>**

UNIVERSITAS PGRI DELTA SIDOARJO

Email: <sup>1</sup>dwinovela25@gmail.com <sup>2</sup>trisolostkip@gmail.com <sup>3</sup>ludfyart.91@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen Desain, dengan desain The Nonequivalent Pretest-Posttest sampel yang digunakan berjumlah 30 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa soal pretest-posttest dan lembar angket respon siswa. Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol yaitu 63,33% dan kelas eksperimen sebesar 88,66%. Besar pengaruh media ini terhadap hasil belajar, hal ini dibuktikan melalui beberapa uji yaitu Uji validitas, Reliabilitas, Normalitas dan uji Hipotesis. Hasil uji t menunjukkan  $t(3,567) > t_{tabel} (2,160)$  serta  $(0,003) < (0,005)$  artinya  $H_0$  ditolak dan hasil respon siswa dalam media interaktif mendapatkan skor 81% dalam kategori sangat baik. Berdasarkan perolehan persentase di atas pengaruh media interaktif berbasis power point memberikan peningkatan pada hasil belajar IPS kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** Media interaktif berbasis power point ; Hasil belajar

### **Abstract**

This study aims to improve learning outcomes by using interactive media based on power point. This type of research is a Quasi Experiment Design, with the Nonequivalent Pretest-Posttest design the sample used amounted to 30 students who were divided into 2 classes, namely class IV-A as the experimental class and class IV-B as the control class. The instruments used are pretest-posttest questions and student response questionnaire sheets. There is a difference in the average learning outcomes in the control class of 63.33% and the experimental class of 88.66%. The influence of this media on learning outcomes is proven through several tests, namely validity, reliability, normality and hypothesis testing. The t test results show  $t(3.567) > t \text{ table}(2.160)$  and  $(0.003) < (0.005)$  meaning that  $H_0$  is rejected and the results of student responses in interactive media get a score of 81% in the very good category. Based on the acquisition of the percentage above the effect of interactive media based on power point provides an increase in social studies learning outcomes grade IV elementary school.

**Keywords:** Interactive media based on power point; Learning outcomes

## PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan untuk teknologi pada masa kini setara dengan modernnya yang memiliki peningkatan sangat relevan terkait adanya berbagai perkembangan keberlangsungan masyarakat Indonesia. Teknologi adalah sarana guna keberlangsungan hidup manusia yang berfungsi untuk memudahkan kegiatan (Dewi 2023). Menurut Jamun (2018) teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, di masa sekarang ini sarana pendidikan sering dijumpai menggunakan gadget/laptop. Di zaman sekarang, guru dituntut untuk bersaing melibatkan teknologi dalam kegiatan pendidikan. Apalagi di era ini, kurikulum juga mengalami pembaharuan menjadi Kurikulum Merdeka Belajar, dimana kurikulum tersebut adalah kurikulum baru dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan dimasa depan, termasuk tantangan dalam bidang teknologi, kurikulum ini mengedepankan ketrampilan siswa dalam berpikir kritis, kreatif dan inovatif.

Pendidikan merupakan upaya terencana pemerintah untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, dalam mewujudkan hal itu tentunya tidak lepas dari proses pembelajaran yang ada di dunia pendidikan. Pendidikan disebut sebagai indikator yang berarti untuk menetapkan kemajuan suatu bangsa. Untuk itu dibutuhkan pendidikan yang berkualitas supaya bisa mencerdaskan anak bangsa untuk kedepannya.

Menurut Reighluth menuturkan bahwa hasil belajar adalah dipakai sebagai tolak ukur yang memberikan suatu ukuran pada kondisi yang berbeda, Guru diharapkan memiliki kompetensi yang dapat meningkatkan kemampuan dan ketrampilan pada siswa, Sedangkan menurut Nugraha & Hendrawan (2020) hasil belajar adalah kemampuan siswa yang didapat setelah proses kegiatan belajar. Maka bisa disimpulkan hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik ikut serta pada proses kegiatan pembelajaran yang diukur berdasarkan tes atau nilai siswa pada ujian yang diadakan. Hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Demikian pula pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang ada disekolah dasar. Pelajaran IPAS sangat penting dipelajari dikelas tinggi, meskipun merupakan pelajaran gabungan dari 2 mapel pada kurikulum yang lama yaitu IPA dan IPS. Pada dasarnya pelajaran IPS memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang bagaimana bersosialisasi dalam bermasyarakat. Sedangkan pelajaran IPA adalah konsep penyelidikan oleh ilmuwan berbekal keterampilan eksperimen yang memanfaatkan metode ilmiah (Syarif, 2020). Pada objek penelitian ini memfokuskan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah Materi Indonesiaku Kaya Budaya yang terdiri dari tiga topik yaitu keunikan kebiasaan masyarakat disekitarku, kekayaan budaya Indonesia, manfaat keberagaman & melestarikan keberagaman budaya. Untuk mencapai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya diperlukan adanya alat bantu berupa media pembelajaran.

Pada saat observasi, pada tanggal 17 Oktober 2023 dikelas 4 SDN Becirongengor, peneliti menjumpai terdapat permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPS yakni (1) Guru sudah memberikan media untuk pembelajaran IPS, akan tetapi belum menggunakan media interaktif hanya power point slide pada umumnya saja (2) Siswa cepat merasa bosan dan tidak fokus, diakibatkan keterbatasan buku paket dan juga karna guru hanya menggunakan metode ceramah saja (3) Hasil belajar kurang optimal. Hal ini dibuktikan pada saat wawancara guru kelas IV-A SDN Becirongengor dari hasil evaluasi pembelajaran beberapa siswa belum bisa mencapai KKTP yakni Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang sudah ditetapkan. Berikut KKTP dari SDN Becirongengor wonoayu :

Interval	Kriteria	Intervensi
0-40%	Belum mencapai tujuan	Remidial diseluruh bagian
41-65%	Belum mencapai tujuan	Remidial bagian tertentu
66-85%	Sudai mencapai tujuan	Tidak perlu remidi
86-100%	Sudah men-	Perlu penga-

Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang kurang menarik bisa memengaruhi belajar siswa. Oleh karena itu dibutuhkan adanya inovasi.

Menurut pandangan Nurrita (2018), media pembelajaran adalah alat perantara yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sehingga bisa membangkitkan perhatian siswa dalam minat, perasaan guna meningkatkan hasil belajar yang optimal. Hasil belajar siswa tidak selalu sesuai dengan standar yang sudah. Menurut Reighluth menuturkan bahwa hasil belajar adalah dipakai sebagai tolak ukur yang memberikan suatu ukuran pada kondisi yang berbeda.

Seiring dengan perkembangan zaman, telah banyak ditemukan media interaktif yang digunakan sebagai alat perantara pada proses pembelajaran (I. J. Poerwanti & Mahfud, 2018). Media interaktif itu sendiri adalah sebuah media yang berbasis teknologi infomasi dan komunikasi. Media yang dimaksud adalah berbentuk multimedia yang menggabungkan unsur vidio, suara, teks, grafis, foto secara terintegrasi sesuai dengan kebutuhan. Media interaktif ada banyak jenis, misalnya Microsoft power point yang bisa dipakai sebagai alat bantu pembelajaran di era modern ini.

Media interaktif berbasis power point merupakan jembatan alternatif untuk menunjang hasil belajar siswa. Power point itu sendiri adalah program aplikasi yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan presentasi seseorang dengan baik dan profesional (Rusman, 2015). Fasilitas yang tersedia dalam Microsoft power point berupa Teks, slide, gambar/foto, animasi, video. pembelajaran dalam kelas akan selalu mengalami pembaharuan, terutama pada pemanfaatan teknolog. Guru diharapkan mengetahui cara memanfaatkan teknologi yang sudah maupun belum tersedia disekolah (Sutikno, 2013, p. 106).

Adapun keterkaitan antara media interaktif berbasis power point dengan hasil belajar yaitu memiliki fungsi sebagai alat perantara dalam penyampaian materi Indonesiaku Kaya Budaya mata pelajaran IPS. Dengan bantuan media interaktif berbasis power point diharapkan bisa meningkatkan pema-

haman dan hasil belajar.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Saputro (2018) menunjukkan adanya pengaruh media power point terhadap hasil belajar tematik dibandingkan pembelajaran konvensional tanpa melibatkan media, hal ini dibuktikan hasil belajar posttest lebih unggul daripada nilai pretest. Penelitian yang dilakukan Nanang saputro dengan penelitian ini sama-sama menggunakan kelas 4 sebagai subjek penelitian, Akan tetapi terdapat perbedaan yaitu kurikulum yang ditetapkan saat ini adalah Kurikulum merdeka, sedangkan penelitian Nanang saputro masih menggunakan pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Yaqin (2018) yaitu menunjukkan adanya pengaruh media power point terhadap motivasi belajar siswa hal ini dibuktikan dengan diterimanya hipotesis dan ditolaknya  $H_0$ . Penelitian yang dilakukan muhammad ainul yaqin sama-sama menggunakan media power point sebagai alat paraga, akan tetapi terdapat perbedaan variabel independen, Muhammad ainul yaqin meneliti tentang motivasi belajar sedangkan penelitian ini meneliti hasil belajar.

Sesuai latar belakang pada kajian ini akan dipaparkan adapun rumusan masalah (1)Bagaimana pengaruh media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar (2)Bagaimana respon siswa terhadap media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar. Adapun tujuan penggunaan media interaktif berbasis power point yaitu untuk menarik,merangsang siswa dan mengetahui respon siswa terhadap media interaktif berbasis power point guna meningkatkan hasil belajar, Lalu manfaat dari penelitian ini adalah mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, dapat menambah wawasan pendidik sebagai bahan evaluasi guna menjadi bahan acuan dalam memilih media untuk kelas tinggi.

Berdasarkan kajian latar belakang diatas, maka dapat diambil kesimpulan akan dilakukan penelitian yang berjudul yaitu "Pengaruh Media Interaktif Berbasis Power Point Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV

Sekolah Dasar”

**METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan untuk peneitian ini adalah metode eksperimen menggunakan perhitungan data kuantitatif. Ekperimen adalah metode posstest yang diterapkan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh setelah perlakuan khusus pada kondisi yang dimungkinkan. Sedangkan langkah- langkah perhitungan data dengan menguji hipotesis dan meneliti objek atau sampel dengan bantuan lembar isntrumen penelitian yang bersifat perhitungan atau statistika dinamakan penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2016). Pokok penelitian ini yakni pada proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis power point bagi kelas IV SDN Becirongengor.

**Tabel 1.** Rancangan Penelitian

$O_1$	x	$O_2$
$O_3$		$O_4$

- $O_1$  = Nilai presttest kelas ekperimen
- $O_2$  = Nilai posttest kelas eksperimen
- X = Perlakuan pada kelas ekperimen dengan menggunakan media interaktif berbasis power point
- $O_3$  = Nilai posttest kelas kontrol
- $O_4$  = Nilai presttest kelas kontrol

Desain penelitian yang digunakan disini adalah Nonequivalent Control Group dengan sampel yang digunakan yaiut kelas kontrol dan kelas ekssperimen (Sugiyono, 2016). Penelitian ini dilakukan di SDN Becirongengor. Populasi kelas IV yang terdiri dari 30 orang siswa. Selanjutnya dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel yang akan dio- lahdatanya dari masing-masing kelas ber- jumlah 15 orang. Variabel pada penelitian ini yaitu Variabel (X) adalah Media interaktif berbasis power point sedangkan variabel (Y) adalah hasil belajar.

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa pengumpulan data hasil test dan kuesioner angket. Tes hasil belajar siswa diperoleh melalui soal presttest dan posttest yang diberikan pada kelas kontrol

ataupun kelas eksperimen. Soal prestest dibagikan sebelum memulai pembelajaran untuk mengetahui kondisi awal siswa, se- sedangkan soal posttest diberikan setelah siswa mendapat perlakuan saat proses belajar mengajar untuk mengetahui hasil belajar setelah mendapat perlakuan. Lalu angket respon untuk mengetahui bagaimana respon siswa pada setelah menggunakan media in- teraktif berbasis power point dalam pem- belajaran dengan cara memberi tanda ceklis (√) pada setiap kolom pada lembar angket yang berkategori 5 (Sangat Baik), 4 (Baik), 3 (Cukup Baik). 2 (Kurang), 1 (Sangat Ku- rang).

Setelah memperoleh data, kemudian data diolah dan dianalisis menggunakan Ana- lisis regresi linier sederhana yang dilakukan untuk mengukur hipotesis penelitian me- makai uji t. Pada pelaksanaan uji hipotesis pada awalnya harus menggunakan uji nor- malitas terlebih dahulu dengan uji *Kolmogorov-smirnov* untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data. Kualifikasi yang dipakai adalah data akhir belajar siswa diakui ber- kontribusi normal apabila  $p\text{-value} > \alpha = 0,05$ . Selanjutnya data dianalisis menggunakan beberapa uji, diantaranya :

- 1.) Uji Validitas  
 untuk mengetahui kevalidan pada butir soal yang akan digunakan maka menggunakan uji validasi untuk mengelola suatu instrumen dari para responden. Apabila dikatakan valid apabila apabila  $p\text{-value} > \alpha = 0,05$ . Dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

- Keterangan :
- P = Persentase Validasi
  - $\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban dalam skala item
  - $\sum x_i$  = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam skala item.
- Adapun hasil uji validitas oleh spss dapat ditinjau di tabel berikut ini :
- 2) Uji Reliabilitas  
 Digunakan untuk mengukur sejauh ma- na hasil pengukuran tetap stabil. Instrumen penelitian dianggap reliabel jika koefisien lebih dari 0,06. Berikut rumus uji reliabili- tas :

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_t^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$r$  = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum a_b^2$  = Jumlah varians butir

$a_t^2$  = Varian total

3) Uji Analisis instrumen pretest dan posttest

Dalam analisis instrumen pretest dan posttest, peneliti menggunakan perhitungan jumlah rata-rata dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Ketercapaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

4) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data disebut normal apabila  $p\text{-value} > 0,05$  ( $\alpha = 0,05$ ). Untuk mengetahuinya dilakukan menggunakan uji normalitas regresi dengan uji *kolmogorov-smirnov*.

5) Uji Regresi Linier Sederhana

Dipergunakan untuk melihat pengaruh media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar siswa, dengan perhitungan output spss sebagai berikut :

$$KD = (r)^2 \cdot (100\%)$$

6) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui adakah pengaruh antar variabel Y dan variabel X. Jenis uji hipotesis yang dipakai adalah uji analisis regresi linier sederhana (uji t). Rumusnya sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = rata-rata sampel 1

$\bar{X}_2$  = rata-rata sampel 2

$S_1^2$  = varian sampel 1

$S_2^2$  = varian sampel 2

$n_1$  = jumlah sampel 1

$n_2$  = jumlah sampel 2

7) Analisis angket respon siswa

Respon dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

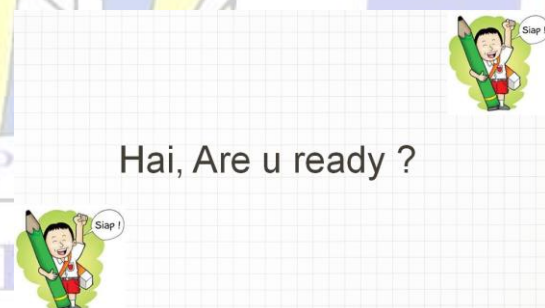
$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya Pengolahan data menggunakan bantuan dari Microsoft Word 2010 dan SPSS 25.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif guna melihat pengaruh media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPS kelas IV Sekolah Dasar. Pada penelitian ini menggunakan media power point interaktif yang didalamnya terdapat animasi, video dan suara, dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya yang terdiri dari 3 Topik pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan cara awal yaitu pembuatan media interaktif berbasis power point dengan maksud untuk merangsang inovasi dan meningkatkan hasil belajar mereka. Media interaktif berbasis power point terdiri dari beberapa bab pada materi meliputi :



Gambar.1 Tampilan slide awal



Gambar. 2 Daftar materi



Gambar. 4 Materi untuk topik A



Gambar. 5 Materi untuk topik B



Gambar. 6 Materi untuk topik C

Gambaran penggunaan media interaktif berbasis power point dipaparkan berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan pada kelas eksperimen berlangsung secara kondisional. Hasil terlaksana penggunaan media interaktif berbasis power point menunjukkan persentase sebesar 81% dengan kategori sangat baik. Hal ini bisa dibuktikan melalui kategori penggunaan media pada saat proses pembelajaran dan respon siswa meningkat.

Penerapan media interaktif berbasis power point ini menggunakan proyektor dan LCD yang ada di sekolah. Mode layar dengan menggeser slide lalu gambar akan berganti. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui sebuah penelitian yaitu pengaruh media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPS kelas IV sekolah dasar. Gambaran hasil belajar IPS

berbantu media interaktif berbasis power point bisa ditinjau melalui hasil eksperimen melalui perhitungan data secara kuantitatif yang digunakan untuk melihat pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) pada kondisi yang dimungkinkan. Berdasarkan analisis perhitungan Perolehan hasil belajar IPS sangatlah bermacam-macam, hal ini terbukti jika pemahaman setiap peserta didik berbeda-beda. Adapun hasil belajar mata pelajaran IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya pada dua kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut :

**Tabel 2.** Data Pretest dan Posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen

Nama	EKSPERIMEN		Nama	KONTROL	
	Pretest	Posttest		Pretest	Posttest
AUS	70	90	ABY	40	60
AKA	60	80	ABR	50	60
AND	70	90	EDH	40	70
AAZ	70	80	FNO	50	60
FPA	80	100	RGN	50	60
FMN	70	90	NRA	40	60
MFA	60	90	PTA	50	60
MDN	60	80	SAP	40	60
JTA	80	100	MBT	50	60
MPA	60	80	NAS	40	50
KAQ	80	100	NSA	40	70
STR	70	90	RZL	50	60
HOA	70	90	IBL	50	80
NNQ	50	90	RKY	40	70
VRS	60	80	NSS	40	70
JUML AH	1010	1330	JUML AH	670	950
RA-TA-RA TA	67,333	88,666	RA-TA-RA TA	44,66	63,33 3

Berdasarkan hasil uji soal pretest dan posttest pada pembelajaran IPS yang sudah dilakukan, hasil antara kedua kelas terdapat perbedaan perolehan hasil antara kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif berbasis power point dan kelas kontrol yang pembelajaran tanpa menggunakan media. Jika ditinjau dari perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan atau treatment dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis power point, diketahui terdapat hasil belajar dengan rata rata pada

kelas eksperimen yaitu 67,33% menjadi 88,66%. Hal itu membuktikan bahwa hasil belajar yang berbeda sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selisih rata-rata hasil belajar pada kedua kelas yakni 21,33%, sedangkan jika dilihat hasil belajar pretest dan posttest pada kelas kontrol bisa dilihat mengalami peningkatan tetapi tidak signifikan kelas eksperimen yaitu sebesar 44,66% menjadi 63,33 dengan selisih 16,67%. Hal itu menunjukkan adanya selisih hasil belajar yang berbeda sebelum dan sesudah perlakuan.

Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 67,33% sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol yaitu 44,66% hasil tersebut dapat diartikan bahwa keduanya masing-masing mempunyai kemampuan awalan yang setara karena nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda. Pada test akhir nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol dengan perolehan rata-rata terbilang 88,66% poin dan perolehan angka pada kelas kontrol sebesar 63,33% masih lebih rendah dari skala nilai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS bisa meningkat secara optimal dengan menggunakan media interaktif berbasis power point.

**Tabel. 3** Hasil Uji Normalitas

a) Uji Normalitas

Perolehan hasil uji normalitas pada data pretest dan posttest kelas uji coba dan pembandingan dapat ditinjau pada tabel statistik sebagai berikut :

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.28375988
Most Extreme Differences	Absolute	.185
	Positive	.185
	Negative	-.148
Test Statistic		.185
Asymp. Sig. (2-tailed)		.177 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan perhitungan SPSS yang dikerjakan diperoleh nilai signifikan p-value >

0,05 ( $0,177 > 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima dengan begitu bisa ditarik kesimpulan bahwa data yang diperoleh peneliti ini berdistribusi normal. Kemudian setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya untuk melihat pengaruh media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPS maka dilakukan uji regresi linier sederhana. Data didapat dari kelas uji coba dan kelas pembandingan. Berikut hasil koefisien korelasinya :

**Tabel. 4** Hasil Uji Korelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.703 <sup>a</sup>	.495	.456	5.483

**Sumber : Program analisis statistik IBM statistik 25**

Dari tabel diatas, terlihat dari hasil perhitungan pada tabel dapat diartikan bahwa hasil kontribusi media terhadap hasil belajar IPS kelas IV sekolah dasar adalah 49,5% dan sisanya 50,5% sisanya dihasilkan dari elemen yang tidak digunakan pada penelitian ini.

Selanjutnya untuk uji hipotesis aturannya adalah  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang bisa dikatakan adanya pengaruh variabel X dan Y. Seangkan apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya tidak ada pengaruh antar variabel.

**Tabel. 5** Hasil Uji Hipotesis

b) Uji Hipotesis

Penggunaan uji hipotesis dimaksudkan guna meliahat adakah pengaruh media terhadap hasil belajar. Jenis uji hipotesis yang dipakai adalah uji analisis linier sederhana (uji t) . Berikut hasil uji hipotesis dengan uji t bisa ditinjau melalui tabel berikut ini :

Model	B	Std. Error	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
1 (Constant)	48.841	11.255			4.339	.001
X	.591	.166	.703	.703	3.567	.003

a. Dependent Variable: Y

Dari tabel diatas menyatakan bahwa hasil pengujian hipotesis bersifat parsial diperoleh hasil bahwa  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $t$  hitung  $(3,567) > t$  tabel  $(2,160)$  sehingga  $H_0$  ditolak,  $p$ -value  $(0,003) < (0,005)$  maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil keputusan uji hipotesis secara parsial menunjukkan adanya pengaruh median interaktiif berbasis power point terhadap hasil belajar IPS kelas IV Sekolah Dasar. Selain itu kegiatan pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menjadi lebih bermakna, menarik dan dapat merangsang belajar peserta didik yang ada dikelas tinggi.

c) Hasil respon siswa terhadap media interaktif berbasis power point  
 Hasil respon siswa terhadap media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPS kelas IV Sekolah Dasar didapatkan dari hasil perhitungan angket respon dibawah ini dengan memiliki 10 bobot in dikator.

**Tabel. 6** Indikator Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan
1	Saya merasa senang dengan pembelajaran menggunakan media power point
2	Saya tertarik pembelajaran menggunakan media power point
3	Dengan ditampilkannya media power point, saya memahami mapel IPAS materi indonesiaku kaya budaya
4	Dengan ditampilkannya media power point, saya termotivasi untuk giat belajar
5	Dengan media power point, saya jadi menyukai mata pelajaran IPAS
6	Saya merasa aktif pada saat pembelajaran menggunakan media power point
7	Dengan adanya media power point, Nilai belajar IPAS saya meningkat
8	Saya mengerjakan soal dengan mudah jika menggunakan media power point
9	Saya merasa lebih aktif saat pembelajaran IPAS menggunakan media power point

10 Pembelajaran ini sesuai dengan pembelajaran yang saya inginkan

*Sumber : Modifikasi dari Etik khusnia (2021)*

Dengan kriteria perolehan skor sebagai berikut :

81-100%	Sangat baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
40-21%	Kurang baik
< 20	Sangat kurang

Berikut hasil perhitungan angket respon siswa kelas IV-A :

Nama	Skor Jawaban	%	Kategori
AUS	35	70%	Baik
AYA	40	80%	Baik
AND	46	92%	Sangat baik
AZA	47	94%	Sangat baik
FPA	40	80%	Baik
FMN	47	94%	Sangat baik
MFA	31	62%	Cukup
MNS	45	90%	Sangat baik
JTA	40	80%	Baik
MPA	30	60%	Cukup
KAQ	46	92%	Sangat baik
STR	45	90%	Sangat baik
HOA	46	92%	Sangat baik
NNQ	30	60%	Cukup
VRS	40	80%	Baik
Jumlah	608	81%	Sangat Baik

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{608}{750} \times 100\% = 81\%$$

Berdasarkan tabel diatas, menghasilkan data hasil angket respon siswa kelas IV-A dengan skor 81% masuk pada katategori sangat baik.

Ketercapaian pada penelitian ini bisa dikatakan meningkat, hal ini dikarenakan media interaktif dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memudahkan guru dalam penyampaian materi. Siswa hanya melihat dan mendengarkan dari power point yang ditampilkan. Selain memuat materi, dalam media interaktif berbasis power point juga terdapat animasi, suara, vidio dan sound pendukungnya. Pa-



da kelas kontrol diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media diperoleh hasil rata-rata 63,33% sedangkan kelas eksperimen menggunakan media inteaktif berbasis power point memperoleh hasil 88,66%, hal tersebut dapat dikatakan berhasil dan meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, terdapat adanya perbedaan hasil belajar IPS kelas eksperimen yang diberikan media dengan kelas kontrol tanpa penggunaan media interaktif berbasis power point. Hal tersebut bisa dilihat hasil belajar pada masing-masing kelas.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPS kelas IV sekolah dasar memberikan pengaruh dan perhatian lebih pada saat ditampilkannya media. Siswapun lebih fokus pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Ini karena didukung oleh kelebihan media interaktif yang menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya alat paraga modern seperti media interaktif berbasis power point bisa mengurangi kejenuhan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data terlebih dahulu menghitung rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen, setelah itu dilakukan beberapa uji yaitu normalitas dan hipotesis serta uji angket respon. Hasil rata-rata kelas eksperimen diperoleh perhitungan sebesar 88,66% dan rata-rata kelas kontrol sebesar 63,33% hal ini bisa disimpulkan bahwa media interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Analisis data statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas pada data dikatakan normal apabila  $p\text{-value} < 0,05$  hasil yang diperoleh untuk uji normalitas adalah 0,177 dimana angka tersebut lebih besar dari 0,05.

Uji hipotesis melalui uji  $t$  dengan menggunakan independen sampel T-test pada posttest diperoleh bahwa  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel ( $t$  hitung (3,567)  $>$   $t$  tabel (2,160) sehingga  $H_0$  ditolak,  $p\text{-value}$  (0,003)  $<$  (0,005) maka  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hasil keputusan uji hipotesis secara parsial menunjukkan adanya pengaruh media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPS kelas IV

Sekolah Dasar.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPS kelas IV sekolah dasar.

Hal ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputro (2018) yang menunjukkan adanya pengaruh media power point terhadap hasil belajar siswa yang dibuktikan dengan diterimanya  $H_0$  ditolaknya  $H_1$ .

## SIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan penelitian dan analisis data, dapat diambil kesimpulan bahwa rekapitulasi media interaktif berbasis power point terhadap hasil belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar cukup berpengaruh. Hal ini bisa ditinjau melalui perbedaan rata-rata hasil belajar kelas kontrol 63,33% dan kelas eksperimen 88,66% selisih 25,33%. Lalu untuk hasil respon siswa terhadap media interaktif berbasis power point diperoleh hasil 81% dimana angka tersebut masuk dalam kategori sangat baik.

Saran yang dapat diberikan adalah penggunaan media interaktif berbasis power point bisa menjadi salah satu referensi media pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar dan kompetensi peserta didik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amal, R. R. I. (2024). Pengaruh Bahan Ajar Berbasis DORA (Dongeng Nusantara) Terhadap Kemampuan Memahami Isi Cerita. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*.
- Erdiana, L. (2023). The Development Of An Hel Model To Increase The Curiosity In Early Childhood. *Journal Of Southwest Jiotong University*, 2.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10.
- Khotimah, K., Wibowo, S., & Ludfy, M. (2024). Pengaruh Media Big Book Terhadap Ket-rampilan Literasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kepen-*

*didikan.*

- Ningsih, S., Susilo, T. A. B., & Dewi, A. S. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline Pada Materi Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1823–1838.
- Nugraha, M. F., & Hendrawan, B. (2020). *Pengantar Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Edu Publisher.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Poerwanti, I. J., & Mahfud, H. (2018). *Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Microsoft Power Point Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Optimization Of Interactive Learning Media Using Microsoft Power Point Primary Teacher*.
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif dengan microsoft power point pada guru-guru sekolah dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265–271.
- Rusman, K. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Saputro, N. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SDN 1 Surabaya Bandar Lampung*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sutikno, S. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Holistica.
- Syarif, M. I. (2020). Disrupsi pendidikan IPA sekolah Dasar dalam menyikapi merdeka belajar dan kampus merdeka menuju new normal pasca covid-19. *Jurnal Basicedu*, 4.
- Yaqin, M. A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah Tanada Sidoarjo*.