



Pengaruh Media Digital Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD

Riska Amelia Sari¹, Wahid Hasim²

^{1,2} STKIP Muhammadiyah OKU Timur, Indonesia

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar siswa dengan menggunakan media digital power point interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Riang Bandung. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi-experimental design). Untuk mengukur pretest dan posttest. Desain yang digunakan adalah One-Group Pretest dan posttest serta menggunakan sampling jenuh karena populasinya yang relatif sedikit dengan 20 responden. Dari pengolahan data diperoleh nilai uji normalitas Shapiro Wilk dengan nilai *pretest* sebesar 111 dan nilai sig dari posttest sebesar 084 dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil uji paired sample t-test adalah $0,000 < 0,05$. Selisih antara pretest dan posttest adalah 55.25000. Maknanya hipotesis nol (H_0) ditolak dan (H_a) diterima bahwasannya pembelajaran dengan menggunakan powerpoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

12 Desember 2024

Revised

27 Desember 2024

Accepted

13 Januari 2024

Keywords

First Keyword, Second Keyword, Third Keyword.

Corresponding

Author :

wahidhasim293@mail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran untuk mengembangkan karakter, pengetahuan, keterampilan, dan potensi seseorang. Tujuan utama pendidikan adalah untuk membuat proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan relevan serta membentuk individu yang berpengetahuan, berkarakter, dan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup.

Ada kebutuhan untuk memasukkan teknologi ke dalam dunia pendidikan di era komputer dan internet saat ini agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. RKS B Maja FM (2021) Media digital adalah format konten yang dapat diakses oleh perangkat-perangkat digital. Media digital ini dapat berupa website, blog, media sosial, gambar dan video digital, serta berbagai jenis lainnya. Media digital digunakan untuk berbagai tujuan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam pendidikan. Salah satu media

digital yang sering digunakan adalah PowerPoint interaktif, yang menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya (Mayer, 2021).

PowerPoint merupakan alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara visual, terstruktur, dan interaktif. Berdasarkan Multimedia Learning Theory oleh Mayer (2021), Dengan memanfaatkan PowerPoint secara efektif, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efisien, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Namun, PowerPoint interaktif tidak sering digunakan pada materi IPAS, terutama di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media digital PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar siswa tentang materi IPAS.

materi (bagian tumbuhan dan fungsinya) dalam pembelajaran IPAS Pembelajaran materi IPAS di sekolah dasar sering menghadapi masalah. Beberapa di antaranya adalah siswa kesulitan memahami materi IPAS karena media pembelajaran yang digunakan tidak menarik dan monoton, sehingga menurunkan motivasi siswa untuk belajar; guru lebih sering menggunakan metode ceramah atau buku teks tanpa menggunakan teknologi, sehingga pembelajaran terasa tidak variatif dan interaktif; dan siswa cenderung pasif selama pembelajaran karena tidak ada media yang dapat memvisualisasikan konsep. Mengembangkan media digital PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah solusi penting untuk masalah ini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penggunaan media digital telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama pada tingkat sekolah dasar (SD), Penelitian oleh Elpira dan Ghufro (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. di mana siswa cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital PowerPoint interaktif berdampak pada hasil belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional karena media ini dirancang untuk menarik perhatian siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membantu mereka membangun hubungan antara konsep abstrak dan pengalaman dunia nyata.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut dapat dirumuskan bahwa "Apakah penggunaan media digital powerpoint interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV". Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh

penggunaan media digital PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi-experimental design). Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data berbentuk angka untuk menjelaskan, memprediksi, atau menguji hubungan antar variabel. Metode ini berfokus pada pengukuran yang objektif dan analisis statistik untuk menghasilkan kesimpulan yang dapat digeneralisasi. Desain penelitian yang di gunakan One group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2 Riang Bandung dengan jumlah 20 siswa. Untuk mengukur pemahaman siswa dan Observasi Untuk mengamati keterlibatan siswa selama pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan SPSS (Statistical Package for the Sosial Science) Versi 26. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV sebanyak 20 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu sampling jenuh semua siswa kelas IV tidak ada anggota populasi yang di kecualikan. teknik ini di pilih karna relatif kecil 20 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Instrumen tes ini di uji cobakan kepada seluruh siswa kelas IV di SDN 2 Riang Bandung dengan 20 responden. Pada uji yang telah dilakukan bahwa terdapat 20 soal yaitu soal pretest dan soal posttest. Yaitu 12 instrumen yang tidak memenuhi syarat validitas, dan 8 instrumen yang validitas. Peneliti dalam melakukan uji validitas dengan mencari nilai r_{tabel} pada $N = 30$, dengan rumus $df = N - 2(30 - 2) = 28$. Sehingga diperoleh nilai $r_{tabel} = 0,357$. Ketika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, instrumen tersebut diyakini valid. Uji ini menggunakan SPSS Versi 26.

Uji Reabilitas

Setelah melakukan uji validitas kemudian melakukan uji reabilitas pada instrumen tes. Dalam penelitian ini menggunakan SPSS Versi 26. Variabel dinyatakan reliabel jika memenuhi kriteria berikut:

1. Jika nilai Cronbach' s Alpha $> 0,6$ maka reliabel
2. Jika nilai Cronbach' s Alpha $< 0,6$ maka tidak reliabel

Variabel dikatakan baik apabila memiliki nilai Cronbach' s Alpha $>$ dari 0,6 berikut di bawah ini.

Tabel 1.
Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	1.000
		N of Items	5 ^a
	Part 2	Value	.794
		N of Items	4 ^b
	Total N of Items		
Correlation Between Forms			.817
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.899
	Unequal Length		.900
Guttman Split-Half Coefficient			.866
a. The items are: soal3, soal4, soal6, soal7, soal9.			
b. The items are: soal9, soal12, soal14, soal16, soal19.			

Diperoleh hasil perhitungan uji reabilitas bernilai sebesar $0,866 > 0,6$ kesimpulannya, instrumen tersebut realibel, atau konsisten.

Uji Prasyarat

Tahap ini merupakan langkah yang dilakukan untuk menguji hipotesis. Langkah pertama adalah melaksanakan uji normalitas guna menguji hipotesis ketika sudah dipastikan bahwa data terdistribusi normal.

1. Uji Normalitas

Tujuannya untuk menetapkan kenormalan distribusi suatu variabel. Dalam pengujian ini digunakan SPSS versi 26 dengan metode *Shapiro-Wilk*. Data diyakini terdistribusi normal ketika nilai sig $> 0,05$. Namun, data diyakini tak berdistribusi normal ketika nilai sig $< 0,05$.

Tabel 2.
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality	Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk				
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.154	20	.200*	.923	20	.111
Posttest	.187	20	.065	.916	20	.084

Paired Samples Test										
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest posttest	55.25000	20.60464	3.25788	48.66032	61.83968	16.959	39	.000	

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa data penelitian berdistribusi normal dengan nilai sig *pretest* sebesar 111 dan nilai sig dari *posttest* sebesar 084 dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal maka uji statistik yang digunakan untuk langkah selanjutnya adalah paired samples t-test.

Uji Homogen

Untuk mengetahui apakah data *pretest posttest* tersebut homogen atau tidak maka peneliti ini melakukan uji homogenitas yang digunakan jika nilai dilakukan dengan menentukan hipotesis sebagai berikut:

- a. Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media digital powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD
- b. Ha: Terdapat pengaruh penggunaan media digital powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD

Kemudian melakukan uji paired t-test, jika nilai sig. (2- tailed) kurang dari 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima, sebaliknya untuk nilai sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak. Di bawah ini adalah tabel hasil dari uji paired t-test

Ada pengaruh penggunaan Media digital powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Riang Bandung, seperti yang ditunjukkan oleh data tabel 4 di atas, dengan nilai sig. (two tailed) adalah $0,000 < 0,05$. Selisih antara *pretest* dan *posttest* adalah 55.25000.

Pembahasan

Pada uji validitas instrumen terdapat siswa kelas IV di SDN 2 Riang Bandung dengan 20 responden pada uji yang telah dilakukan yaitu ada 8 instrumen yang validitas dan 12 instrumen yang tidak memenuhi syarat validitas. Kemudian setelah uji validitas dilakukan langkah selanjutnya yaitu

uji reabilitas dengan hasil $0.794 > 0,6$ artinya instrumen tersebut reliabel atau konsisten.

Setelah melakukan uji reabilitas selanjutnya uji prasyarat. Pada uji prasyarat dilakukannya uji normalitas shapiro wilk dengan hasil pretest 0,111 dan post test 0,84 dapat disimpulkan data pretest dan post test berdistribusi normal maka uji statistik yang digunakan selanjutnya paired samples t-test. Yang bernilai $0,000 < 5$ maknanyamaknanya," Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media digital power point interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Riang Bandung. "

Uji ini menggunakan SPSS Versi 26.

Berdasarkan hasil tersebut bahwa hasil belajar siswa di SD Negeri 2 Ruang Bandung di kelas IV meningkat menggunakan media power point interaktif. Temuan ini sejalan dengan teori Penelitian oleh Dewi dan Manuaba (2021) mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa.

Hasil ini juga sejalan dengan Penelitian oleh Dewi dan Manuaba (2021) meneliti efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas VI SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil ini juga sejalan dengan Maulani, Kelana, dan Wulandari (2023) mengembangkan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA pada siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa.

Pada penelitian Mulia (2022) meneliti penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukka bahwa penggunaan media digital power point interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Riang Bandung kelas IV. Pembelajaran dengan menggunakan powerpoint interaktif memungkinkan siswa untuk memahami materi serta melibatkan mereka belajar secara aktif..

Kedepannya hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa,dengan memanfaatkan media digital powerpoint interaktif dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, R., Hasballah, Z., & Alfiansyah Siregar, F. (2020). Construction of Islamic Character Education in Deli Malay Culture in Medan City. *Dharmawangsa: International Journal of the Social Sciences, Education and Humanitis*, 1(2), 42–57. <https://doi.org/10.46576/english.v1i2.614>
- Zaini, M. F., & Syafaruddin, S. (2020). The Leadership Behavior of Madrasah Principals in Improving the Quality of Education in MAN 3 Medan. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(2), 95–106. <https://doi.org/10.25217/ji.v5i2.649>
- Fadhli, M. (2019). Pengembangan Perguruan Tinggi Di Era Revolusi Industri 4.0. In A. Z. Fitri (Ed.), *Transformasi Kebijakan Pendidikan Tinggi Islam: Arah Baru Perubahan Kebijakan Pendidikan Tinggi Islam* (pp. 269–292). Yogyakarta: Kalimedia.
- Hidayat, R., & Wijaya, C. (2017). *Ayat-Ayat Al-Quran Tentang Manajemen Pendidikan Islam*. LPPI.
- Fadhli, M. (2013). Hubungan Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Budaya Sekolah dengan Keefektifan Sekolah Di SMP Kota Medan (Tesis). Universitas Negeri Medan, Medan.