

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS V

Azkiya Nurhamidah Sopyan, Nurul Fadilah, Nurlaila Tussadiah

Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

azkiyanurhamidah610@gmail.com, nf0949242@gmail.com, nurlailatussadiah64@gmail.com

### Abstract (English)

Based on information obtained from observations at SDN Cipayung 02 and SDN Cipayung 03, it was revealed that many students in science subjects had not reached the KKM due to low understanding of the material. These obstacles arise because the learning process is less varied and minimal use of learning media, so that students lose enthusiasm in learning and face difficulties in understanding the material. This research aims to analyze the effect of using PowerPoint-based interactive learning media on the science learning outcomes of fifth grade elementary school students. This research is a quantitative research with the design used is Quasi Experimental Design, where this research involves two classes, namely the control class and the experimental class (class who received the treatment). The population that researchers will use is SDN Cipayung 02 with a total of 252 students and SDN Cipayung 03 with a total of 270 students in East Cikarang District. The samples taken by the researchers consisted of 2 classes, namely the experimental class with 39 students and the control class with 41 students. The results of the independent sample t test resulted in a Sig (2-tailed) value of  $0.262 > 0.05$ . So it can be concluded that there is no difference in the average student learning outcomes between the experimental class and the control class of class V elementary school students in East Cikarang District.

### Article History

Submitted: 24 January 2024

Accepted: 3 February 2024

Published: 4 February 2024

### Key Words

Learning Outcomes,  
Interactive Media, Science

### Abstrak (Indonesia)

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Observasi di SDN Cipayung 02 dan SDN Cipayung 03, terungkap bahwa banyak siswa pada mata pelajaran IPA yang belum mencapai KKM karena rendahnya pemahaman terhadap materi. Kendala tersebut muncul karena proses pembelajaran yang kurang bervariasi dan minim penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa kehilangan antusiasme dalam belajar dan menghadapi kesulitan dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint terhadap hasil belajar IPA siswa SD kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan Desain yang digunakan adalah Quasi Eksperimen Design, yang dimana penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen (kelas yang diberi perlakuan). Populasi yang akan digunakan peneliti yaitu SDN Cipayung 02 dengan jumlah 252 siswa dan SDN Cipayung 03 dengan jumlah 270 siswa di Kecamatan Cikarang Timur. Sampel yang diambil oleh peneliti berjumlah 2 kelas yaitu kelas eskperimen berjumlah 39 dan kelas control berjumlah 41 Siswa. Hasil uji independent sample t test hasil diperoleh nilai .Sig (2-tailed) sebesar  $0,262 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antar kelas ekperiment dan kelas kontrol siswa kelas V SD Kecamatan Cikarang Timur.

### Sejarah Artikel

Submitted: 24 January 2024

Accepted: 3 February 2024

Published: 4 February 2024

### Kata Kunci

Hasil Belajar, Media  
Interaktif, IPA

## PENDAHULUAN

Di masa sekarang ini, manusia sangat bergantung terhadap teknologi. Hal ini membuat teknologi sebagai kebutuhan dasar setiap orang. Dari anak-anak sampai orang dewasa, para ahli hingga orang awam pun memakai teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Teknologi dimasa sekarang sudah berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Agustian and Salsabila 2021). Selama ini perkembangan teknologi sudah memasuki tahap digital. Di Indonesia pun, teknologi mulai digunakan untuk mempermudah pekerjaan di segala bidang, termasuk di bidang pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi di era global saat ini tidak bisa lagi lepas dari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan mutu pendidikan. Secara khusus perlu adanya penyesuaian dunia pendidikan, khususnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin canggih harus diimbangi dengan maraknya pendidikan di sekolah. Dengan segala kelebihan yang dimiliki teknologi saat ini, dapat memberikan akses informasi yang cepat dan tidak terbatas, membuat materi pembelajaran tersedia bagi siswa (Nurillahwaty 2021).

Pengaruh Teknologi bagi Pendidikan, seiring berjalannya waktu teknologi dalam dunia pendidikan mengalami berbagai perkembangan, dimana segala hal sudah memanfaatkan teknologi untuk mempermudah segala pekerjaannya, termasuk dalam dunia Pendidikan seperti sekarang semakin banyaknya sekolah menengah kejuruan yang di bangun itu menjadi bukti bahwa teknologi pendidikan yang ada di Indonesia semakin lama semakin maju, karena sekolah kejuruan menggunakan alat dan media dalam melakukan pembelajaran yang di lakukan disekolah. Teknologi menjadi sebuah alat pendukung yang digunakan dalam pendidikan untuk mempermudah guru dalam mengajar peserta didik dengan hasil yang ingin dicapai. Di masa seperti saat ini sering kita temui adanya penggunaan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk mengajar atau pelajar atau mahasiswa untuk belajar. Namun dalam perkembangan teknologi yang modern ini juga bisa saja tidak hanya berdampak positif bagi pendidikan, tetapi juga membawa dampak negatif pada perubahan perilaku yang di lakukan oleh peserta didik yang bisa merusak norma, aturan pendidikan, dan moral dalam kehidupan sosial (Maritsa et al. 2021). Hal ini sesuai dengan pendapat (Rasyid 2022) Pengaruh ini bukan hanya berpengaruh positif tetapi juga berpengaruh negatif. Pengaruh positif teknologi dalam pendidikan diantaranya yaitu memudahkan setiap peserta didik dalam mencari informasi, ilmu pengetahuan, dan meluasnya wawasan bagi peserta didik. Sedangkan pengaruh negatifnya yaitu ada beberapa anak yang menyalahgunakan kegunaan dari teknologi tersebut.

Penilaian PISA sejak tahun 2000 sampai 2018 terhadap anak-anak di Indonesia memiliki capaian yang konstan yaitu selalu berada di level bawah sejak keikutsertaan Indonesia sampai sekarang ini. Hasil PISA tahun 2018 pada kategori kemampuan membaca Indonesia berada di peringkat ke 74 dari 79 negara yang menjadi partisipan dalam PISA. Untuk penilaian kemampuan matematika dan kemampuan sains, Indonesia berada di

peringkat ke 73 dan ke 71 dari ke 79 negara partisipan PISA. Sementara untuk hasil PISA tiga tahun sebelumnya yaitu tahun 2015 Indonesia menempati peringkat ke 65 dari 69 negara yang menjadi partisipan dalam PISA.

Hasil penilaian PISA (the programme for international student assesment) di Indonesia sejak pertama kali dilakukan yaitu tahun 2000 sampai tahun 2018 atau selama delapan belas tahun keikutsertaan Indonesia dalam the Programme for International Student Assesment dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 1.** Hasil penilaian yang dilakukan oleh PISA untuk Indonesia tahun 2000 hingga tahun 2018.

Tahun studi	Materi yang dinilai	Skor Rata- Rata Indonesia	Skor Rata-Rata Internasional	Peringkat Indonesia	Jumlah Negara Peserta Studi
2000	Membaca	371	500	39	41
	Matematika	367	500	39	
	Sains	393	500	38	
2003	Membaca	382	500	39	40
	Matematika	360	500	38	
	Sains	395	500	38	
2006	Membaca	393	500	48	56
	Matematika	396	500	50	
	Sains	393	500	50	
2009	Membaca	402	500	57	65
	Matematika	371	500	61	
	Sains	383	500	60	
2012	Membaca	396	500	62	65
	Matematika	375	500	64	
	Sains	382	500	64	
2015	Membaca	397	500	61	69
	Matematika	386	500	63	
	Sains	403	500	62	
2018	Membaca	371	500	74	79
	Matematika	379	500	73	
	Sains	396	500	71	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa peringkat Indonesia dalam PISA selalu berada di posisi bawah, dan hasil konstan ini sejak pertama di lakukan PISA yaitu tahun 2000 hingga saat ini penilaian PISA tahun 2018. Laporan PISA tahun 2018 diambil dari penilaian 600.000 anak berusia 15 tahun di 79 negara partisipan PISA baik berpenghasilan tinggi maupun menengah, dengan membandingkan kemampuan membaca, matematika dan kinerja sains dari setiap siswa di semua Negara yang menjadi objek dari PISA (Hewi and Shaleh 2020).

Menurut (Lagrange & Jean-Baptiste dalam Julita and Dheni Purnasari 2022) pembelajaran berbasis teknologi saat ini menjadi hal yang menarik untuk diperbincangkan. Teknologi sebagai media pembelajaran dalam menunjang kreativitas dan keberhasilan dalam dunia Pendidikan karena dapat membantu kehidupan manusia untuk melakukan hal-hal yang

tidak dapat dilakukan dengan mengandalkan tangan kosong, teknologi juga memberi banyak kegunaan yang dapat memudahkan manusia untuk melakukan kegiatan dan mendapatkan informasi, seperti dalam dunia pendidikan, melalui teknologi yang ada para siswa dan guru bisa dengan mudah mengakses informasi, membaca berita, membaca buku pengetahuan dan lain-lain di internet dan para pendidik dapat menggunakan media seperti powerpoint, youtube dan media lainnya untuk membuat pembelajaran lebih menarik.

Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Dalam berkomunikasi kita membutuhkan media atau sarana. Secara umum makna media adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber Informasi ke penerima informasi. Jadi media pembelajaran merupakan “perangkat lunak” (Software) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (Hardware) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada mahasiswa. Di sini jelas bahwa media berbeda dengan peralatan tetapi keduanya merupakan unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan pesan/informasi pendidikan kepada mahasiswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa (a) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan (b) bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar (Septiasari and Sumaryanti 2022). Menurut (Putri & Rezki dalam Septiasari and Sumaryanti 2022) Pembelajaran yang menarik salah satunya bisa diraih melalui penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif yaitu Power Point.

Menurut (Susanti et al dalam Farah Putri Salsabila and Khavisa Pranata 2022) Media ini dapat digunakan untuk setiap pendidikan yang mana didalamnya disediakan bahan ajar. Memungkinkan peserta didik untuk berpikir, merasakan, mengamati, dan mendengarkan dengan begitu mereka dapat terinspirasi untuk lebih teliti dalam proses pembelajaran. Power Point dapat dimodifikasi oleh penggunaannya agar lebih memikat para penontonnya dengan penampilan, warna dan suara. Oleh karena itu, salah satu upaya guru dalam membangkitkan semangat peserta didik didalam proses belajar mengajar adalah mengkreasikan media pembelajaran Power Point Interaktif.

PowerPoint adalah salah satu media pembelajaran yang sudah lama digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini telah familiar digunakan baik oleh pengajar maupun oleh para peserta didik. Dalam model pembelajaran klasik secara luring yang selama ini telah diterapkan, PowerPoint yang dimodifikasi menjadi PowerPoint interaktif merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dasar yang cukup mudah, praktis, akan tetapi memberikan banyak pilihan fitur yang dapat memberikan alternatif untuk menyusun dan menampilkan suatu materi secara menarik (Wulandari 2022).

Menurut (Siregar & Rosmaini dalam Farah Putri Salsabila and Khavisa Pranata 2022) Media ini membawa pengaruh positif kepada para peserta didik yang mencoba dan berlatih mengoperasikan komputer atau laptop sehingga mereka dapat dengan mahir mengoperasikan komputer maupun laptop. Dengan begitu mereka tidak lagi kesulitan untuk mengikuti kemajuan zaman. Menurut (Fauziah et al dalam Farah Putri

Salsabila and Khavisa Pranata 2022) Aktivitas belajar mata pelajaran IPA akan lebih berkesan ketika peserta didik berpartisipasi belajar secara aktif.

Menurut (Sulistiyorini dalam Nurhhayati 2022) Media pembelajaran dapat diterapkan pada pembelajaran IPA, salah satunya dijenjang Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA merupakan pelajaran yang penting, sebagai bekal ilmu atau pondasi bagi siswa ke jenjang berikutnya. Peristiwa-peristiwa tentang alam dituangkan dalam pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA sering sekali dikatakan sebagai mata pelajaran yang sulit oleh peserta didik karena membosankan dan sulit untuk dipahami karena banyaknya materi yang abstrak. Sehingga guru harus berusaha memberikan penyampaian yang efektif sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Maka dari itu pembelajaran IPA hendaknya menggunakan alat bantu untuk menjelaskan materi pelajaran, sehingga siswa lebih dapat memahami materi pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru. Selain itu, melibatkan benda-benda pada lingkungan sekitar sangat membantu siswa dalam memahami objek pembelajaran dengan dengan cara dapat menunjukkan obyek tersebut ke ruang belajar siswa, dengan demikian maka penggunaan media sangat membantu guru dalam mengajarkan konsep-konsep IPA di SD (Humairah 2022).

Hasil belajar adalah sebagai hasil maksimum peserta didik yang diukur dari hasil tes belajar dalam materi pelajaran tertentu. Setelah proses belajar berakhir, maka peserta didik akan memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sampai batas mana peserta didik dapat memahami materi. Agar mengetahui hasil belajar, maka perlu dilakukan pengukuran atau evaluasi yang dilakukan secara berkala. Pelaksanaan evaluasi bertujuan untuk melihat hasil belajar secara kuantitatif atau angka yang diperoleh peserta didik (Amalia 2021). Hasil belajar ialah pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah siswa menerima pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan (Febryananda dalam Fauhah and Rosy 2020) bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang sudah didapat seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman belajar. Sedangkan menurut (Rusman dalam Fauhah and Rosy 2020), hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Dapat disimpulkan yaitu hasil belajar ialah sebuah pengalaman yang diperoleh meliputi kemampuan kognitif, efektif, serta psikomotor.

Menurut (Bloom dalam Wicaksono and Iswan 2019) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar yang tercakup pada ranah kognitif terutama yang berkenaan dengan hasil belajar yang bersifat intelektual, terdiri dari enam aspek yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Dalam ranah afektif khususnya yang berkenaan dengan sikap, yaitu: penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Sedangkan pada ranah psikomotorik hasil belajar yang dimaksud adalah bentuk-bentuk yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak yang dapat dinyatakan dalam enam ranah, yaitu: gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar seorang peserta didik, maka perlu dilakukan penilaian terhadap proses belajar - pembelajaran tersebut.

Menurut (Zainal Arifin dalam Faiz, Nugraha Permana Putra, and Nugraha 2022) Untuk mengetahui hasil belajar Ada empat istilah atau konsep dalam dunia pendidikan yang saling berkaitan yaitu tes, pengukuran (*measurement*), penilaian (*assessment*), dan evaluasi (*evaluation*). Dalam sistem pendidikan, setiap proses pembelajaran seorang pendidik harus berusaha mengetahui hasil dari proses pendidikan yang dilakukan yaitu terkait dengan tes, pengukuran, penilaian dan evaluasi.

Menurut (Hamid Hasan dalam Faiz, Nugraha Permana Putra, and Nugraha 2022) menjelaskan “tes adalah alat pengumpulan data yang dirancang secara khusus. Kekhususan tes dapat terlihat dari konstruksi butir (soal) yang dipergunakan”. Rumusan ini lebih terfokus kepada tes sebagai alat pengumpul data. Memang pengumpulan data bukan hanya ada dalam prosedur penelitian, tetapi juga ada dalam prosedur evaluasi. Dengan kata lain, untuk mengumpulkan data evaluasi, guru memerlukan suatu alat, antara lain tes. Tes dapat berupa pertanyaan. Oleh sebab itu, jenis pertanyaan, rumusan pertanyaan, dan pola jawaban yang disediakan harus memenuhi suatu perangkat kriteria yang ketat. Demikian pula waktu yang disediakan untuk menjawab soal-soal serta administrasi penyelenggaraan tes diatur secara khusus pula. Persyaratan-persyaratan ini berbeda dengan alat pengumpul data lainnya. Dengan demikian, tes pada hakikatnya adalah suatu alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau soal-soal yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur suatu aspek perilaku tertentu. Artinya, fungsi tes adalah sebagai alat ukur. Dalam tes prestasi belajar, aspek perilaku yang hendak diukur adalah tingkat kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada penelitian ini peneliti merangkai sendiri slide demi slide isi materi, soal, maupun video praktikum yang ada di dalam Power Point tersebut sehingga tidak terjadi kesamaan dengan Power Point Interaktif lainnya, permasalahan di dalam penelitian ini, diarahkan pada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint di sekolah dasar negeri Cipayung 02 dan SDN Cipayung 03 terhadap hasil belajar IPA siswa SD kelas V. Pokok permasalahan dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa SD kelas V ? Dengan demikian, Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa pengaruh penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa SD kelas V.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperimen Design*. Yang dimana melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbentuk media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan metode ceramah. Tes ini diberikan sebanyak dua kali yaitu sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan sesudah diberikan perlakuan (post-test). Untuk lebih memahami desain penelitian dapat dirangkai dalam tabel 2 dibawah ini:

**Tabel 2.** Data Quasi Eksperimen Design

01	X	02
03	-	04

**Keterangan:**

01: Pre-test kelas eksperimen

02: Post-test kelas eksperimen

03: Pre-test kelas kontrol

04: Post-test kelas kontrol

X: Pemberian perlakuan untuk kelas eksperimen berupa media powerpoint

Yang menjadi variabel penelitian ini adalah: Variabel bebas (X) yaitu pembelajaran interaktif berbasis powerpoint dan Variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar.

Penelitian ini dilakukan di kelas tinggi, pada bulan Januari semester genap tahun ajaran 2023/2024. Tempat penelitian berlokasi di SDN Cipayung 02 dan SDN Cipayung 03 dengan populasi yakni semua peserta didik kelas V sebanyak 80 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yakni menerapkan teknik non-probability purposive sampling, yakni Dimana elemen yang dipilih untuk sampel berdasarkan penilaian peneliti, jumlah sampel di penelitian ini yakni sebanyak 80 peserta didik yang mencakup kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dengan rincian di kelas eksperimen sejumlah 39 peserta didik dengan pada kelas kontrol sejumlah 41 peserta didik. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan Tes dan Dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Cipayung 02 dan kelas V SDN Cipayung 03. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa berpengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V. Penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V semester genap SDN Cipayung 02 dan SDN Cipayung 03. Pada pertemuan pertama yang dimana belum dilakukannya penggunaan media powerpoint sehingga, peneliti mendapatkan hasil pretest dengan ketuntasan hasil belajar siswa dinilai berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu <70. Yang dimana terdapat 31 siswa pada kelas eksperimen dan 15 siswa pada kelas kontrol yang memperoleh nilai <70 (dibawah KKM).

- **Uji Deskriptif**

**Tabel 3.** Data Pre-test dan Post-tes Eksperimen dan Kontrol

Descriptive Statistics								
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
PreTestEksperimen	39	75	15	90	55.38	3.103	19.378	375.506
PostTestEksperimen	39	65	35	100	75.64	3.075	19.200	368.657
PreTestKontrol	41	85	15	100	70.37	3.106	19.887	395.488
PostTestKontrol	41	75	20	95	70.61	3.216	20.591	423.994
Valid N (listwise)	39							

Berdasarkan tabel 3, diperoleh nilai mean atau rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen yaitu 55.38 Mean pada nilai post-test eksperimen sebesar 75.64 sehingga mengalami kenaikan. Mean pada hasil pre-test kelas kontrol sebesar 70.37, dan hasil mean dari post-test kelas kontrol sebesar 70.61 sehingga mengalami kenaikan.

- **Uji Normalitas**

Berikut adalah hasil uji normalitas berdasarkan dari data soal *pre-test* dan *post-test* yang telah diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk yang disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas dengan Uji Shapiro-Wilk

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
HasilBelajarSiswa	PreTestEksperimen	.949	39	.074
	PostTestEksperimen	.905	39	.003
	PreTestKontrol	.908	41	.003
	PostTestKontrol	.831	41	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa pada kelas Eksperimen memperoleh nilai sig.  $074 > 0,05$  dan  $003 < 0,05$ . Hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa pada kelas kontrol memiliki nilai sig.  $003 < 0,05$  dan  $000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi tidak normal.

- **Uji Wilcoxon**

Data diatas menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi tidak normal, dengan demikian selanjutnya akan menggunakan analisis statistik non-parametrik yaitu uji Wilcoxon, berikut hasil dari Uji Wilcoxon:

**Tabel 5.** Uji Wilcoxon

Test Statistics <sup>a</sup>		
	Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	Post-Test Kontrol - Pre-Test Kontrol
Z	-5.128 <sup>b</sup>	-.236 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.813

a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 5, diketahui Asymp. Sig. (2-tailed) pada kelas Eksperimen  $0,000 < 0,05$  dan kelas Kontrol  $0,813 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Artinya, ada perbedaan antara hasil belajar *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan juga bahwa “Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint terhadap hasil belajar IPA”

- **Uji Homogenitas**

Setelah melakukan uji normalitas, maka peneliti menghitung kembali uji berikutnya dengan uji homogenitas. Adapun ketentuan pengambilan keputusan dalam uji homogenitas ini adalah jika nilai signifikansi pada based on mean  $< 0,05$  maka data tidak sama (heterogen). Sedangkan jika nilai signifikansi pada based on mean  $> 0,05$  maka data sama

(homogen). Berdasarkan uji homogenitas terhadap hasil nilai post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 6.** Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.125	1	78	.724
	Based on Median	.001	1	78	.979
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	72.850	.979
	Based on trimmed mean	.075	1	78	.785

Berdasarkan hasil uji homogenitas nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh taraf signifikansi Based on Mean sebesar  $0,724 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki variansi yang homogen.

- **Uji Independent sample t test**

Uji independent sample t test dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *post-test* siswa dari kelompok eksperimen dan *post-test* siswa dari kelompok kontrol. Hasil perhitungan uji hipotesis sebagai berikut:

**Tabel 7.** Uji Independent Sample t Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.125	.724	1.129	78	.262	5.031	4.457	-3.842	13.904
	Equal variances not assumed			1.131	77.971	.262	5.031	4.449	-3.826	13.889

Berdasarkan tabel 7. diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,262 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil statistic tersebut menunjukan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD se Kecamatan Cikarang Timur.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint terhadap hasil belajar IPA siswa. Penelitian ini melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran IPA Siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan tidak adanya pengaruh dari penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di SDN Cipayung 02.

## KESIMPULAN

Dalam konteks hasil belajar siswa, perlu diakui bahwa faktor-faktor lain juga memainkan peran penting, seperti kesiapan guru dalam menyampaikan materi, kesiapan siswa dalam menerima materi, dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran atau model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa kelas V SDN Cipayung 02 dan SDN Cipayung 03, untuk mengatasi rendahnya hasil belajar IPA, dapat disimpulkan bahwa penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA. Penyimpulan ini didukung oleh hasil uji independent sample t test hasil diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,262 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antar kelas ekperiment dan kelas kontrol.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Niar, and Unik Hanifah Salsabila. 2021. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *Islamika* 3(1): 123–33.
- Amalia, M.R. 2021. "KORELASI KEBIASAAN BELAJAR DAN MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI (Studi Korelasional Di Kelas XI MIPA SMA Negeri 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021)." *KORELASI KEBIASAAN BELAJAR DAN MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI (Studi Korelasional di Kelas XI MIPA SMA Negeri 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021)*: 7–21.
- Faiz, Aiman, Nugraha Permana Putra, and Fajar Nugraha. 2022. "Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan." *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 10(3): 492–95.
- Farah Putri Salsabila, and Khavisa Pranata. 2022. "Pengaruh Media Power Point Interaktif Berbasis Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(4): 1124–32.
- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. 2020. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9(2): 321–34.
- Hariana, Osse Ayunengtias, Abdul MuktaDir, and Herman Lusa. 2018. "Pengaruh Mendongeng Dengan Metode Storytelling Games Terhadap Sikap Peduli Sosial Siswa Kelas V SDN 49 Kota Bengkulu." *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 1(2): 81–88.
- Hastjarjo, T Dicky. 2019. "Rancangan Eksperimen-Kuasi." *Buletin Psikologi* 27(2): 187.
- Hewi, La, and Muh Shaleh. 2020. "PENGUATAN PERAN LEMBAGA PAUD UNTUK THE PROGRAMME FOR INTERNATIONAL STUDENT ASSESMENT." 6(2): 63–70.
- Humairah, Erfiani. 2022. "Media Pembelajaran Berbasis Power Point Guna Mendukung Pembelajaran IPA SD." *Prosiding Pendidikan Dasar* 1: 249–56.
- Julita, and Pebria Dheni Purnasari. 2022. "Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital." *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)* 2(2): 227–39.
- Maritsa, Ana et al. 2021. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2): 91–100.

- Nurhhayati, Nurhayati. 2022. “Penerapan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas Vi Sdn 011 Sungai Salak.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11(3): 908.
- Nurillahwaty, Eka. 2021. “Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.” *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3(1): 123–33.
- Rasyid, A. 2022. “Kualitas Pendidikan.” *Koran Mimbar Umum* 7(2): 16–25. Pendidikan - Abdul Rasyid.pdf.
- Septiasari, Erda Ayu, and Sumaryanti Sumaryanti. 2022. “Pengembangan Tes Kebugaran Jasmani Untuk Anak Tunanetra Menggunakan Modifikasi Harvard Step Test Tingkat Sekolah Dasar.” *Jurnal Pedagogi Olahraga dan Kesehatan* 3(1): 55–64.
- Wicaksono, D, and I Iswan. 2019. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah ....” *Jurnal Holistika* 11(September 2018): 111–26.
- Wulandari, Eka. 2022. “Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning.” *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1(2): 26–32.