

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V UPTD SDN 122351 PEMATANGSIANTAR

NATALIA ANGELIKA SIMAREMARE¹, RIO PARSAORAN NAPITUPULU², DESI SIJABAT³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

correspondency email: angelsaritonang21@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat Artikel : Diterima: 12-10-2024 Disetujui: 22- 10-2024 Kata Kunci : Pengaruh; Media Powerpoint; Interaktif; Hasil Belajar.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Penggunaan Media <i>Powerpoint</i> interaktif Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN 122351 Pematangsiantar pada pembelajaran 6 Subtema 2 Manusia dan Lingkungan atau tidak berpengaruh. Ada 2 hipotesis dalam penelitian ini yaitu, (1) ada pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN 122351 Pematangsiantar (H1) dan tidak ada pengaruh penggunaan media <i>powerpoint</i> interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN 122351 Pematangsiantar (H0). Metode penelitian ini adalah metode <i>eksperimen</i> dengan jenis penelitian <i>Pre-Eksperimen Design</i> yang menggunakan <i>Design One Group Pretest-posttest Design</i>. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SDN 122351 Pematangsiantar yang berjumlah 30 siswa. maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media <i>powerpoint</i> interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SD. Hal ini dibuktikan dengan Uji N-Gain menunjukkan bahwa nilai hasil perhitungan <i>gain</i> kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 44,13 dan rata-rata posttest sebesar 81,86. Sehingga diperoleh gain 0.67. Artinya, kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar tergolong dengan kategori tinggi karena $(g) \geq 0,70$. Berdasarkan data tersebut, maka dikatakan terdapat pengaruh hasil belajar materi Manusia dan Lingkungan kelas eksperimen menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif lebih baik dibandingkan dengan konvensional.
ARTICLE INFO	ABSTRACT
Article History : Received : 12-10-2024 Accepted : 22-10-2024	<i>This research aims to find out whether the use of interactive Powerpoint Media has an influence on the learning outcomes of Class V UPTD SDN 122351 Pematangsiantar students in</i>

Keywords:

*Influence; Powerpoint Media;
 Interactive; Learning Outcomes.*

learning 6 Subtheme 2 Humans and the Environment or whether it has no effect. There are 2 hypotheses in this research, namely, (1) there is no influence of the use of interactive PowerPoint learning media on the learning outcomes of class V students at UPTD SDN 122351 Pematangsiantar (H1) and there is no influence of the use of interactive PowerPoint media on the learning outcomes of class V students of UPTD SDN 122351 Pematangsiantar (H1) H0). This research method is an experimental method with a Pre-Experimental Design type of research using One Group Pretest-Posttest Design. The population of this research was all class V students at UPTD SDN 122351 Pematangsiantar, totaling 30 students. So this research can be concluded that there is an influence of the use of interactive PowerPoint media on the creative thinking abilities of fifth grade elementary school students. This is proven by the N-Gain Test showing that the experimental class gain calculation result obtained an average of 44.13 and a posttest average of 81.86. So a gain of 0.67 is obtained. This means that the experimental class experienced an increase in learning outcomes in the high category because $(g) \geq 0.70$. Based on these data, it can be said that there is a better influence on the learning outcomes of Human and Environmental material in experimental classes using interactive PowerPoint media compared to conventional ones.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses untuk meningkatkan, memperbaiki, mengubah pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta karakter seseorang atau kelompok dalam usaha mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan. Dalam proses pembelajaran di kelas harus menyiapkan hal-hal penting yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, seperti menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, sehingga materi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. (Putri dkk, 2023). Hal ini sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.” Tujuan pendidikan menurut UUD No. 20 tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional yaitu: “Mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui bimbingan, pengajaran dan latihan bagi perannya dimasa yang akan datang. Dengan demikian “usaha sadar” merupakan pendidikan yang diselenggarakan berdasarkan rencana yang mantap, jelas, lengkap, menyeluruh. Musliyono (2020) menyatakan bahwa pendidikan adalah “Aset yang paling berharga bagi bangsa ini, untuk mempersiapkan diri seseorang agar dapat menjalankan perannya dalam lingkungan untuk masa yang akan datang. Itulah yang menjadi penyebab mengapa proses pendidikan diharapkan dapat berjalan dengan secara optimal dan berkualitas”. Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat diketahui pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk memberikan ilmu pengetahuan dan pengembangan diri melalui kegiatan pembelajaran atau

bimbingan yang sifatnya melekat dalam diri individu itu sendiri. Dengan pendidikan dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Untuk mencapai tujuan pendidikan, ada beberapa upaya yang perlu dilakukan, yaitu Peningkatan Kualitas Guru, Peningkatan Materi, Peningkatan dalam Metode, Peningkatan Sarana, dan Peningkatan Kualitas Belajar. Adapun beberapa upaya yang telah dilaksanakan oleh negara dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yaitu, dengan penyempurnaan kurikulum, memperbanyak buku pelajaran, memperbaiki sarana dan prasarana sekolah dengan memberikan dana BOS (Bantuan Operasional Sekolah), serta meingkatkan kualitas guru sebagai tenaga pendidik melalui program PPG (Pendidikan Profesi Guru). Sebelumnya telah mengadakan observasi atau pengamatan di UPTD SDN 122351 Pematangsiantar. Banyak guru sebanyak 14 guru dengan rincian, kepala sekolah 1, guru kelas 10 guru, guru agama 2 guru, dan operator sekolah dirangkap sebagai guru kelas. Peneliti memperoleh data jumlah siswa keseluruhan 150 orang. Belum optimalnya hasil belajar siswa khususnya kelas V dikarenakan banyaknya guru yang masih menggunakan metode ceramah. Dari 10 guru kelas dan 2 guru agama yang masih menggunakan metode ceramah, yaitu 5 guru (42%). Lalu kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, sekolah ini kurang memiliki media pembelajaran yang memadai. Dari 10 guru kelas dan 2 guru agama yang belum optimal menggunakan media pembelajaran/alat peraga yaitu 6 guru (50%). Akan tetapi, pengaturan tempat duduk siswa di kelas V maupun kelas lainnya masih terlihat biasa, belum mengikuti setting kelas interaktif. Namun ruang kelas telah memiliki ventilasi yang baik. Sekolah ini beralamat di Jl. Kertas Sampul, Kec. Siantar Timur, Kota Pematangsiantar. Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti selama observasi adalah siswa yang kurang mengerti materi yang disampaikan oleh gurunya. Hal ini karena penyampaian materi pelajaran kurang menarik karena kurangnya pemanfaatan media atau alat peraga pembelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Di samping itu juga, mata pelajaran IPA akan sangat membosankan ketika saat pembelajaran berlangsung jika hanya memanfaatkan buku pelajaran saja sebagai alat media pembelajaran. Mata pelajaran IPA sangat banyak memuat gambar-gambar, sehingga jika guru hanya menggunakan buku sebagai media, para siswa akan bosan ketika proses pembelajaran IPA berlangsung. Di samping itu kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan teknologi. Dari 10 guru kelas dan 2 guru agama yang kurang dalam menggunakan teknologi yaitu 8 guru (67%). Contohnya, memanfaatkan infokus sebagai media pembelajaran. Sehingga beberapa guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Dari 10 guru kelas dan 2 guru agama yang hanya memanfaatkan buku sebagai media dan sumber belajar yaitu 6 guru (50%). Fasilitas infokus disediakan oleh sekolah untuk mendukung proses berlangsungnya pembelajaran. Namun, hal ini tidak didukung dikarenakan guru tidak mampu mengoperasikan infokus. Oleh karena itu, siswa bosan dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif karena pusat pembelajaran berorientasi pada guru bukan pada siswa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian hasil belajar ialah sesuatu yang telah dicapai secara optimal untuk memperoleh kecerdasan. Dengan demikian keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar sebagai penentu keberhasilan siswa dan sebagai alat ukur tingkat siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar sebagai penentu keberhasilan siswa dan sebagai alat ukur tingkat siswa dalam memahami dan menerima suatu materi dalam kegiatan pembelajaran. Jika hasil belajar tinggi maka akan lebih mudah memahami pembelajaran. Sedangkan jika hasil belajar rendah maka akan lebih sulit memahami pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari ujian akhir semester ganjil kelas V UPTD SDN 122351 Pematangsiantar, dapat diketahui bahwa pada mata pelajaran IPA, siswa memiliki nilai di bawah KKM (tidak tuntas - 70) sebanyak 18 siswa (60%). Yang dimana nilai 40-50 ada 8 siswa, nilai 51-60 ada 6 siswa, nilai 61-79 ada 5 dan siswa yang memiliki nilai mencapai KKM (tuntas 70+) sebanyak 12 siswa (40%). Yang mana nilai 70-80 ada 7 siswa dan nilai 81-85 ada 3 siswa. Seluruh nya berjumlah 30 siswa. Melalui data dan hasil belajar siswa, bahwa hasil belajar siswa kelas V di UPTD SDN 122351 Pematangsiantar, belum sesuai dengan harapan karena, ada 44% hasil belajar siswa yang belum sampai kepada standar KKM. Hal ini lah yang menjadi dasar keinginan untuk melaksanakan penelitian

di sekolah tersebut. Sejalan dengan itu maka guru harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi serta mampu menggunakan teknologi sebagai media belajar yang interaktif sehingga membuat siswa mampu mudah menerima materi pelajaran dan membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif merupakan aplikasi *powerpoint* yang diaplikasikan dengan berbagai *fitur-fitur* yang memuat pada *insert*, *animation* dan *transition*, sehingga *slide* yang dihasilkan tidak berjalan satu arah, dan dapat dikontrol oleh pengguna. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif membantu mempelajari materi pembelajaran dengan lebih sederhana dan dapat divisualisasikan dengan baik serta memberikan suasana baru yang menarik bagi siswa, sehingga *powerpoint* dapat meningkatkan minat, aktifnya siswa saat belajar, dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, guru dapat membuat susunan pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan. Media *powerpoint* interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, sehingga siswa akan terfokus pada materi pembelajaran yang ditampilkan dan pengetahuan siswa tentang teknologi berbasis komputer akan bertambah (Metalin dkk, 2020). Berdasarkan paparan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya maka dapat diketahui bahwasannya *powerpoint* interaktif sebagai pembelajaran membuat materi yang disajikan menjadi lebih jelas dari konsep materi yang biasanya hanya bisa diungkapkan secara lisan dan dalam bentuk visual. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif dan mudah dipahami. Ditinjau dari pemaparan teori dan kenyataan di atas, maka penting untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif terhadap hasil Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN 122351 Pematangsiantar”.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah metode *Pre-Experiment Design* sesuai dengan keterbatasan jumlah sampel yang akan diteliti. Rancangan penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-posttest Design* yaitu *eksperimen* yang dilakukan dengan cara memberi tes sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa. Sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Jl. Kertas Sampul, Kelurahan Siopat Suhu, Kecamatan Siantar Timur, Kota Pematang Siantar. Dengan jumlah 30 siswa, yang dimana terdiri dari siswa laki-laki berjumlah 14 orang dan siswa perempuan berjumlah 16 orang. Pengumpulan data dalam penelitian akan dilakukan dengan Tes Awal (*Pretest*) dan Tes Akhir (*Posttest*). *Pretest* adalah langkah awal yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 6 sebelum menggunakan media *powerpoint*. *Posttest* adalah langkah akhir yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 6 setelah menggunakan media *powerpoint*.

Untuk menguji validitas soal menggunakan program IBM SPSS *Statistic* 21 untuk taraf signifikan 5% dan $\alpha = 0,05$ maka instrumen itu dianggap valid dan juga $(r_{xy}) < r_{tabel}$ maka instrumen dianggap valid. Untuk menguji reliabilitas soal menggunakan IBM SPSS *Statistic* 21 (Sugiyono, 2017).

Langkah-langkah pengujian reliabilitas dengan SPSS adalah:

- 1) Klik *Analyze > Scale > Reliability Analysis*
- 2) Masukkan seluruh item variabel X ke *Items*
- 3) Pastikan pada model terpilih *Alpha*
- 4) Klik OK

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji N-gain. Data perlu diuji normalitasnya agar dapat diketahui normal atau tidak suatu data. Uji Normalitas data dapat dilakukan dengan berbagai cara uji kertas peluang normal. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS 21 dengan *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikan

0,05. Kriteria pengujian adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan begitupula sebaliknya. Data N-gain atau gain ternormalisasi diperoleh dari perbandingan selisih skor awal dan tes akhir dengan selisih Skor Maksimum Ideal (SMI) dan tes awal. Perhitungan nilai rata-rata N-gain dilakukan untuk melihat pengaruh hasil belajar IPA siswa kelas V.

N-Gain digunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor Posttest} - \text{Skor-Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}} \quad (\text{Lestari dan Yudhanegara, 2017})$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, jenis peneliti eksperimen ini yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian ini menjelaskan tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN 122351 Pematangsiantar”. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 21 Agustus 2024. Penelitian ini diterapkan di kelas V UPTS SDN 122351 Jl. Kertas Sampul yang berlokasi di Pematangsiantar. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian dengan jenis penelitian *pre-experimental* yang menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Dimana siswa diberi *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan sebelum perlakuan, tujuannya untuk mengetahui keadaan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. *Posttest* diberikan setelah materi pembelajaran disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif. Hasil dari *posttest* ini menjadi hasil akhir dari pembelajaran yang nantinya akan dibandingkan dengan hasil *pretest* yang sebelumnya telah dilaksanakan. Dalam memperoleh data penelitian berupa hasil belajar, peneliti menggunakan 25 butir soal pilihan ganda yang sudah divalidkan melalui uji validitas. Soal yang diberikan kepada siswa mengarah kepada pembelajaran IPA Kelas V Semester I tentang Organ Gerak Manusia dan Hewan. Sampel penelitian yang diteliti dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SDN 122351 Pematangsiantar yang berjumlah 30 orang siswa. Dalam pelaksanaannya peneliti membagikan 40 butir soal tersebut untuk dijawab oleh siswa. Setelah soal selesai dijawab oleh siswa, peneliti mengumpulkan soal beserta jawaban yang telah dikerjakan oleh siswa lalu peneliti mengoreksi soal tersebut. Setelah soal dikoreksi, peneliti melakukan penginputan data melalui aplikasi SPSS 21 untuk mengetahui soal yang valid dan tidak valid, serta untuk mengetahui tingkat reliabilitasnya.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No. Soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Soal 1	0,4218	0,312	Valid
Soal 2	0,6949	0,312	Valid
Soal 3	0,161159	0,312	Tidak valid
Soal 4	0,3561	0,312	Valid
Soal 5	0,516	0,312	Valid
Soal 6	0,0574	0,312	Tidak valid
Soal 7	-0,245	0,312	Tidak valid
Soal 8	0,4663	0,312	Valid
Soal 9	0,4328	0,312	Valid
Soal 10	-0,27891	0,312	Tidak valid
Soal 11	-00532	0,312	Tidak valid
Soal 12	0,7587	0,312	Valid
Soal 13	0,353484	0,312	Valid
Soal 14	0,77654	0,312	Valid
Soal 15	0,1578	0,312	Tidak valid
Soal 16	0,5	0,312	Valid
Soal 17	0,21	0,312	Tidak valid
Soal 18	0,4284	0,312	Valid
Soal 19	0,3535	0,312	Valid
Soal 20	0,5	0,312	Valid
Soal 21	0,4	0,312	Valid
Soal 22	0,0072	0,312	Tidak valid
Soal 23	0,45	0,312	Valid
Soal 24	0,5	0,312	Valid

No. Soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Soal 25	0,117	0,312	Tidak valid
Soal 26	0,3552	0,312	Valid
Soal 27	-0,013783	0,312	Tidak valid
Soal 28	0,5	0,312	Valid
Soal 29	0,4	0,312	Valid
Soal 30	0,4	0,312	Valid
Soal 31	0,4	0,312	Valid
Soal 32	0,56	0,312	Valid
Soal 33	-0,018	0,312	Tidak valid
Soal 34	0,2	0,312	Tidak valid
Soal 35	0,6	0,312	Valid
Soal 36	0,01	0,312	Tidak valid
Soal 37	0,1	0,312	Tidak valid
Soal 38	0,34	0,312	Valid
Soal 39	0,1	0,312	Tidak valid
Soal 40	0,4	0,312	Valid

Berdasarkan tabel diatas didapatkan bahwa dari 40 soal yang diberikan kepada siswa, terdapat 25 soal yang valid dan 15 soal yang tidak valid . Hal ini dapat dilihat langsung dari perbandingan r tabel dan r hitung, sehingga soal yang akan digunakan dalam *pretest* dan *posttest* sebanyak 25 soal yang valid tersebut. Peneliti melakukan uji Reliabilitas dengan menggunakan bantuan Aplikasi Spss 21, adapun langkah-langkahnya ialah :

1. Persiapkan data yang akan di uji reliabilitas dalam tabulasi (rekapitulasi) jawaban masing-masing responden dengan format excel jumlah responden atau N sebanyak 19 orang siswa dan butir soal yang di berikan sebanyak 40 butir soal .
2. Buka Program Spss dan klik *Variable View* pada bagian pojok kiri bawah program Spss, kemudian pada bagian Name tuliskan Item 1 sampai item 29, selanjutnya pada bagian Decimals ubah semua menjadi angka 0, lalu pada bagian *Measure* ganti menjadi *Scale*.
3. Selanjutnya,klik *Data View* (dibagian pojok kiri bawah program),lalu masukkan data tabulasi jawaban responden sesuai dengan kolom item yang tersedia.
4. Lalu dari menu Spss pilih *Analyze* lalu klik *Scale*, kemudian klik *Reliability Analysis* kemudian masukkan semua Variabel (item _1 sampai dengan item_ 29) ke kotak items dan pilih Alpha.
5. Langkah selanjutnya adalah klik *Statistic*,maka muncul “Reliability Analysis”,kemudian pada “*Descriptives for*”,klik *scale if item deleted* ,lalu klik *Continue*,dan “Ok” maka akan muncul data uji Reliabilitas dalam bentuk tampilan SPSS.

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

N	Hasil Nilai Alpha Cronbach (r 11)	Koefisien Reliabilitas Guilford	Simpulan	Kriteria
30	0,69	0,60 < r11 < 1.00	Reliabel	Tinggi

Pelaksanaan *pretest* dilaksanakan pada hari Sabtu, 21 Agustus 2024. Pertama sekali peneliti memasuki ruangan, memberi salam kepada siswa-siswi kelas V, setelah itu memperkenalkan diri dan memberikan penjelasan kepada siswa-siswi tujuan peneliti. Kemudian peneliti memberikan soal *pretest* yang sudah divalidasi sebanyak 25 butir soal pilihan berganda kepada seluruh siswa. Siswa mengerjakan soal *pretest* selama 2 x 35 menit. Berikut data hasil *pretest* siswa-siswi kelas V UPTD SD Negeri 122351 Pemantangsiantar.

Tabel 3. Deskripsi Hasil Belajar *Pretest* Siswa

No	Nama	Kelas	Nilai <i>Pretest</i>
1	Adinda	V	32
2	Aila	V	36
3	Alexander	V	48
4	Andre	V	48

No	Nama	Kelas	Nilai <i>Pretest</i>
5	Aqila	V	40
6	Ara Doli	V	76
7	Chelsi	V	48
8	Damar	V	48
9	Dimas	V	40
10	Drajat	V	56
11	Elisya	V	32
12	Fazila	V	44
13	Friska	V	56
14	Hawa	V	16
15	Intan	V	48
16	Ivan	V	32
17	Jason	V	56
18	Melky	V	48
19	M. Ifatul	V	56
20	M. Mulia	V	32
21	Naufaldi	V	36
22	Novelin	V	28
23	Nuril	V	72
24	Rafa	V	52
25	Raisya	V	28
26	Ruby	V	56
27	Sa'diaatul	V	28
28	Silvia	V	20
29	Zakira	V	72
30	Zaskia	V	40
	Rata-rata	V	44,13

Berdasarkan data hasil *pretest* siswa di atas maka didapat kesimpulan yaitu nilai maksimum yang didapat yaitu 76, nilai minimum yang didapat yaitu 16 serta rata-rata sebesar 44,13 dengan kategori kurang baik Berdasarkan tabel nilai *pretest* di atas maka di dapat kesimpulan yaitu:

1. Siswa yang mendapat nilai 16 - 36 berjumlah 10 siswa
2. Siswa yang mendapat nilai 40 - 48 berjumlah 11 siswa
3. Siswa yang mendapat nilai 52 - 56 berjumlah 6 siswa
4. Siswa yang mendapat nilai 72-76 berjumlah 3 siswa

Pelaksanaan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif dilakukan pada hari Senin 23 Agustus 2024. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun peneliti. Peneliti memberikan soal kepada para siswa sebelum dilakukannya tindakan yang dimana tindakan tersebut ialah pemberian materi yang dimana dengan judul Menerapkan Media pembelajaran *Powerpoint* interaktif untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi yang sedang berlangsung, setelah dilaksanakan *pretest*, peneliti melakukan pemberian materi mengenai *Powerpoint* interaktif setelah terlaksana dilanjutkan dengan pemberian soal *pretest* untuk melihat peningkatan belajar peserta didik setelah dilakukannya tindakan. Pada media *powerpoint* interaktif yang dirancang oleh peneliti terdapat gambar, teks, video, suara dan tombol-tombol yang menghubungkan *slide* demi *slide*. *Powerpoint* ini terdiri dari 32 *slide*, dengan rincian *slide* pertama terdapat judul materi, kelas, nama peneliti serta tombol interaktif yang menghubungkan *slide* ini ke *slide* menu. Pada *slide* kedua terdapat beberapa komponen yaitu Petunjuk, materi, *quiz*, Rangkuman dan tombol tombol yang menghubungkan setiap *slide*. Selanjutnya, pada *menu* materi terdapat gambar, tulisan, suara serta tombol yang menghubungkan setiap *slide*, yaitu tombol maju dan kembalinya *slide* serta tombol *home*, yang jika di klik maka akan kembali ke *slide* menu. Berikutnya, pada *menu quiz* memuat soal dalam bentuk pilihan berganda. Pada *slide* ini siswa akan menjawab soal, jika soal ini dijawab benar maka akan muncul suara tepuk tangan serta tanda benar (Gambar senang). Namun, jika siswa menjawab salah maka suara yang berbeda yang menandakan bahwa jawaban itu salah dan akan muncul tanda salah (Gambar sedih). Sejalan dengan pengertian *powerpoint* interaktif menurut Kudysiyah, (2017:50)

bahwa Media *powerpoint* interaktif adalah media yang tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena membentuk komunikasi dua arah berupa interaksi antara siswa, guru. Dalam pelaksanaan penggunaan media *powerpoint* interaktif dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2024. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Peneliti membuka pembelajaran dengan berdoa dan bernyanyi yang di pimpin oleh siswa. Setelah proses pembelajaran diawali dengan berdoa dan bernyanyi, peneliti mulai menjelaskan secara ringkas isi dari *powerpoint* interaktif yang membahas antarlain; kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, *quiz*, ringkasan dan video pembelajaran. Setelah memberi pemaparan ringkas dari isi *powerpoint* kepada siswa kelas V SD, peneliti mulai menjelaskan materi pembelajaran yaitu tentang organ gerak manusia dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa konsentrasi mendengarkan peneliti, ketika menjelaskan materi organ gerak manusia. Setelah selesai memaparkan materi peneliti, memberikan *quiz* kepada siswa. Peneliti memanggil siswa yang tujuk tangan untuk menjawab *quiz* yang telah di siapkan oleh peneliti di dalam *powerpoint*. Ketika siswa mampu menjawab quis yang diberikan oleh peneliti maka siswa dapat duduk kembali ke tempat. Namun, jika siswa tidak dapat menjawab quis maka peneliti memberikan kesempatan pada siswa lain untuk menjawab, hingga siswa mampu menjawab *quiz* dengan benar. Setelah peneliti selesai menjelaskan materi peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk, meringkas pembelajaran yang telah peneliti paparkan sebelumnya dengan menampilkan ringkasan materi yang talah dibuat peneliti di dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Pelaksanaan *posttest* diberikan pada tanggal 24 Agustus 2024 setelah diberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan media *powerpoint* interaktif pada subtema Manusia dan Lingkungan. Dalam pelaksanaan *posttest* peneliti memberikan arahan kepada siswa supaya menjawab soal dengan sungguh-sungguh. Setelah itu, peneliti memberikan lembar jawaban serta soal *posttest* kepada siswa, dengan lama waktu ujian selama 60 menit. Sehingga peneliti memperoleh data hasil belajar *Posttest* pada tabel dibawah ini :

Table 4. Deskripsi Hasil Belajar *Posttest* Siswa

No	Nama	Kelas	Nilai <i>Posttest</i>
1	Adinda	V	84
2	Aila	V	88
3	Alexander	V	92
4	Andre	V	72
5	Aqila	V	88
6	Ara Doli	V	96
7	Chelsi	V	76
8	Damar	V	88
9	Dimas	V	84
10	Drajat	V	76
11	Elisya	V	88
12	Fazila	V	84
13	Friska	V	84
14	Hawa	V	72
15	Intan	V	92
16	Ivan	V	76
17	Jason	V	80
18	Melky	V	92
19	M. Ifatul	V	80
20	M. Mulia	V	76
21	Naufaldi	V	80
22	Novelin	V	76
23	Nuril	V	92
24	Rafa	V	84
25	Raisya	V	72
26	Ruby	V	80
27	Sa'diaatul	V	76

No	Nama	Kelas	Nilai <i>Posttest</i>
28	Silvia	V	72
29	Zakira	V	84
30	Zaskia	V	72
	Rata-rata	V	81,86

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada *posttest* adalah 96. Sedangkan nilai terendah pada *posttest* adalah 72. Rata-rata pada *posttest* yaitu 81,86. Sehingga, dapat diketahui bahwa setelah dilaksanakan peneliti perlakuan menggunakan media *powerpoint* interaktif maka rata rata ketuntasan siswa meningkat menjadi 100 %. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 30 peserta didik. Capaian hasil belajar *posttest* ini lebih baik dibandingkan dengan capaian hasil belajar *pretest*. Adapun nilai rata-rata hasil penelitian *pretest* serta *posttest* pada penelitian ini akan dipaparkan melalui tabel dibawah ini :

Tabel 5. Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Sebelum perlakuan	30	16	76	44,13	14,799
Setelah perlakuan	30	72	96	81,86	7,181
Valid N (Listwise)	30				

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata pada *pretest* yaitu 44,13 sedangkan nilai rata pada *posttest* yaitu 81,86. Siswa yang memperoleh nilai rata-rata diatas KKM pada *pretest* sebanyak 3 siswa, sedangkan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM pada *pretest* sebanyak 27 siswa. Hasil nilai *posttest* menunjukkan bahwa ada pengaruh ketuntasan hasil belajar siswa pada kelas V UPTD SDN 122351 Pematangsiantar, yang dimana hasil ini dapat dilihat dari nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest*. Dimana 30 siswa sudah memperoleh nilai diatas KKM dan rata-rata *posttest* 81,86 sedangkan nilai rata-rata *pretest* 44,13. Besarnya gain ternormalisasi merupakan perbandingan skor gain aktual dan skor maksimum. Skor gain aktual adalah skor yang diperoleh saat pengujian instrumen, sedangkan skor maksimum adalah skor tertinggi yang mungkin diperoleh saat pengujian. Uji gain ternormalisasi atau N-Gain untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa setelah mengalami sebuah perlakuan. Peningkatan hasil berdasarkan pada hasil tes kemampuan awal dan tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa. Besarnya gain ternormalisasi didapat dengan rumus berikut ini:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Kelompok	Pre	Pos	test kurang pretr	ideal kurang pre	Ngain_score	Ngain_persen
1	32	84	52.00	68.00	.76	76.47
1	36	88	52.00	64.00	.81	81.25
1	48	92	44.00	52.00	.85	84.62
1	48	72	24.00	52.00	.46	46.15
1	40	88	48.00	60.00	.80	80.00
1	76	96	20.00	24.00	.83	83.33
1	48	76	28.00	52.00	.54	53.85
1	48	88	40.00	52.00	.77	76.92
1	40	84	44.00	60.00	.73	73.33
1	56	76	20.00	44.00	.45	45.45
1	32	88	56.00	68.00	.82	82.35
1	44	84	40.00	56.00	.71	71.43
1	56	84	28.00	44.00	.64	63.64
1	16	72	56.00	84.00	.67	66.67
1	48	92	44.00	52.00	.85	84.62
1	32	76	44.00	68.00	.65	64.71
1	56	80	24.00	44.00	.55	54.55
1	48	92	44.00	52.00	.85	84.62
1	56	80	24.00	44.00	.55	54.55
1	32	76	44.00	68.00	.65	64.71
1	36	80	44.00	64.00	.69	68.75
1	28	76	48.00	72.00	.67	66.67
1	72	92	20.00	28.00	.71	71.43
1	52	84	32.00	48.00	.67	66.67
1	28	72	44.00	72.00	.61	61.11
1	56	80	24.00	44.00	.55	54.55
1	28	76	48.00	72.00	.67	66.67
1	20	72	52.00	80.00	.65	65.00
1	72	84	12.00	28.00	.43	42.86
1	40	72	32.00	60.00	.53	53.33
mean	44.13	81.87	377.333	558.667	.6701	67.075

Berdasarkan tabel dapat dilihat mean atau nilai rata rata *N-Gain score* menunjukkan hasil 0,67 yang dimana $0,67 < 0,70$ hasil tersebut tergolong kategori tinggi. Pada nilai persentase didapatkan hasil 67,075 yang dimana $67,075 < 70$ maka tergolong kriteria sedang atau cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajara *powerpoint* Interaktif cukup efektif untuk memengaruhi hasil belajar siswa kelas V UPTD SDN 122351 Pematangsianar yaitu sebesar 67,075 %. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 097325 Bandar Siantar pada tema 1 Organ Gerak Manusia Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 6 di kelas V SD. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji instrumen terlebih dahulu ke sekolah lainnya yaitu SD 124392 Jl. Sriwijaya untuk membuktikan bahwa soal layak digunakan, soal yang disebar sebanyak 40 soal kepada 19 siswa yang ada di SD tersebut yang kemudian hasil dari soal tersebut akan di uji instrumen, uji yang dilakukan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda soal dan uji tingkat kesukaran soal. Setelah data valid dan reliabel jumlah soal yang dinyatakan valid akan diujikan kepada kelas penelitian di UPTD SDN 122351 Pematangsiantar. Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Subtema Manusia dan Lingkungan di UPTD SDN 122351 Pematangsiantar. Jumlah *peserta didik* dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa. Berdasarkan hasil *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar siswa 44,13 sebanyak 27 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan sebanyak 3 siswa mendapat nilai diatas KKM. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *powerpoint* interaktif tergolong rendah. Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 81,86 jadi setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif siswa mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, yang dimana seluruh siswa yaitu 30 siswa sudah mendapat nilai diatas KKM. Setelah dilakukan uji normalitas *pretest* dan *posttest* kemudian dilakukan uji N-Gain. Berdasarkan temuan uji N-gain terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh Mean dari data nilai uji N-Gain adalah 0,67 dengan klasifikasi tinggi dan efektif. Dengan menggunakan metode uji N-gain ditemukan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berpengaruh positif dan signifikan secara statistika terhadap hasil belajar IPA pada materi Organ Gerak Hewan dan Manusia kelas V UPTD SDN 122351 Pematangsiantar. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang menandakan adanya pengaruh media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis di atas yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *powerpoint* interaktif sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil tersebut terdapat perubahan pada siswa yaitu pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa siswa yang melakukan kegiatan lain atau bersikap tidak peduli selama pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit siswa aktif mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sejalan dengan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif siswa mulai aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan gaya baru yaitu, dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif yang membuat siswa antusias pada saat berlangsungnya pembelajaran. Para siswa senang melihat hal-hal baru. Melalui media *powerpoint* interaktif mereka dapat melihat gambar-gambar organ gerak manusia. Ketika peneliti selesai memaparkan seluruh materi, peneliti membuat sebuah *quiz*, yang telah disediakan sebelumnya pada media *powerpoint* interaktif. Para siswa diberi kesempatan untuk menjawab *quiz*, setiap siswa yang mampu menjawab soal maka siswa/I dapat kembali ketempat duduk. Namun, jika siswa masih salah menjawab pertanyaan maka, peneliti akan memberikan pertanyaan pada siswa lain. Sehingga pembelajaran ini sangat membuat mereka antusias dalam mengungkapkan argument serta melontarkan pertanyaan kepada guru. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada Pembelajaran Subtema Manusia dan Lingkungan UPTD SDN 122351 Pematangsiantar.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang oleh peneliti maka, peneliti melihat pengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui, sebelum peneliti memberikan perlakuan kepada siswa sebagian besar siswa masih belum mencapai KKM, yaitu sebanyak 27 siswa (90%) dan yang mencapai KKM masih sedikit, yaitu 3 siswa (10%). Namun setelah diberikan perlakuan hasil belajar siswa meningkat, yaitu 100 % siswa berhasil mencapai KKM. Selanjutnya, hasil Uji N-Gain yang mencapai 0,67 menunjukkan bahwa pengaruh hasil belajar siswa berada dalam kategori sedang, dengan persentase efektivitas sebesar 67,0075%, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada Tema 1 Organ Gerak Manusia Subtema 2 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 6 di UPTD SDN 122351 Pematangsiantar.

REFERENSI

- Ashoumi Hilyah. (2017). *Pendayagunaan media pembelajaran untuk mmaksimalkan kompetisi pai*, 1(2), hlm 42-56.
- Aspar Muhammad., dkk. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan semangat belajar siswa. Seminar pengabdian masyarakat.
- Budianti Yudi., dkk. (2023). *Pengaruh media powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal inovasi pendidikan*, 7 (1), hlm. 127-136.
- Elpira Nira., & Ghufon Anik. (2015). *Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap minat dan hasil belajar ipa siswa kelas IV SD*. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*, 2 (1), hlm. 94-104.
- Handayani Endy. (2022). *Penerapan multi metode untuk meningkatkan sikap dan hasil belajar pencemaran perairan siswa kelas III supm sorong*. *Jurnal pendidikan*, 10 (1), hlm. 54-66.
- Kamil Popo Musthofa. (2018). *Perbedaan hasil belajar sisa pada materi sitem pencernaan pada manusia dengan menggunakan media powerpoint dan media torso*. *Bioedusiana*, hlm. 64-68.
- Lali Ahdinia Fatmala, N., & Sholohah Ummu. (2021). *Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan mocrosoft powerpoint materi lingkaran kelas VI sd*. *Inkesjar*, hlm. 37-48.
- Magdalena Ina., dkk. (2021). *Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN meruya selatan 06 pagi*. *Jurnal edukasi dan sains*, 3 (2), hlm. 312-325.
- Magdalenna Ina., dkk. (2021). Analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan dan daya beda butir soal ujian akhir semester tema 7 kelas III SDN karet 1 sepatan. *Jurnal pendidikan dan sains*, 3 (2), hlm. 198-241.
- Mahmudi Ihwan., Athoillah Muh. Zidni., wicaksono Eko Bowo., & Kusuma Amir Reza. (2022). *Taksonomi belajar menurut Benyamin s. Bloom*. *Jurnal multidisiplin madani*, 2 (3), hlm. 3507-3514.
- Miftah Mohammad., & Syamsyurizal. (2023). Penerapan model pembelajaran discovery untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal ilmiah pendidikan*, 3 (1), hlm. 59-71.
- Muhammad Miftah., & Rohman Nur. (2023). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Jurnal ilmiah pendidikan*, 1 (4), hlm. 412-420.
- Musliyono. (2020). *Meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV dengan menggunaka media google meet*. *Workshop penguatan kompetensi guru sekolah dasar*, 3 (3), hlm. 1919-1924.
- Natalia Melvi., & Tangkin Wiyun Philipus. (2022). *Penggunaan media powerpoint interaktif untuk meningkatkan konsentrasi belagar siswa kelas II SD*. *Jurnal education*. 8 (3) hlm. 1017-1025.
- Octaviani Sri widya. (2021). *Pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis scientific aproach pada pembelajaran ipa kelas IV sekolah dasar*. *Educational technology journal*, 1 (2), hlm. 66-77.
- Ompusunggu Meliyani Rohana. (2022). *Pembuatan media interaktif dengan menggunakan microsoft powerpoint*. *Jurnal ilmiah pendidikan*, 1 (5), hlm.435-441.

- Puspita Ari Metalin Ika., Puspitaningsih Flora., & Diana Kriska Yuki. (2020). *Keefektifan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Jurnal riset dan inovasi pendidikan dasar*, 1 (1), hlm 49-54
- Putri Hanny Paramitha., & Nurafni. (2021). *Pengaruh media pembelajaran powerpoint terhadap hasil belajar ips siswa sekolah dasar. Jurnal ilmu pendidikan*, 3 (6), hlm. 3538-3543.
- Sapriyah. (2019). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Prosiding seminar nasional pendidikan FKIP*, 2 (1), hlm. 470-477.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan*, Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*, Alfabeta, Bandung.
- Syaepudin., & Juhji. (2020). *Pengaruh penggunaan media powerpoint terhadap hasil belajar peserta didik pada materi adaptasi makhluk hidup. Jurnal penelitian pendidikan*, 7 (1), hlm 29-42.
- Tampubolon Suryanti., Panjaitan Muktar, B., Sidabutar Yanti Arasi. (2023). *Pengaruh media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa pada tema 8 subtema 1 manusia dan lingkungan di kelas V sd di uptd sd negeri 122379 jalan sentos. Journal ofscience research*, 3 (2), hlm. 7392-7405.
- Wulandari amelia Putri., dkk. (2023). *Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Jurnal on education*, 5 (2), hlm. 3928-3936.
- Yilianto Natasya. (2023). *Pembuatan media video untuk model pembelajaran problem-based learning kompetensi dasar perawatan kulit kepala dan rambut (creambath). E-jurnal*, 12 (4), hlm. 430-437.