

## Penerapan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Supriyadi 02

Maulida Yuni Syafira<sup>1</sup>, Khusnul Fajriyah<sup>2</sup>, Qoriati Mushafanah<sup>3</sup>, Karsono<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

<sup>4</sup> SD Supriyadi 02

Email : [yunisafira52@gmail.com](mailto:yunisafira52@gmail.com)<sup>1</sup>, [khusnulfajriyah@upgris.ac.id](mailto:khusnulfajriyah@upgris.ac.id)<sup>2</sup>, [qoriatimushafanah@upgris.ac.id](mailto:qoriatimushafanah@upgris.ac.id)<sup>3</sup>, [karsonokopen7@gmail.com](mailto:karsonokopen7@gmail.com)<sup>4</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran power point interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD Supriyadi 02. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Dalam pengambilan data menggunakan teknik observasi dan soal test. Hasil penelitian ini yaitu dalam pembelajaran menggunakan power point interaksi dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pada penelitian eksperimen mendapatkan peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah menggunakan power point interaktif. Peningkatan itu dapat dilihat dari hasil rata-rata sebelum menggunakan power point interaktif yaitu sebesar 70,85 dan rata-rata nilai sesudah menggunakan power point interaktif yaitu sebesar 84,21. Berdasarkan uji signifikansi (uji t) diperoleh t hitung sebesar -10,557 dan t tabel sebesar 2,052, hal ini menunjukkan bahwa  $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ , dengan nilai signifikansi sebesar 0,000000000000005 yang mana  $0,000000000000005 < 0,05$ . Maka dapat dikatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan power point interaktif di kelas III SD Supriyadi 02.

**Kata Kunci:** *power point interaktif; hasil belajar.*

### Abstract

This study aims to determine the application of interactive power point learning media to improve the learning outcomes of third grade students at SD Supriyadi 02. This research method uses a quantitative method with the type of experimental research. In collecting data using observation techniques and test questions. The results of this study are that in learning using power point interactions can affect student learning outcomes. In experimental research, the increase occurred before and after using interactive power point. The increase can be seen from the average result before using interactive power point which is equal to 70.85 and the average value after using interactive power point is equal to 84.21. Based on the significance test (t test) obtained t count of -10.557 and t table of 2.052, this shows that  $-t \text{ count} < -t \text{ table}$ , with a significance value of 0.000000000000005 which is  $0.000000000000005 < 0.05$ . So it can be said that  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, which means that there is an increase in learning outcomes after using interactive power point in class III SD Supriyadi 02.

**Keywords:** *interactive power point; learning outcomes.*

### PENDAHULUAN

Pada era globalisasi sekarang ini teknologi sangat membantu guru dalam mengajar, menyampaikan materi pembelajaran secara inovatif. Sebagai seorang guru dibutuhkan kreativitas dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Guru harus dapat menggunakan teknologi dengan mengikuti perkembangan zaman sehingga peserta didik tidak ketinggalan zaman. Hal ini sesuai dengan pandangan Ki Hadjar Dewantara yang mana pendidikan harus memperhatikan kodrat alam dan kodrat zaman peserta didik. Kodrat alam sendiri berkaitan dengan sifat dan bentuk lingkungan dimana peserta didik berada, sedangkan kodrat zaman berkaitan dengan isi dan irama, kodrat zaman dapat diartikan bahwa sebagai seorang guru harus membekali keterampilan pada peserta didik sesuai zamannya agar mereka dapat hidup, berkarya dan menyesuaikan diri. Setiap peserta didik sudah membawa sifat atau karakternya masing-masing, sebagai guru

kita tidak dapat menghapus sifat dasarnya, yang dapat dilakukan adalah menunjukkan dan membimbing mereka agar muncul sifat-sifat baiknya dan akan menutupi sifat-sifat jeleknya.

Dalam pembelajaran dikelas guru seharusnya dapat memperhatikan kodrat peserta didik yang masih suka bermain. Ketika peserta didik sedang bermain pasti mereka akan merasakan kegembiraan dan itu akan membuat suatu kesan yang membekas di hati dan pikirannya. Sebagai seorang guru seharusnya memasukkan unsur permainan dalam pembelajaran supaya peserta didik merasa senang dan tidak bosan dengan pembelajaran yang diberikan guru. Guru harus membuat pembelajaran yang dapat membuat peserta didik merasa senang dan tidak terbebani oleh pembelajaran yang diberikan guru. Pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik.

Ada berbagai macam cara yang dapat dilakukan guru untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Untuk mengikuti perkembangan zaman dan juga tuntutan tujuan belajar, seorang guru dituntut untuk kreatif dalam meningkatkan sarana proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan berupa materi kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat membantu guru dalam memberikan materi kepada peserta didik. Oleh karena itu guru harus mampu memilih dan mendesain media pembelajaran yang tepat (Nurseto, 2011). Sehingga peserta didik akan merasa senang dan antusias dalam menerima materi pembelajaran. Fuad (dalam Fuad & Permatasari, 2019:65) menyatakan bahwa media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan penggunaan dan karakteristik jenis media. Media pembelajaran terdiri dari empat jenis yaitu (1) media dua dimensi seperti; gambar, karikatur, poster, foto, dan diagram, (2) media tiga dimensi dalam bentuk model seperti; spisemen, etalase, benda tiruan, akuarium dan model pembangunan ruang angkasa, (3) media proyeksi seperti slide, LCD, strip film, film, dan OHP (overhead proyektor) dan (4) lingkungan seperti; lingkungan sekolah (taman, kebun dan lain-lain) dan sebagainya (Sudjana & Rivai 2009). Berdasarkan pemahaman diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan berupa materi kepada peserta didik sehingga pembelajaran akan menjadi menarik yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran yang menarik dapat digunakan salah satunya dengan menggunakan power point interaktif. Menurut Muhroghibi yang dikutip Mulyawan (2013) didalam pembelajaran, media program Microsoft Power Point memiliki kelebihan diantaranya tenaga pendidik tidak memerlukan banyak menerangkan bahan ajar yang sedang diajarkan. Power point interaktif merupakan slide interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan penggunaannya untuk mendapat informasi dan pengetahuan dari media tersebut. Guru dapat menggunakan ide kreatifnya dan mengemas materi pembelajaran menjadi sebuah power point interaktif. Guru dapat menggunakan power point interaktif sebagai media untuk menyampaikan materi maupun soal evaluasi. Kebanyakan peserta didik merasa bosan dan mengeluh ketika diberi soal evaluasi, sehingga perlu ide kreatif yang dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

Power point dapat memposisikan objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya menjadi satu atau beberapa halaman yang disebut dengan "slide" (Warkintin & Mulyadi, 2019). Penggunaan power point didalam dunia pendidikan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Power point juga dapat membantu guru dalam menguasai kelas, dengan menggunakan media power point juga dapat membantu peserta didik supaya lebih fokus dengan penjelasan yang diberikan guru. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa power point interaktif adalah perangkat lunak program aplikasi yang dapat digunakan untuk menampilkan atau menyampaikan materi atau lainnya dengan cara menyisipkan teks, gambar, grafis, video dan audio yang di desain semenarik mungkin supaya dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat terjadi interaksi secara langsung.

Menurut Romadhan & Rusimamto (2015:453) karakteristik multimedia pembelajaran interaktif adalah: (1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, seperti menggabungkan satu unsur audio dan visual, (2) Bersifat interaktif, yaitu memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, (3) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Berdasarkan pemaparan diatas, media power point interaktif yang digunakan telah memenuhi kriteria karakteristik multimedia pembelajaran interaktif. Media power point interaktif

sendiri memiliki kelebihan diantaranya seperti: memiliki tampilan yang menarik, dan dapat merangsang motivasi belajar peserta didik. Amrina (dalam Sukmawati, 2022:19) berpendapat bahwa kelebihan media power point diantaranya menarik, merangsang peserta didik untuk belajar, tampilan visual yang mudah dipahami, memudahkan guru menyampaikan materi, bersifat kondisional, dan praktis. Menurut Mangkulo (dalam Sukmawati, 2022:19-20) kelebihan power point adalah memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, materi pembelajaran disampaikan secara utuh melalui pointer-pointer materi, praktis (dapat untuk semua ukuran kelas), dapat digunakan berulang-ulang, dan dapat menggabungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan penyajian sehingga dapat mengakomodasikan peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, audio, maupun kinestetik. Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa power point interaktif memiliki kelebihan diantaranya seperti: (1) Memiliki tampilan visual yang mudah dipahami, (2) Memiliki tampilan yang menarik dan tidak membosankan, (3) Merangsang peserta didik untuk belajar, (4) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi, (5) dapat menggabungkan semua unsur media, (6) Dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, (7) Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan hasil pengamatan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas III SD Supriyadi ditemukan permasalahan yaitu kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran serta belum adanya interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru, dalam mengerjakan soal evaluasi peserta didik kurang bertanggungjawab.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian kuantitatif menurut Kasiram (dalam Hidayat, Anwar) merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 72) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik dengan penerapan media power point interaktif pada kelas III tema 4 subtema 4 pembelajaran 5. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara observasi dan test yang berupa soal evaluasi yang dilakukan sebelum menggunakan media powerpoint interaktif dan sesudah menggunakan media power point interaktif untuk memperoleh data mengenai penerapan media power point interaktif pada kelas III tema 4 subtema 4 pembelajaran 5. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data terkait pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik dan menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran. Tes berupa soal evaluasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi dan pembelajaran yang dilakukan dengan peserta didik yang dilakukan pada kelas III sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan media power point interaktif, peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru dan lebih aktif main sendiri, karena pembelajaran yang diberikan monoton dan lebih berpusat pada guru dan guru belum mengerti karakteristik peserta didik secara mendalam. Pembelajaran yang dilakukan masih berpihak pada guru belum terdapat interaksi antara guru dan peserta didik yang mana guru yang menjelaskan dan peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru. Hasil nilai yang diperoleh peserta didik saat mengerjakan soal evaluasi, yang mana dari 28 peserta didik hanya ada 6 peserta didik yang memperoleh nilai ketuntasan. Sehingga dapat dibuat persentase yaitu yang memperoleh nilai tuntas sebanyak 21% peserta didik, dan sebanyak 79% masih belum mencapai nilai ketuntasan. Berdasarkan data tersebut guru perlu melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga akan terjadi pembelajaran yang menyenangkan dan terdapat interaksi antara guru dan peserta didik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran power point interaktif.

### **Pembelajaran sebelum menggunakan power point interaktif**

Pembelajaran sebelum menggunakan power point interaktif dilakukan selama 1 kali pertemuan yang terdiri dari dua jam pelajaran (2×35 menit). Pada pembelajaran ini peneliti menggunakan power point yang menampilkan materi sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan power point interaktif peserta didik mendengarkan penjelasan peneliti didepan kelas. Kemudian peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 6-7 peserta didik, pada setiap kelompoknya diberi LKPD untuk dikerjakan secara kelompok. Setelah berdiskusi peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya dengan kelompok di depan kelas, peneliti memberi saran dan masukan atas hasil diskusinya. Untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh peneliti, peneliti membagikan lembar yang berisi soal evaluasi yang harus dikerjakan oleh peserta didik secara mandiri.

Hasil belajar peserta didik dapat dilihat setelah diadakannya evaluasi. Hasil dari evaluasi tersebut dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya hasil belajar peserta didik. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik dapat dilihat di tabel 1. Dari tabel 1 dapat diketahui mengenai hasil belajar peserta didik, pada tabel peserta didik tertera rata-rata nilai peserta didik yaitu 70,85 dan peserta didik yang mendapatkan nilai diatas ketuntasan berjumlah 6 peserta didik atau 21% dan peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 22 peserta didik 79%.

Berdasarkan data tersebut terdapat beberapa kekurangan atau kelemahan dalam proses pembelajaran diantaranya seperti: peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, dalam mengerjakan soal evaluasi peserta didik kurang bertanggungjawab, guru belum mampu menguasai kelas dengan baik, kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

### **Pembelajaran sesudah menggunakan power point interaktif**

Pembelajaran sesudah menggunakan power point interaktif dilakukan selama 1 kali pertemuan yang terdiri dari dua jam pelajaran (2×35 menit). Pelaksanaan pembelajaran sesudah menggunakan power point interaktif dilakukan berdasarkan hasil perbaikan dari pembelajaran sebelum menggunakan power point interaktif . Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran power point interaktif. Pada pembelajaran sesudah menggunakan power point interaktif ini tampilan pada slide power point interaktif tidak hanya rangkuman materi, namun juga terdapat kuis yang harus dikerjakan peserta didik bersama kelompok. Sehingga dalam pembelajaran peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan diminta untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya, guru menjelaskan materi pada slide PPT interaktif dan diakhir materi disajikan kuis yang harus dijawab peserta didik bersama kelompoknya, setiap kelompok yang dapat menjawab dengan cepat dan tepat akan mendapatkan bintang dari guru. Untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan guru, guru memberikan soal evaluasi yang harus dikerjakan secara individu. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik dapat dilihat di tabel 1. Dari tabel 1 dapat diketahui mengenai hasil belajar peserta didik, pada tabel peserta didik tertera rata-rata nilai peserta didik yaitu 84,21 dan peserta didik yang mendapatkan nilai diatas ketuntasan berjumlah 26 peserta didik atau 93% dan peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 2 peserta didik 7%.

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat terjadinya peningkatan belajar pada peserta didik kelas III SD Supriyadi 02 setelah menggunakan media belajar power oint interaktif. Peserta didik merasa senang dan merasa tertantang untuk menjawab kuis yang diberikan guru sehingga mereka berlomba-lomba untuk menjawab kuis yang terdapat pada power point interaktif.

Tabel 1. Hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan PPT interaktif

No	Aspek	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
1	Jumlah nilai	1984	2358
2	Rata-rata nilai peserta didik	70,85	84,21
3	Jumlah peserta didik yang tuntas	6	26
4	Persentase tuntas	21%	93%
5	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas	22	2
6	Persentase tidak tuntas	79%	7%

### Uji signifikansi (uji t)

Uji signifikansi digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan media power point interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD Supriyadi 02. Penerapan uji signifikansi yaitu apabila nilai signifikansi lebih kecil atau sama dengan 0,05 atau nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan uji signifikansi (uji t) diperoleh t hitung sebesar -10,557 dan t tabel sebesar 2,052, hal ini menunjukkan bahwa  $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ , dengan nilai signifikansi sebesar 0,000000000000005 yang mana  $0,000000000000005 < 0,05$ . Maka dapat dikatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan power point interaktif di kelas III SD Supriyadi 02.

**Tabel 2. Uji signifikansi (uji t)**

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	<i>sebelum</i>	<i>sesudah</i>
Mean	70,85714286	84,21428571
Variance	17,08994709	27,73015873
Observations	28	28
Pooled Variance	22,41005291	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	54	
t Stat	-10,55737985	
P(T<=t) one-tail	0,000000000000005	
t Critical one-tail	1,673564906352160	
P(T<=t) two-tail	0,000000000000010	
t Critical two-tail	2,004879288188060	

### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Supriyadi 02 dapat dilihat hasil temuan penelitian. Dalam proses pembelajaran aktivitas guru sangat berpengaruh terhadap aktivitas peserta didik serta hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini dilakukan proses pembelajaran sebelum menggunakan power point interaktif dan proses pembelajaran sesudah menggunakan power point interaktif yang mengalami peningkatan dengan hasil rata-rata nilai peserta didik pada pembelajaran sebelum menggunakan power point interaktif yaitu sebesar 70,85 dan pembelajaran sesudah menggunakan power point interaktif yaitu sebesar 84,21. Hal ini dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2015) bahwa penerapan media interaktif power point dapat meningkatkan aktivitas peserta didik. Sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Nafiah (2022) bahwa dengan media power point dalam pembelajaran aktivitas guru berperan terhadap aktifitas peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran power point interaktif dapat memberikan perubahan terhadap pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran. Hasil belajar peserta didik yang dilakukan pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan power point interaktif mengalami peningkatan. Pada pembelajaran sebelum menggunakan power point hasil belajar peserta didik belum mengalami peningkatan yang disebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, dalam mengerjakan soal evaluasi peserta didik kurang bertanggungjawab, guru belum mampu menguasai kelas dengan baik, kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh N. Juniarti, Y. Bahari, (2015) bahwa faktor penyebab terjadinya penurunan belajar peserta didik adalah cara mengajar yang kurang efektif dan tidak memanfaatkan waktu dengan baik.

Pada pembelajaran sesudah menggunakan power point interaktif hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang mana guru masih menggunakan power point interaktif pada slide power point yang digunakan tidak hanya memuat rangkuman materi namun juga menyisipkan kuis yang terdapat di akhir materi yang harus dikerjakan peserta didik bersama kelompoknya, dan kelompok yang dapat menjawab dengan cepat akan mendapatkan reward dari guru berupa bintang, dengan ini media yang digunakan peneliti dapat menjalin interaksi langsung antara peserta didik dan guru. Hal ini sejalan dengan pengertian power point yang menjadi media pembelajaran interaktif karena didalamnya terdapat fasilitas yang dapat mendukung terciptanya interaksi antara peserta didik dengan media belajar (N. L. P. S. Dewi & Manuaba, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan media power point interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD Supriyadi 02. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Illahi dkk (2021) dimana hasil belajar kognitif siswa muatan IPA kelas V SDN Sumurwelut 1/438 Surabaya menggunakan media interaktif powerpoint mengalami peningkatan yang signifikan. Penggunaan media power point interaktif pada penelitian yang dilakukan di kelas III SD Supriyadi berpengaruh terhadap aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan juga pada hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan media power point interaktif yang awalnya peserta didik belum aktif pada pembelajaran dan kurang adanya interaksi antara peserta didik dengan guru, kini peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media power point interaktif juga membantu guru dalam menyampaikan materi yang ditampilkan serta guru dapat mempersiapkan pembelajaran yang menarik. Peningkatan hasil belajar disebabkan didalam media power point interaktif tidak hanya dari rangkuman materi, namun juga didesain dengan penyajian kuis.

Dengan hasil penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan media power point interaktif di kelas III SD Supriyadi 02 memiliki kelebihan diantaranya: (1) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, (2) Penggunaan media Power point memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan, (3) Pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan lebih meningkat.

## **SIMPULAN**

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan media powerpoint interaktif dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata peserta didik pada pembelajaran sebelum menggunakan media power point interaktif yaitu sebesar 70,85 kemudian setelah diterapkan menjadi 84,21. Berdasarkan uji signifikansi (uji t) diperoleh t hitung sebesar -10,557 dan t tabel sebesar 2,052, hal ini menunjukkan bahwa  $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ , dengan nilai signifikansi sebesar 0,000000000000005 yang mana  $0,000000000000005 < 0,05$ . Maka dapat dikatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan power point interaktif di kelas III SD Supriyadi 02. Peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media power point interaktif dimana peserta didik dapat aktif berinteraksi dengan guru selama pembelajaran berlangsung.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Illahi, T. A. R., Rahmawati, I., & Setyawan, A. 2021. Pemanfaatan Media Interaktif Powerpoint untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Sumurwelut 1/438 Surabaya. *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 1 (2), 130-141. <https://doi.org/10.52620/jeis.v1i2.11>.
- Fuad, A. Jauhar, & Ananda Dwi P (2019). Pemanfaatan Media Slide Powerpoint dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *El Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education* 1, no 1 (Maret 2019). <https://ejournal.iai-tribakti.ac.id/index.php/pgmi/article/view/683>
- Hidayat, Anwar. Kuantitatif Adalah Penelitian: Tujuan, Jenis-Jenis, Pengertian, Contoh Dan. <https://www.statistikian.com/2012/10/penelitian-kuantitatif.html#> diakses 11 Maret 2023
- Mulyawan. D. (2013). Pengaruh Penggunaan Microsoft Powerpoint. (Online). (<http://danimulyawan.38.blogspot.com/2013/01/jurnal-pengaruhpenggunaan-microsoft.html>. diakses 7 Maret 2023
- Nafiah, M. 2022. Penerapan Media Pembelajaran PPT Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar.
- Nurseto, T. 2011. Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8 (1).
- N. Juniarti, Y. Bahari, W. R. 2015. Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4 (April), 1-11.
- Romadhan, Akbar. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire pada Mata Pelajaran teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 04 Nomor 02 Tahun 2015, 451-456
- Sugiyono (2018, hlm. 72) <https://serupa.id/metode-penelitian-eksperimen/> diakses pada tanggal 8 maret 2023
- Sukmawati, Ika Dewi. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas IV SDN Pekanbaru. Universitas Islam Riau. Pekanbaru
- Wahyuningsih, S. 2015. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8 (2), 59-67. <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329>
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9 (1), 82-92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>