

Pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Subtema Aneka Benda di Sekitarku SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah

Dortana Sihotang¹, Minar T. Lumbantobing²,
Canni Loren Sianturi³

^{1,2,3}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: ¹dortanasihotang9@gmail.com, ²minar.lumbantobing@uhnp.ac.id,
³cannibimbinganskripsi@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Media *Powerpoint* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Subtema Aneka Benda di Sekitarku di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah. Ada 2 hipotesis pada penelitian ini yaitu, (1) Ada pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Subtema Aneka Benda di Sekitarku di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah (H_a) dan (2) Tidak ada pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Subtema Aneka Benda di Sekitarku di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah (H_o). Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian Pre-Eksperimental Design yang menggunakan design "One Group Pretest Posttest Design". Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah yang berjumlah 30 orang. Karena jumlah populasi kurang dari 50 maka populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pemberian tes dan observasi. Data penelitian di analisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa hasil t_{hitung} sebesar 9,425 dengan taraf signifikan 0.05. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Subtema Aneka Benda di Sekitarku di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah. Ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci : Pengaruh, Media *Powerpoint*, Hasil Belajar, Subtema Aneka Benda di Sekitarku

Abstract

The purpose of this study was to determine whether Powerpoint Media Affects the Learning Outcomes of Class III Students in Learning Sub-themes of Various Objects Around Me at GKPS 1 Rambung Merah Private Elementary School. There are 2 hypotheses in this study, namely, (1) There is an influence of Powerpoint Media on the Learning Outcomes of Class III Students in Learning Sub-themes of Various Objects Around Me at GKPS 1 Rambung Merah Private Elementary School (H_a) and (2) There is no influence of Powerpoint Media on Learning Outcomes Third Grade Students in Learning Sub-themes of Various Objects Around Me at GKPS 1 Rambung Merah (H_o) Private Elementary School. This research method is an experimental method with the type of research Pre-Experimental Design that uses the design "One Group Pretest Posttest Design". The population of this study were all third grade students of GKPS 1 Rambung Merah Private Elementary School, totaling 30 people. Because the population is less than 50, the population is used as a sample in this study. Data collection is done by

giving test and observation techniques. The research data were analyzed using descriptive and inferential statistical analysis. Based on the results of data analysis, it is known that the tcount is 9.425 with a significant level of 0.05. So it can be concluded that there is an influence of Powerpoint Media on the Learning Outcomes of Class III Students in Learning Sub-themes of Various Objects Around Me at GKPS 1 Rambung Merah Private Elementary School. This means that H_a is accepted and H_o is rejected.

Keywords: *Influence, Powerpoint Media, Learning Outcomes, Sub-themes of Various Objects Around Me*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mengubah nasib dan meningkatkan kualitas hidup untuk menghadapi segala tantangan di masa yang akan datang. Pendidikan memegang peranan penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas, terbuka dan demokratis. Tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan diartikan sebagai daya upaya untuk memberikan tuntutan pada segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup lahir dan batin setinggi-tingginya. Sedangkan menurut Raka Joni dalam kutipan Tambunan Janwar (2015:32) pendidikan adalah suatu proses interaksi manusiawi antara pendidik dan subjek didik untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Proses itu berlangsung dalam lingkungan tertentu dengan menggunakan bermacam-macam tindakan yang disebut alat pendidikan, yang meliputi kurikulum pendidikan, media, sumber dan teknologi pendidikan merupakan komponen-komponen yang saling menunjang pencapaian tujuan pendidikan.

Oleh karena itu siswa perlu dibina, diatur, dikembangkan agar menjadi siswa pendidikan yang bermutu. Pendidikan formal yang terjadi di sekolah diharapkan mampu menciptakan manusia yang mandiri, disiplin, bertanggung jawab, dan peduli terhadap kepentingan bangsa dan negara. Hal tersebut tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Mengacu kepada undang-undang tersebut, maka pendidikan haruslah tetap menjadi prioritas dan menjadi orientasi untuk diusahakan perwujudannya di sekolah. Salah satu dari tugas pokok adalah menyiapkan siswa agar mencapai perkembangannya secara optimal. Seorang siswa dikatakan telah mencapai perkembangannya secara optimal apabila siswa dapat memperoleh pendidikan dan prestasi yang sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan yang dimilikinya.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Menurut Eko Setiawan (2018:20) pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan peserta didik dalam belajar, membuat peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan menciptakan situasi pemecahan masalah yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tujuan pembelajaran yang menggunakan tematik dalam proses pembelajaran, yaitu agar peserta didik mampu mempelajari materi pengetahuan yang disajikan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran. Pada umumnya pembelajaran Bahasa Indonesia, PPKn dan Matematika lebih terorientasi pada aspek benda di sekitar dan kurang mengembangkan proses perilaku di kehidupan sehari-hari.

Namun kenyataannya, keadaan yang terjadi di kelas III SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah adalah kurangnya minat serta rendahnya penguasaan konsep mendengar, membaca, serta memahami terutama pada Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 1 Aneka Benda di Sekitarku pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn dan Matematika sangat rendah. Kemungkinan kegagalan guru dalam menyampaikan suatu pokok bahasan disebabkan saat proses belajar mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan buku paket sehingga kurang membangkitkan perhatian dan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Padahal apabila guru bersedia menggunakan media *powerpoint* dalam pembelajaran akan lebih bervariasi, maka siswa akan mempunyai sikap yang baik atau positif terhadap cara mengajar guru, sehingga diharapkan siswa menjadi sangat bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena proses belajar mereka yang rendah. Untuk itu guru harus bisa menentukan cara mengajar dan menerapkan media pembelajaran yang tepat agar siswa lebih mudah menerima materi pelajaran dan tidak cepat jenuh sehingga proses belajar siswa akan meningkat dalam upayanya meraih hasil belajar yang baik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar. Menurut Sanjaya dalam kutipan Nurliani Siregar (2015:150) media pembelajaran adalah sebagai alat yang bisa menarik perhatian siswa supaya terjadi proses belajar. Menurut Mc Luhan dalam kutipan Janwar Tambunan (2018:127) media pembelajaran adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang ke orang lain yang tidak ada dihadapannya.

Media slide *powerpoint* digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Azhar Arsyad (2015:193) *Powerpoint* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan oleh orang-orang dalam mempresentasikan bahan ajar atau laporan, karya. Dengan demikian media pembelajaran berbentuk slide *powerpoint*, adalah keterkaitan setiap mata pelajaran dengan kehidupan nyata. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Subtema Aneka Benda Di Sekitarku di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2017:73) penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan menggunakan rancangan "*One Group Design Pretest-Posttest*" yang dapat digambarkan sebagai berikut :

<u>Pretest</u>	<u>Perlakuan</u>	<u>Posttest</u>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Pengukuran pertama sebelum menggunakan media *powerpoint* (*pretest*)

X : Perlakuan atau eksperimen

O₂ : Pengukuran kedua setelah menggunakan media *powerpoint* (*posttest*)

Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah Jln. Ulakma Sinaga Pematangsiantar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada awal bulan Agustus sampai akhir bulan Agustus tahun 2022/2023.

Populasi

Menurut Sugiyono (2017:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu. Jadi Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III GKPS 1 Rambung Merah.

Tabel 3.1

Populasi Siswa Kelas III SD GKPS 1 Rambung Merah

No	Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1	III	16	14	30

Sampel

Menurut Sugiyono (2017:81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam pengambilan sampelnya, peneliti mencampur subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah.

Tabel 3.2

Sampel Penelitian Siswa Kelas III SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah

No	Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
1	III	16	14	30

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah Jln. Ulakma Sinaga Pematangsiantar. Siwa yang dijadikan sampel yaitu kelas III yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini dilakukan hanya menggunakan kelas eksperimen dengan menggunakan uji instrument tes. Peneliti memberikan tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) sebanyak 20 butir soal pilihan berganda yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema aneka benda di sekitarku pada mata peajaran Bahasa Indonesia, PPKn dan Matematika.

Hasil Uji Coba Instrumen

Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur tingkat validasi soal yang diteliti secara tepat. Uji validitas dilakukan dengan memberikan soal berupa pilihan berganda sebanyak 25 butir soal, dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang, dengan

ketentuan $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$. Dimana $r_{tabel} = 0,433$, maka soal dinyatakan valid. Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan maka dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.3
Validasi soal

No. soal	R_{tabel}	R_{hitung}	Kesimpulan
1.	0,433	0,563	Valid
2.	0,433	0,806	Valid
3.	0,433	0,533	Valid
4.	0,433	0,382	Tidak valid
5.	0,433	0,369	Tidak valid
6.	0,433	0,828	Valid
7.	0,433	0,693	Valid
8.	0,433	0,806	Valid
9.	0,433	0,557	Valid
10.	0,433	0,806	Valid
11.	0,433	0,549	Valid
12.	0,433	0,806	Valid
13.	0,433	0,567	Valid
14.	0,433	0,435	Valid
15.	0,433	0,542	Valid
16.	0,433	0,725	Valid
17.	0,433	0,632	Valid
18.	0,433	0,806	Valid
19.	0,433	0,361	Tidak valid
20.	0,433	0,739	Valid
21.	0,433	0,178	Tidak valid
22.	0,433	0,806	Valid
23.	0,433	0,462	Valid
24.	0,433	851	Valid
25.	0,433	102	Tidak valid

Sumber : aplikasi SPSS 21

Berdasarkan hasil perhitungan validitas dari 25 butir soal yang diujikan terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid 5 butir soal yang tidak valid. Soal yang valid yaitu nomor 1,2,3,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,20,22,23,dan 24. Sedangkan soal yang tidak valid yaitu nomor 4,5,19,21,25.

Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas soal dalam pengumpulan data selanjutnya dilakukan uji reliabilitas soal untuk mengukur sejauh mana instrumen pada penelitian ini dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data apabila instrumen tersebut sudah baik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan SPSS 21 dengan analisis Cronbach's Alpha $> 0,6$ untuk menguji reliabilitas soal pada tes. Hasil analisis reliabilitas soal dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4
Data Uji Reliabilitas

Reliability Statistic	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,926	25

Sumber Data: Aplikasi SPSS 21

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai Cronbach's Alpha yang di dapat adalah 0,926, selanjutnya nilai ini dibandingkan dengan nilai kriteria koefisien reliabilitas yaitu jika nilai Cronbach's Alpha > 0,6 maka soal dikatakan reliabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa 0,926 > 0,6, jadi soal pada instrumen tes ini sangat reliabel.

Uji Kesukaran

Analisis uji tingkat kesukaran butir soal digunakan untuk menguji soal-soal tes dari segi kesukaran nya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk kategori sukar, sedang dan mudah. Hasil perhitungan tingkat kesukaran dinyatakan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.5
Tingkat Uji Kesukaran Tes

No. soal	Indeks Kesukaran	Keterangan
1.	0,2857	Sukar
2.	0,4762	Sedang
3.	0,6190	Sedang
4.	0,5714	Sedang
5.	0,4286	Sedang
6.	0,5238	Sedang
7.	0,2857	Sukar
8.	0,4762	Sedang
9.	0,4762	Sedang
10.	0,4762	Sedang
11.	0,2857	Sukar
12.	0,4762	Sedang
13.	0,4286	Sedang
14.	0,4286	Sedang
15.	0,3810	Sedang
16.	0,4286	Sedang
17.	0,5238	Sedang
18.	0,4762	Sedang
19.	0,4762	Sedang
20.	0,4286	Sedang
21.	0,4762	Sedang
22.	0,4762	Sedang
23.	0,2857	Sukar
24.	0,3810	Sedang
25.	0,7619	Mudah

Sumber : aplikasi SPSS 21

Tingkat kesukaran atau taraf kesukaran suatu butir soal menunjukkan apakah soal tersebut tergolong mudah, sedang, sukar. Besarnya kesukaran antara 0,00 sampai 1,00. Tingkat kesukaran soal antara 0,00 sampai 0,30 dinyatakan sukar, 0,30 sampai 0,70 dinyatakan sedang dan 0,70 sampai 1,00 dinyatakan mudah.

Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda dilakukan untuk mengetahui perbedaan dan kemampuan hasil belajar siswa yang rendah pada setiap butir soal. Berikut analisis uji daya pembeda butir soal sebagai berikut.

Tabel 4.6
Data Daya Pembeda Tes

No. soal	Daya pembeda (DP)	Keterangan
1.	0,519	Baik
2.	0,780	Sangat baik
3.	0,483	Baik
4.	0,323	Cukup
5.	0,309	Cukup
6.	0,805	Sangat baik
7.	0,660	Baik
8.	0,780	Sangat baik
9.	0,508	Baik
10.	0,780	Sangat baik
11.	0,504	Baik
12.	0,780	Sangat baik
13.	0,519	Baik
14.	0,378	Cukup
15.	0,493	Baik
16.	0,691	Baik
17.	0,588	Baik
18.	0,780	Sangat baik
19.	0,300	Cukup
20.	0,706	Sangat baik
21.	0,111	Kurang
22.	0,780	Sangat baik
23.	0,412	Baik
24.	0,832	Sangat baik
25.	0,044	Kurang

Sumber : aplikasi SPSS 21

Berdasarkan data daya pembeda di atas dapat dilihat bahwa kategori kurang terdapat pada soal nomor 21 dan 25. Kategori cukup terdapat pada soal nomor 4,5,14 dan 19. Kategori baik terdapat pada soal nomor 1,3,7,9,11,13,15,16,17 dan 23. Sedangkan kategori sangat baik terdapat pada soal nomor 2,6,8,10,12,18,20,22 dan 24.

Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa kelas III pada subtema aneka benda di sekitarku SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah Pematangsiantar sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Powerpoint*. Berikut data nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas III SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah Pematangsiantar. Adapun data hasil belajar yang diperoleh sebagai berikut :

Hasil Belajar *Pretest*

Peneliti melakukan tes *Pretest* pada siswa kelas III pada hari kamis 1 september 2022. Ketuntasan hasil belajar siswa ditentukan dengan berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 70 . Hasil belajar tes *Pretest* siswa kelas III pada pembelajaran subtema aneka benda di sekitarku dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7
Data Nilai *Pretest* Kelas III

No	Nama siswa	Nilai (X)
1.	Andika Purba	60
2.	Andre Damanik	75
3.	Anggun Panjaitan	40
4.	Aysa Manik	70
5.	Cantik Jelita Situmeang	60
6.	Charissa Ginting	65
7.	Chicilia Pakpahan	55
8.	Detha Sinaga	55
9.	Devan Tumangger	40
10.	Dwi Siallagan	55
11.	Felton Pardede	75
12.	Fheby Siahaan	70
13.	Foirello Bancin	70
14.	Frans Siallagan	35
15.	Jackie Tampubolon	50
16.	Jonathan Siboro	45
17.	Markus Galingging	60
18.	Merry Sinaga	55
19.	Mita Sihombing	40
20.	Mutiara Lubis	70
21.	Peiza Purba	75
22.	Rismeylinda	50
23.	Rolyoni Simarmata	55
24.	Rooney Joas Simanjuntak	65
25.	Selfania Purba	50
26.	Stevan Sihombing	30
27.	Tri Arga Saragih	50
28.	Tri Gunawan Saragih	50
29.	Vinka Sumbayak	75
30.	Elmansyah Nduru	35
N = 30		$\sum x = 1.680$
Rata-rata (\bar{x}) = 56		

Sumber : data hasil penelitian

Dari tabel 4.7 hasil belajar *Pretest* siswa di atas dapat diketahui bahwa jumlah dari seluruh hasil belajar *Pretest* siswa ($\sum x$) yaitu 1.680 dengan jumlah responden 30 orang dan nilai rata-rata *Pretest* yaitu 56. Maka analisis deskriptif pada nilai *Pretest* siswa kelas III dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8
Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pretest Siswa

No.	Interval	Frekuensi	Presentasi (%)
1.	90-100	-	0%
2.	80-90	4	13,3%
3.	70-80	4	13,3%
4.	<70	22	73,3%
Jumlah		30	
Tuntas (≥ 70)		8	26,6%
Tidak tuntas (≤ 70)		22	73,3%
Tertinggi		75	
Terendah		30	
Rata-rata (\bar{x})		56	

Sumber : data hasil penelitian

Dari tabel 4.8 deskriptif hasil belajar *Pretest* siswa kelas III di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 8 siswa dan jumlah siswa yang memperoleh ≤ 70 sebanyak 22 siswa. Dari data di atas juga menunjukkan nilai tertinggi pada hasil belajar *Pretest* siswa yaitu 75 dan nilai terendah hasil belajar *Pretest* siswa yaitu 30 dengan rata-rata 56 dimana mencari nilai rata-rata dengan menggunakan rumus $\bar{x} = \sum x/N$.

Hasil Belajar Posttest

Pada hari jumat 2 september 2022 peneliti melakukan tes *Posttest* setelah peneliti memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media *Powerpoint*. Hasil belajar *Posttest* siswa kelas III pada pembelajaran subtema aneka benda di sekitarku yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.9
Data Nilai Posttest Kelas III

No	Nama siswa	Nilai (X)
1.	Andika Purba	75
2.	Andre Damanik	95
3.	Anggun Panjaitan	85
4.	Aysha Manik	85
5.	Cantik Jelita Situmeang	95
6.	Charissa Ginting	80
7.	Chicilia Pakpahan	80
8.	Detha Sinaga	65
9.	Devan Tumangger	85
10.	Dwi Siallagan	85
11.	Felton Pardede	90
12.	Fheby Siahaan	85
13.	Foirello Bancin	75

14.	Frans Siallagan	75
15.	Jackie Tampubolon	80
16.	Jonathan Siboro	75
17.	Markus Galingging	85
18.	Merry Sinaga	75
19.	Mita Sihombing	90
20.	Mutiara Lubis	80
21.	Peiza Purba	75
22.	Rismeylinda	85
23.	Rolyoni Simarmata	65
24.	Rooney Joas Simanjuntak	90
25.	Selfania Purba	80
26.	Stevan Sihombing	85
27.	Tri Arga Saragih	80
28.	Tri Gunawan Saragih	90
29.	Vinka Sumbayak	80
30.	Elmansyah Nduru	90
N = 30		$\Sigma x = 2.460$
Rata-rata (\bar{x}) = 82		

Sumber : data hasil penelitian

Dari tabel 4.9 hasil belajar *Posttest* siswa di atas dapat diketahui bahwa jumlah dari seluruh hasil belajar *Posttest* siswa (Σx) yaitu 2.460 dengan jumlah responden 30 orang dan nilai rata-rata *Posttest* yaitu 82. Maka analisis statistik deskriptif data untuk nilai *Posttest* siswa kelas III dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10
Analisis Deskriptif Hasil Belajar *Posttest* Siswa

No.	Interval	Frekuensi	Presentasi (%)
1.	90-100	7	23,3%
2.	80-90	15	50%
3.	70-80	6	20%
4.	<70	2	6,6%
Jumlah		30	
Tuntas (≥ 70)		28	93,3%
Tidak tuntas (≤ 70)		2	6,6%
Tertinggi		95	
Terendah		65	
Rata-rata (\bar{x})		82	

Sumber : data hasil penelitian

Dari tabel 4.10 deskriptif hasil belajar *Posttest* siswa kelas III di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 28 siswa dan jumlah siswa yang memperoleh ≤ 70 sebanyak 2 siswa. Dari data di atas juga menunjukkan nilai tertinggi pada hasil belajar *Posttest* siswa yaitu 95 dan nilai terendah hasil belajar *Posttest* siswa yaitu 65 dengan rata-rata 82 dimana mencari nilai rata-rata dengan menggunakan rumus $\bar{x} = \Sigma x/N$.

Uji Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data-data yang sudah dikumpulkan berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat pertama dalam menentukan dalam uji hipotesis yang akan dilakukan. Uji kenormalan data dibantu dengan menggunakan IBM SPSS 21. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji *Kolmogorov-Smirnov* terhadap tes hasil belajar siswa kelas III pada subtema aneka benda di sekitarku. Berikut uji normalitas dan data hasil belajar siswa kelas III SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah Pematangsiantar sebagai berikut.

Tabel 4.11
Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
	Statistic	Df	Sig.
Posttest	0,155	30	0,062
Pretest	0,122	30	0,200

Sumber : aplikasi SPSS 21

Data pada tabel 4.11 di atas menunjukkan bahwa data dari hasil *Pretest* (sebelum perlakuan) dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikan $0,200 > 0,05$. Sedangkan data dari hasil *Posttest* (setelah perlakuan) menunjukkan data berdistribusi normal karena nilai signifikan $0,062 > 0,05$.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan media *Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema Aneka Benda di Sekitarku. Dalam uji hipotesis dilakukan dengan uji t, dengan tahapan sebagai berikut.

Tabel 4.12
Gabungan Hasil Belajar Pretest dan Posttest Siswa

No	Nama	Pretest (X_1)	Posttest (X_2)	$d = X_2 - X_1$	d^2
1.	Andika Purba	60	75	15	225
2.	Andre Damanik	75	95	20	400
3.	Anggun Panjaitan	40	85	45	2.025
4.	Aysha Manik	70	85	15	225
5.	Cantik Jelita Situmeang	60	95	35	1.225
6.	Charissa Ginting	65	80	15	225
7.	Chicilia Pakpahan	55	80	25	625
8.	Detha Sinaga	55	65	10	100
9.	Devan Tumangger	40	85	45	2.025
10.	Dwi Siallagan	55	85	30	900
11.	Felton Pardede	75	90	15	225
12.	Fheby Siahaan	70	85	15	225
13.	Foirello Bancin	70	75	5	5
14.	Frans Siallagan	35	75	40	1.600
15.	Jackie Tampubolon	50	80	30	900

16.	Jonathan Siboro	45	75	30	900
17.	Markus Galingging	60	85	25	625
18.	Merry Sinaga	55	75	20	400
19.	Mita Sihombing	40	90	50	2.500
20.	Mutiara Lubis	70	80	10	100
21.	Peiza Purba	75	75	0	0
22.	Rismeylinda	50	85	35	1.225
23.	Rolyoni Simarmata	55	65	10	100
24.	Rooney Simanjuntak	65	90	25	625
24.	Selfania Purba	50	80	30	900
26.	Stevan Sihombing	30	85	55	3.025
27.	Tri Arga Saragih	50	80	30	900
28.	Tri Gunawan Saragih	50	90	40	1.600
29.	Vinka Sumbayak	75	80	5	25
30.	Elmansyah Nduru	35	90	55	3.025
	N = 30	$\sum x_1$ =1.680	$\sum x_2$ =2.460	$\sum d$ =780	$\sum d^2$ =26.880

Sumber : data hasil penelitian

Data tabel 4.12 diketahui bahwa jumlah nilai *Pretest* siswa ($\sum X_1$) = 1.680, jumlah nilai *Posttest* siswa ($\sum X_2$) = 2.460, jumlah selisih nilai *Pretest* dan *Posttest* ($\sum d$) = 780, dan jumlah dari kuadrat deviasi (d^2) = 26.880. Untuk mengetahui adanya pengaruh dari media *Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas III peneliti melakukan uji hipotesis (uji t) dengan langkah-langkah perhitungan uji hipotesis (uji t) sebagai berikut :

Rumus Uji t :

- a. Menentukan nilai rata-rata dari perbedaan hasil *Pretest* dan *Posttest* yang dilakukan dengan istilah mean (Md) dengan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$Md = \frac{780}{30}$$

$$Md = 26$$

- b. Menentukan nilai jumlah kuadrat deviasi *Pretest* dan *Posttest* ($\sum x^2d$) dengan menggunakan rumus:

$$\sum x^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$\sum x^2d = 26.880 - \frac{(780)^2}{30}$$

$$\sum x^2d = 26.880 - \frac{608.400}{30}$$

$$\sum x^2d = 26.880 - 20.280$$

$$\sum x^2d = 6.600$$

- c. Menentukan nilai hipotesis (uji t) dengan menggunakan rumus:

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{26}{\sqrt{\frac{6.600}{30(30-1)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{26}{\sqrt{\frac{6.600}{870}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{26}{\sqrt{7,58}}$$

$$t_{hitung} = \frac{26}{2,75}$$

$$t_{hitung} = 9,425$$

d. Menentukan harga t_{tabel}

Harga t_{tabel} dihitung dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = N - 1 = 30 - 1 = 29$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,699$

Data di atas menunjukkan bahwa t_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = 29$ adalah 1,699 sedangkan t_{hitung} yang diperoleh adalah 9,425, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_a diterima sedangkan H_o ditolak. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Subtema Aneka Benda di Sekitarku.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari media *Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema aneka benda di sekitarku. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah dengan jumlah 30 siswa yang dijadikan peneliti sebagai kelas eksperimen. Peneliti menentukan sampel dengan melihat nilai harian siswa dalam menentukan kelas eksperimen.

Media *Powerpoint* digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mengasah pola pikir siswa untuk menemukan solusi atau jawaban dari permasalahan yang diberikan. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *Powerpoint* dapat menjadikan suasana belajar pembelajaran lebih aktif dan kondusif karena siswa tidak hanya mendengar dan menulis saja, tapi siswa di arahkan untuk ikut serta dalam proses pembelajaran, sedangkan guru hanya akan mengarahkan siswa untuk menemukan solusi dari permasalahan dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini penggunaan media *Powerpoint* dikatakan berpengaruh apabila dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara statistik dan signifikan. Dalam proses penelitian ini sebelum peneliti memberikan tes *Pretest* dan tes *Posttest* kepada siswa peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap instrumen yang akan diberikan kepada siswa. Pengujian instrumen yang akan dilakukan peneliti yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda. Peneliti melakukan uji validitas di UPTD SD Negeri 122381 Pematangsiantar dengan jumlah siswa (N) sebanyak 21 siswa. Pada uji validitas dikategorikan valid apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 atau $r_{tabel} = 0,433$. Dalam uji validitas diketahui bahwa soal yang dikategorikan valid sebanyak 20 butir soal dan butir soal yang dikategorikan tidak valid sebanyak 5 butir soal. Setelah melakukan uji validitas peneliti melakukan uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengukur konsisten setiap instrumen yang akan digunakan. Instrumen atau soal tes dikatakan reliabel apabila $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,60$. Pada uji reliabilitas jumlah soal yang dikategorikan reliabel dan dapat dijadikan sebagai instrumen yaitu 20 butir soal dengan nilai reliabilitas setiap butir soal yaitu $0,926 > 0,60$. Selanjutnya

peneliti melakukan uji tingkat kesukaran pada setiap soal yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kesulitan dari setiap soal-soal yang akan diberikan kepada siswa. Pada uji tingkat kesukaran diketahui bahwa sebanyak 16 soal dikategorikan sedang dan 4 soal dikategorikan sukar. Setelah peneliti melakukan uji tingkat kesukaran peneliti melakukan uji daya pembeda soal. Uji daya beda soal bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan hasil belajar siswa, hasil uji daya beda diketahui sebanyak 2 dikategorikan kurang, sebanyak 4 soal dikategorikan cukup, sebanyak 10 soal dikategorikan baik, dan 9 soal dikategorikan sangat baik.

Pada penelitian di hari pertama peneliti memberikan *Pretest* kepada siswa kelas III sebagai kelas eksperimen dengan jumlah soal 20 dalam bentuk soal pilihan berganda, setelah melakukan *Pretest* peneliti menemukan beberapa nilai atau pencapaian siswa masih belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai ≤ 70 kategori tidak lulus yaitu sebanyak 22 siswa dan jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 kategori lulus yaitu sebanyak 8 siswa dengan rata-rata nilai siswa 56. Berdasarkan data hasil *Pretest* tersebut dapat dilihat bahwa sebelum penggunaan media *Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas III masih tergolong rendah. Setelah mengetahui hasil belajar dari *Pretest* (sebelum memberikan perlakuan dari media *Powerpoint*) pada proses pembelajaran di kelas III peneliti memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media *Powerpoint*. Setelah memberikan materi pembelajaran peneliti memberikan soal *Posttest* kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran subtema aneka benda di sekitarku, peneliti menemukan peningkatan terhadap hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 kategori lulus sebanyak 28 siswa dengan nilai rata-rata 82 sehingga dapat menunjukkan adanya pengaruh media *Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema aneka benda di sekitarku. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran subtema aneka benda di sekitarku peneliti melakukan uji hipotesis (uji t) ditemukan adanya pengaruh dari penggunaan media *Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas III, hal ini dapat dilihat dari perhitungan dengan rumus uji t. Pada uji t diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,425 > 1,699$. Hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* pada pembelajaran subtema aneka benda di sekitarku di kelas III siswa SD GKPS 1 Rambung Merah Pematang Siantar. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *Powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran subtema aneka benda di sekitarku di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah Pematang Siantar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah Pematang Siantar tentang Media *Powerpoint* dan hasil belajar siswa dapat disimpulkan. Hasil belajar *Pretest* siswa kelas III SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah pada pembelajaran subtema aneka benda di sekitarku mendapatkan nilai rata-rata sebesar 56. Sedangkan hasil belajar *Posttest* siswa kelas III SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah pada pembelajaran subtema aneka benda di sekitarku mendapatkan nilai rata-rata sebesar 82. Hasil belajar siswa jauh lebih baik setelah menggunakan media *Powerpoint*. Penggunaan media *Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas III dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari hasil hipotesis dimana taraf signifikannya 0,05. Analisis uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 9,425 dan t_{tabel} 1,699, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $9,425 > 1,699$, sehingga dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran subtema aneka benda di sekitarku di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliani. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Arikunto, 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Elpira & Ghufroon, 2015. "Pengaruh Penggunaan media powerpoint terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas IV . *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 7 (1):p 2407-4837.
- Koesmini, 2013. *Media pembelajaran powerpoint*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurfaega. 2021. *Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar*. Skripsi diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nursyaida, (2020). Penerapan penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran IPS siswa kelas V. *Jurnal Riset Pendidikan*. Vol.05 (1), (2020) 71-20.
- Puput Alfrianti. 2014. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui model Treffinger Berbantuan Powerpoint pada siswa kelas IV Kota Semarang*. Skripsi. Semarang: UNS.
- Purba, Nancy Engelina dan Veriatika Sihombing, (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Visual Tiga Dimensi (3D) Kelas V SD.
- Setiawan, Eko. 2018. *Pembelajaran Tematik Teoritis & Praktis*. Jakarta: Erlangga.
- Simaremare, Agus., Purba, Natalina. 2021. *Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Siregar, Nurliani. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Universitas HKBP Nommensen.
- Sudjana, Nana. 2018. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2012. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta cv.