



**Maullatul Hajar
 Sukarno Putri¹
 Ida Sulistyawati²**

PENGARUH MEDIA PPT INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media PPT Interaktif terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Posttest-Only Control Group Design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III B sebagai kelas eksperimen sebanyak 29 siswa dan kelas III D sebagai kelas kontrol sebanyak 30 siswa. Metode pengumpulan data penelitian menggunakan tes, Teknik analisis data menggunakan uji t-test dengan perhitungan aplikasi SPSS versi 21. Hasil perhitungan t-test pada nilai posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diperoleh sebuah nilai yang signifikan yaitu $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara media PPT Interaktif terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III B dan kelas III D di SDN Ngagelrejo 1/396 Surabaya.

Kata Kunci: Media PPT Interaktif, Kemampuan Kognitif

Abstract

The objective in this study was to determine the effect of Interactive PPT media on students' cognitive abilities in Pancasila Education subjects in elementary schools. This study used a quantitative research approach with the Posttest-Only Control Group Design research type. The subjects of this study were students of class III B as an experimental class of 29 students and class III D as a control class of 30 students. The research data collection method used a test, the data analysis technique used the t-test with the calculation of the SPSS version 21 application. The results of the t-test calculation on the posttest scores of experimental and control class students can be obtained a significant value of < 0.05 ($0.000 < 0.05$). This means that it can be concluded that there is an influence between Interactive PPT media on students' cognitive abilities in Pancasila education subjects class III B and class III D at SDN Ngagelrejo 1/396 Surabaya.

Keywords: Interactive PPT Media, Cognitive Ability

PENDAHULUAN

Perubahan zaman dan kemajuan teknologi saat ini terjadi begitu cepat. Di era perkembangan teknologi yang semakin hari semakin modern dan maju, sudah merambah kesemua bidang kehidupan manusia. Dampak yang terjadi akibat kemajuan teknologi diantaranya yaitu pada bidang pendidikan. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah oleh guru kepada siswa, seperti model pembelajaran, sumber belajar, bahan, dan juga media harus mengikuti zaman. Salah satunya pada media pembelajaran sebagai salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, memperkuat daya ingat, pertimbangan, perasaan dan kemampuan siswa. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, telah menciptakan berbagai kemudahan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu dalam pemanfaatan media pembelajaran (Amalia, N, R 2020).

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email : Maullahajar091@gmail.com, ida@unipasby.ac.id

Pada umumnya jenjang Sekolah Dasar menggunakan metode ceramah yang diselingi oleh diskusi kelompok dengan waktu yang sedikit. Apabila sumber belajar hanya menggunakan buku paket saja, terlihat kurang maksimal dalam meningkatkan konsep materi, hal tersebut menjadi penting untuk mengetahui media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa (Haliza dkk, 2024). Berhubungan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk membuat media pembelajaran interaktif.

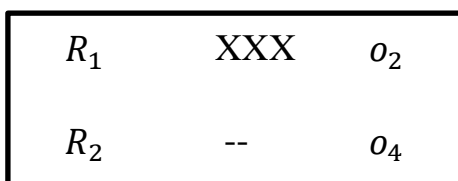
Penggunaan media interaktif merupakan sebuah inovasi guru dalam menghadapi abad ke-21 atau yang sering disebut sebagai era industry 4.0 yang beriringan dengan kemajuan teknologi yang mendorong kemajuan di dunia Pendidikan (Ingsih dkk, 2018). Salah satu media pembelajaran interaktif yaitu media Power Point. Media Power Point ini menggunakan unsur seperti suara, gambar, video, dan teks termasuk animasi agar siswa dapat menerima pesan yang akan disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap media interaktif tersebut (Dianah, J, H dkk, 2023). Hasil belajar juga menjadi tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran tersebut. Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa dan juga dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Interaktivitas yang ada dalam media Power Point juga dapat merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Dan juga diharapkan dapat mempercepat pemahaman konsep-konsep Pendidikan Pancasila, meningkatkan daya ingat dan merangsang pemikiran kritis siswa.

Dalam mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah dasar memiliki tujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan pemahaman tentang nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, hak dan kewajiban sebagai warga negara. Mata Pelajaran ini memberikan dasar bagi siswa untuk memahami konsep dasar pemerintahan, hak asasi manusia, pluralitas Masyarakat, dan juga tanggung jawab sebagai warga negara Indonesia. Mengingat hingga saat ini mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap sebagai mata pelajaran yang terkesan membosankan dan kurang diminati oleh sebagian siswa. Oleh karena itu penting untuk mengembangkan metode pembelajaran Pendidikan Pancasila yang efektif, relevan, dan mampu memberikan dampak nyata pada pembentukan karakter dan identitas kewarganegaraan siswa.

Mengingat mata Pelajaran Pendidikan Pancasila yang memerlukan kemampuan kognitif siswa dan bertujuan untuk membina dan membimbing keterampilan dan kognitif siswa agar menjadi warga negara berkarakter, cerdas, serta menjadi warga Masyarakat yang baik. Kemampuan kognitif siswa ialah aspek penting dalam proses pembelajaran. Kemampuan kognitif berfokus kepada kemampuan anak dalam menerima dan memahami informasi maupun menghadapi dan menyelesaikan masalahnya (Riny & Safrul, 2022). Kemampuan kognitif mencakup sejumlah keterampilan intelektual, termasuk kemampuan berpikir, mengingat, memahami, menganalisis, dan menyelesaikan masalah. Hal ini mendasari penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengaruh Media PPT Interaktif Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar”.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian “Quasi Experimental Design” dengan jenis Nonequivalent Control Group Design bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu posttest only control group design. Dimana desain ini memiliki dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian kedua kelas tersebut akan dibandingkan. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan (treatment) sebagaimana tujuan dalam penelitian ini sedangkan kelas kontrol memperoleh perlakuan konvensional dengan tidak menggunakan media PPT Interaktif .



Gambar 1. Desain Penelitian Kategori posttest-only control group design

Keterangan :

R₁ = Kelas Eksperimen

R₂ = Kelas Kontrol

XXX = Perlakuan atau treatment dengan menggunakan media PPT interaktif

O₂ = Hasil Posttest kelas eksperimen

O₄ = Hasil Posttest kelas kontrol

Menurut sugiyono (dalam Fransisca & Wijoyo 2020) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SDN Ngagel Rejo 1 Surabaya dengan jumlah siswa kelas III sebanyak 187 siswa. Sedangkan sampel adalah sebagian dari jumlah populasi. Sampel yang digunakan yaitu siswa kelas III B sebanyak 29 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas III D sebanyak 30 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Probability Sampling. Jenis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Simple Random Sampling.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa tes. Tes yang digunakan adalah hasil tes kemampuan kognitif siswa berupa soal pilihan ganda dan soal uraian. Pelaksanaan test dilakukan secara individu oleh siswa untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila secara mandiri yang diberikan di akhir pembelajaran.

Pada penelitian ini menggunakan Teknik analisis data statistika dengan berbantuan aplikasi uji statistic IBM SPSS Versi 21. Agar uji-t yang dapat digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh, sebaran data ideal harus normal dan homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Ngagelrejo 1/396 Surabaya dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas III B sebagai kelas eksperimen dan kelas III D sebagai kelas kontrol pada materi pendidikan pancasila mengenai Hak dan Kewajiban sebagai warga sekolah. Data didapatkan dari hasil posttest setelah pembelajaran berlangsung, tes ini digunakan untuk mengukur dan mengetahui hasil kemampuan kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Posttest yang diberikan sebanyak 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Dengan diberikan posttest peneliti dapat mengetahui Pengaruh Media PPT Interaktif Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar.

Data tertinggi yang diperoleh dari kelas eksperimen yaitu 100, sedangkan hasil terendah mendapat nilai 64 dengan rata-rata mendapatkan 85. Sedangkan untuk kelas kontrol yaitu 97, untuk hasil terendah mendapat nilai 53 dengan rata-rata mendapatkan 74. Berdasarkan data yang diperoleh maka dilakukan tiga uji yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji T-test. Adapun uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T-test pada penelitian ini menggunakan software IBM SPSS Statistic 21 for windows sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Pada uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh tersebut distribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas ini data menggunakan uji Kolmogrov Smirnova dengan menggunakan program SPSS versi 21. Peneliti ingin mengetahui kenormalan data yang telah diambil, kriteria dalam pengambilan . Berikut ini hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS 21

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Posttest Kemampuan Kognitif

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.

Nilai Posttest	Kelas_Eksp erimen	.159	29	.059	.894	29	.007
	Kelas_Kont rol	.104	30	.200*	.969	30	.517
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel diatas hasil perhitungan uji normalitas posttest kelas eksperimen diperoleh $df = 29$ dan kelas kontrol $df = 30$ dapat diketahui nilai signifikansi (Sig). Pada kelas eksperimen hasil signifikansinya adalah 0,059 dan pada kelas kontrol hasil signifikansinya adalah 0,200. Karena ketentuan data dikatakan normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan analisis parametrik dapat dilanjutkan.

2. Uji Homogenitas

Selain dilakukan pengujian terhadap normal tidaknya distribusi pada sampel, peneliti juga melakukan pengujian terhadap homogenitas dari sampel. Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah data hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau tidak. Ketentuan data yang dinyatakan homogen taraf signifikansinya $> 0,05$. Data uji homogenitas kedua sampel tersebut menggunakan SPSS versi 21 untuk mengetahui pengolahan data yang ada. Berikut ini hasil uji homogenitas dengan menggunakan SPSS 21.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Posttest

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.906	1	57	.173

Berdasarkan uji homogenitas pada tabel 2 diatas menunjukkan bahwa hasil signifikansi (Sig) data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,173 yang berarti $> 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa dikatakan homogen atau memiliki varians yang sama. Dengan demikian, maka salah satu syarat tidak mutlak dari uji T-test sudah terpenuhi dan dapat dilanjutkan.

3. Uji T

Uji T-test merupakan bagian dari analisis statistik parametrik yang digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol karena diberi perlakuan yang berbeda. Setelah diketahui bahwa data penelitian ini berdistribusi normal dan varians homogen, maka uji T-test dapat dilakukan dengan menggunakan program pengolahan data SPSS versi 21 melalui uji T-test yang independent sample T-test.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Posttest

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper

Nilai Posttest	Equal variances assumed	1.906	.173	3.742	57	.000	11.478	3.067	5.336	17.620
	Equal variances not assumed			3.736	56.133	.000	11.478	3.072	5.324	17.632

Berdasarkan tabel 3 diatas diperoleh nilai signifikansinya sebesar 0,00 yang berarti $< 0,05$ maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji Independent Sample T-test, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya bahwa terdapat pengaruh media PPT Interaktif terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

Berkaitan dengan hasil data tes yang berdistribusi normal, selanjutnya akan menghitung uji homogenitas. Dari uji homogenitas didapatkan hasil nilai signifikan (Sig) sebesar 0,173 sehingga lebih besar dari 0,05. Berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama atau homogen, terkait dengan hasil tes yang berdistribusi normal dan varian homogen. Selanjutnya menghitung uji T-test dengan menggunakan Independent Sample Test. Dimana pengujian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah pada bab pertama. Uji T-test dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media PPT Interaktif Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Hasil uji T-test terdapat pada tabel 3 rumusan masalah yang sudah disebutkan pada bab satu akan dibahas dengan uraian berikut ini.

Dengan rumusan masalah tersebut, maka diperoleh hasil uji T-test yang menyatakan bahwa “Ada pengaruh media PPT Interaktif Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar” pengaruhnya disini adalah siswa yang diajarkan menggunakan media PPT Interaktif hasil dari kemampuan kognitif siswa lebih tinggi daripada hasil dari kemampuan kognitif siswa yang tanpa diajarkan menggunakan media PPT Interaktif.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media PPT Interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa untuk mencapai pembelajaran yang lebih baik. Pengaruhnya dapat dilihat dari hasil posttest siswa kelas eksperimen yang mendapat nilai rata-rata 85, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 74. Serta didukung dengan hasil analisis data yang menggunakan uji T-test yang menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$ yang artinya yaitu terdapat sebuah pengaruh pada hasil proses pembelajaran dengan menggunakan media PPT Interaktif terhadap kemampuan kognitif siswa.

Dari paparan di atas yang sudah melalui perhitungan T-test pada nilai posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diperoleh sebuah nilai yang signifikan yaitu $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil pembelajaran yang menggunakan media PPT Interaktif dengan kemampuan kognitif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh media PPT Interaktif Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar, dapat disimpulkan. Sebagai berikut :

Terdapat pengaruh media PPT Interaktif terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar pada siswa kelas III SDN Ngagelrejo 1 Surabaya. Hal ini telah dibuktikan pada hasil uji-t yang dilakukan terhadap hasil posttest yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil kemampuan kognitif siswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil kemampuan kognitif kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, dimana rata-rata kelas eksperimen adalah sebesar 85 dan kelas kontrol hanya sebesar 74.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N, R. 2020. “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I “. *Jurnal Pensil : Pendidikan Teknik Sipil*. 9(2): 108-114.
- Dianah, Julia, Hilalatud, Witono, A.Hari, dan Nisa, Khairun. 2023.” Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022/2023”. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 8(1).
- Haliza, V, N, Dewi, D, A, & Mulyana, A. 2024. “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV ”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 8(1)
- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S. D. (2018). “ Pendidikan Karakter: Alat Peraga Edukatif Media Interaktif ”. Penerbit Deepulish.
- Riny, M & Safrul. 2022. “ Pengaruh Model Pembelajaran STAD Menggunakan Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar ”. *Jurnal Basicedu*. 6(5)
- Fransisca, A, Wijoyo, H. 2020. “ Implementasi Metta Sutta Terhadap Metode Pembelajaran Di Kelas Virya Sekolah Minggu Sariputta Buddhies”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Agama Buddha*. 2(1)