

Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Mi Al Falah Beran

Diana Jihan Panduwinata¹, Lucky Amatur Rohmani², Miratu Chaeroh³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Modern Ngawi
correspondence e-mail*, dianajihanpanduwinata@gmail.com; luckyamatur@gmail.com;
miratuchaeroh95@gmail.com

Submitted: Revised: 2024/05/01 Accepted: 2024/05/11 Published: 2024/05/17

Abstract

This research discusses whether or not there is an influence of the use of interactive PowerPoint media on student learning outcomes, especially for grade IV students. This type of research is quantitative with a one group pretest-posttest design, with the research subjects being class IV students at MI Al Falah Beran, with a total of 28 respondents. The research instruments used in this research were tests and questionnaires. The collected data was processed and analyzed using SPSS 25 for windows software. Based on the test results, students using the pretest and posttest experienced an increase, the average score for the pretest was 64.46 while the posttest was 78.80. The results of the questionnaire that have been analyzed show that there are 15 respondents out of 28 respondents who answered yes in using interactive PowerPoint media and the results of the t test show that this interactive PowerPoint media has a significant influence as seen from the sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$. The conclusion from the test results of this research is that there is an influence of the use of interactive PowerPoint media on student learning outcomes at MI AL Falah Beran.

Keywords

Media, Interactive Powerpoint, Learning Outcomes



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

PENDAHULUAN

Di era ini hambatan besar untuk secara aktif beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang cepat. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan bukan hanya memperkaya sumber pengetahuan, tetapi juga mengubah paradigma tradisional tentang bagaimana proses belajar mengajar dilaksanakan. Teknologi digital berperan sebagai katalis dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan menarik bagi siswa. Teknologi sebagai sumber pengetahuan menyediakan akses ke informasi yang luas dan mendalam. Siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar, mulai dari artikel, video edukatif, database ilmiah, hingga e-book yang dapat diakses kapan saja dan dari mana saja. Ini membantu memperluas cakrawala belajar siswa dan memungkinkan pembelajaran mandiri yang lebih efektif.

Teknologi memungkinkan pembentukan metodologi pembelajaran yang lebih inovatif. Guru dapat menggunakan aplikasi interaktif, permainan edukatif, dan simulasi virtual untuk menjelaskan konsep yang rumit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga membantu mereka

memahami materi pembelajaran dengan lebih baik melalui pengalaman praktis. Teknologi memfasilitasi proses pembelajaran yang fleksibel dan tidak hanya terbatas pada interaksi tatap muka. Dengan platform pembelajaran online, siswa bisa belajar dalam berbagai setting, tidak terbatas oleh batasan geografis atau waktu. Kelas virtual, webinar, dan diskusi online memungkinkan interaksi antara siswa dan guru serta antarsiswa dari berbagai daerah bahkan negara, meningkatkan kolaborasi dan pertukaran pengetahuan. Teknologi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran. Setiap siswa memiliki kecepatan belajar dan gaya belajar yang berbeda, dan teknologi dapat membantu menyesuaikan materi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Sistem pembelajaran adaptif dan platform yang menawarkan jalur belajar kustom dapat membantu siswa mengoptimalkan proses belajar mereka.¹

Di tingkat pendidikan dasar, pengajaran Pancasila sering kali masih mengandalkan metode ceramah tradisional dengan menggunakan buku teks sebagai bahan ajar utama. Namun, metode ini mulai dirasa tidak lagi menarik bagi siswa, menyebabkan mereka kurang fokus selama proses belajar mengajar, yang pada gilirannya mengurangi minat mereka untuk belajar dan berimbas pada penurunan hasil belajar mereka. Hasil pra-observasi menunjukkan bahwa nilai tersebut kurang bagus. Ini menandakan adanya kebutuhan mendesak untuk mereformasi dan mengembangkan metode pembelajaran Pancasila. Sangat penting untuk mengembangkan alat dan metode pembelajaran yang lebih efektif yang dapat mendukung pemahaman materi secara maksimal oleh siswa. Ini termasuk integrasi teknologi pendidikan yang dapat membuat materi pelajaran lebih interaktif dan menarik.

Dalam banyak sekolah dasar, pengajaran Pendidikan Pancasila sering kali masih mengandalkan metode ceramah tradisional, di mana guru cenderung hanya menggunakan buku panduan resmi sebagai sumber materi utama. Seiring berjalannya waktu, metode ini menjadi monoton dan kurang efektif dalam menarik perhatian siswa, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya minat dan hasil belajar siswa, seperti yang terlihat dari nilai yang masih berada di bawah standar yang diharapkan. Dari observasi awal, beberapa siswa ditemui terjadi kegagalan dan keberatan dalam mengikuti dan memahami materi yang disampaikan melalui ceramah yang berkepanjangan, menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pengajaran serta pemilihan media pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila agar pemahaman siswa dapat dioptimalkan.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi sangat membantu dalam mengubah dinamika proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi, seperti internet dan berbagai aplikasi digital, guru dapat mengubah cara mereka mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Di era digital saat ini, komputer dan internet menjadi alat bantu yang sangat efektif dalam mendukung kegiatan pendidikan.² Penggunaan teknologi dalam pendidikan memungkinkan materi diajarkan dengan cara yang lebih variatif.

Khususnya bagi siswa sekolah dasar, mereka akan lebih tertarik pada pembelajaran yang disajikan dalam berbagai bentuk. Materi pembelajaran juga dapat diperkaya dengan gambar, suara,

¹ Darwin Effendi and Dan Achmad Wahidy, 'Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, 125–29.

² Effendi and Wahidy.

dan video.³ Media pembelajaran menjadi komponen penting pada KBM guna memperoleh target besar sesuai target Pendidikan umum dan spesifik yaitu di lembaga.⁴ Peran media pembelajaran sangat vital sebagai sarana penyampaian materi yang tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih aktif dan interaktif dalam kelas, serta memberikan umpan balik yang berharga bagi pengajar dan siswa dalam proses pembelajaran.⁵

Sebagian yang dapat dimanfaatkan oleh para pendidik adalah presentasi PowerPoint interaktif.⁶ Media pembelajaran ini merupakan alat berbasis multimedia yang dirancang untuk memfasilitasi pengiriman informasi dan pesan dari guru kepada siswa. Karakteristik utamanya adalah adanya komunikasi dua arah yang dinamis antara multimedia dan pengguna, yang dalam hal ini adalah para siswa, dengan tujuan utama mempermudah proses belajar mengajar.⁷ Media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai perantara fisik yang memudahkan interaksi antara guru dengan sejumlah peserta didik dalam sebuah konteks pembelajaran. PowerPoint interaktif, sebagai alat yang mendukung pembelajaran abad ke-21, mengoptimalkan penggunaan teknologi terkini untuk memberikan nuansa pembelajaran yang inovatif dan menarik di Indonesia.⁸ Media pembelajaran PowerPoint interaktif merupakan alat yang tidak hanya menstimulasi interaksi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif.

Presentasi dengan metode ini terbukti lebih mendekatkan siswa dengan menyertakan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, suara, dan video. Lebih dari sekadar alat bantu pengajaran, PowerPoint interaktif juga memfasilitasi pemahaman lebih dalam terhadap materi pelajaran dan meningkatkan penguasaan teknologi.

Hasil belajar merupakan cerminan dari prestasi akademis yang diraih oleh peserta didik melalui berbagai aspek evaluasi, seperti ujian, tugas, praktik, serta partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Harapan besar terletak pada kemampuan siswa untuk mencapai prestasi yang memuaskan, karena hal ini tidak hanya memungkinkan mereka meraih cita-cita pribadi, tetapi juga menjadi sumber kebanggaan bagi orang tua mereka. Namun, dalam realitasnya, terdapat variasi yang signifikan dalam nilai-nilai yang diperoleh, mulai dari yang sangat tinggi hingga yang sangat

³ Miratu Chaeroh, Novia Rahma Rista Utami, and Sri Jumini, 'Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Melalui Metode Demonstrasi Dengan Media Tali PAS Pada Siswa Kelas II Semester Genap Sekolah Dasar Negeri Gentan 03 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelaj', *Social Science Academic*, 1.2 (2023), 173–92 <<https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3504>>.

⁴ Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, 'Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4.4 (2020), 1104–13.

⁵ Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar', *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 586–95.

⁶ Oktaviana Yunanda Putri, Arifian Dimas, and Lucky Amatur Rohmani, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Sebagai Pengganti Kurikulum 2013 Di SMP Negeri 1 Ngawi', *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains) 2022 "Dinamika Pembelajaran Sains Dalam Kurikulum Merdeka"*, 2020, 2022, 159–64.

⁷ Untung Slamet Sugiyarto and others, 'Interactive Powerpoint Learning Media in Basic School of Learning Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar', *Jurnal CERDAS Proklamator*, 8.2 (2020), 118–23.

⁸ Nadia Syavira, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd', *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5.1 (2021), 84–93 <<https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>>.

rendah. Beberapa peserta didik mungkin berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, sementara yang lain mungkin menghadapi tantangan dalam mencapai tingkat pencapaian yang sama. Faktor-faktor seperti ketersediaan fasilitas pembelajaran, tingkat motivasi belajar, serta lingkungan belajar yang mendukung turut mempengaruhi kemampuan siswa dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Studi yang dilakukan oleh [nama peneliti] menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada anak-anak sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya memupuk semangat belajar anak-anak, tetapi juga memungkinkan mereka belajar sambil menikmati tampilan visual yang menarik. Selain itu, media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif diyakini mampu menarik minat belajar siswa, terutama karena kemudahannya dalam penggunaan, bahkan dapat diakses melalui smartphone. Penggunaan media ini juga mencerminkan upaya inovatif para guru dalam menyajikan pengalaman KBM.

Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Handini, Ida Ermiana, dan Itsna Oktaviana pada tahun 2022 adanya kenaikan hasil dengan pendekatan kelompok eksperimen. Senada dengan yang dilaksanakan oleh Metalin, Puspita, Puspitaningsih, dan Diana pada tahun 2020, yang menemukan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian tersebut, siswa terlihat lebih terfokus pada materi yang disajikan melalui media, sehingga pemahaman mereka tentang materi meningkat, serta mereka menjadi lebih familiar dengan teknologi berbasis komputer.

Meskipun terbukti, akan tetapi dalam pembelajaran Pancasila di tingkat sekolah dasar masih belum banyak diadopsi oleh para guru. Selain itu, penelitian yang mengkaji penggunaan media PowerPoint interaktif khususnya untuk mata pelajaran Pancasila pada tingkat sekolah dasar juga masih jarang dilakukan. Penggunaan PowerPoint yang efektif tidak hanya memudahkan guru dalam membuat materi pembelajaran yang menarik, tetapi juga memudahkan dalam penggunaannya.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penelitian ini dirancang untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menggunakan metode kuantitatif. Materi yang dipilih adalah Pendidikan Pancasila dan lokasi penelitian adalah di MI Al Falah Beran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana media PowerPoint interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV MI Al Falah Beran. Besar keinginan untuk dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk materi pendidikan karakter seperti Pancasila.

METODE

Penelitian dilakukan di MI Al Falah Beran, yang terletak di Kecamatan Ngawi, Kabupaten Ngawi. Alasan pemilihan lokasi ini adalah karena kemudahan akses teknologi yang tersedia serta masalah-masalah yang muncul dalam hasil belajar siswa di sekolah tersebut. Kelas IV dipilih karena memudahkan dalam proses pengumpulan data dan juga karena tersedianya fasilitas proyektor LCD yang mendukung penelitian ini. Pendekatan ini memungkinkan untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan guna mendapatkan hasil yang lebih akurat. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa MI Al Falah Beran yang berjumlah 612 siswa, dengan sampel 28 siswa kelas

IV.

Penelitian pre-eksperimental dengan desain one group pretest-posttest selama enam bulan, dari Januari hingga Juni 2023, untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif pada siswa kelas IV MI Al Falah Beran. Data dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda dan kuesioner, diikuti dengan analisis statistik termasuk uji normalitas, homogenitas, dan t berpasangan untuk mengevaluasi perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian diharapkan memberikan wawasan tentang manfaat media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengujian Hipotesis

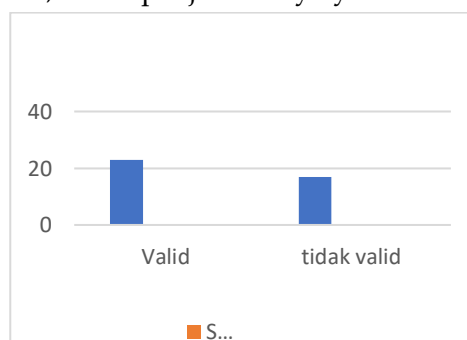
1. Uji Validasi

Hasil uji coba soal Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV telah dilaksanakan. Bentuk tesnya adalah pilihan ganda dengan total 40 butir soal. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS 24 untuk Windows. Proses uji validitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa soal-soal yang disajikan dalam tes tersebut sesuai dengan tujuan pengukuran yang diinginkan dan memiliki kualitas yang baik dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, validitas tes dapat dianggap sebagai indikator keabsahan instrumen evaluasi yang digunakan dalam mengukur kompetensi siswa terkait dengan mata pelajaran tersebut.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Tes

No	Validitas	No Soal	Frekuensi
1	Valid	5,7,11,14,15,16, 17,18,19,20,21, 23,26,27,28,29,30,31,32,33,37	21
2	Tidak Valid	1,2,3,4,6, 8,9,10,12,13,22,24,25,34,35,36,38	17
Jumlah			38

Sesuai dengan pada tabel diatas, maka penjelasannya yaitu:



Gambar 1 Grafik Hasil Uji Validitas Tes

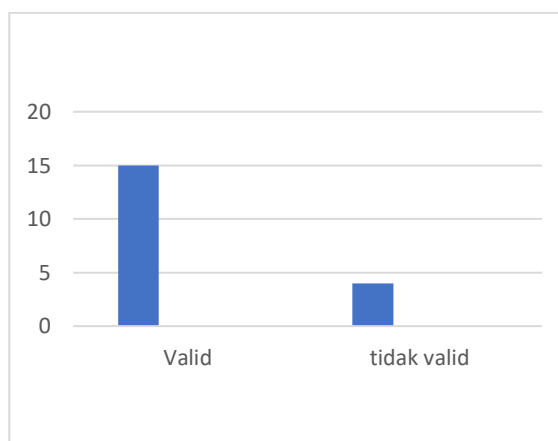
Hasil analisis atas butir-butir soal telah memperlihatkan validitasnya. Validitas diukur

dengan mengacu pada nilai tabel r sebesar 0,320; setiap butir soal dengan nilai r yang dihitung melebihi ambang batas ini dianggap valid. Dari 38 butir soal yang dianalisis, 21 diantaranya diakui sebagai valid sedangkan 17 lainnya tidak memenuhi kriteria validitas. Selain itu, sebuah uji coba dilakukan terhadap penggunaan media PowerPoint interaktif dalam sebuah kelas IV, menggunakan kuesioner yang terdiri dari 18 butir soal. Uji validitas dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS 24 untuk Windows.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Kuesioner

No	Validitas	Nomor Soal	Total
1	Valid	1,2,3,5,6,7,8,10,12,13,14,15,16,18,19	15
2	Tidak Valid	4,11,17	3
	Jumlah		18

Dengan memperhatikan tabel yang telah disediakan, data dapat dipresentasikan dalam bentuk diagram batang untuk memberikan visualisasi yang lebih jelas dan mudah dipahami. Diagram batang ini akan menggambarkan hasil dari setiap metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian.



Gambar 2 Hasil Uji Validitas Kuesioner

Dalam uji validitas butir soal yang dilakukan di kelas uji coba, 15 dari 18 pernyataan dianggap valid karena nilai r hitung mereka melebihi ambang batas 0,514. Namun, 3 pernyataan lainnya tidak memenuhi kriteria validitas karena memiliki nilai r hitung di bawah 0,514. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti memutuskan untuk hanya menggunakan 15 pernyataan yang dinilai valid dalam instrumen penelitian ini. Keputusan ini diambil untuk memastikan bahwa pernyataan-pernyataan yang digunakan dalam instrumen memiliki tingkat keandalan dan validitas yang memadai untuk tujuan pengumpulan data yang akurat.

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas adalah metode yang digunakan untuk menilai tingkat konsistensi suatu alat ukur dalam proses pengumpulan data secara berulang. Untuk melaksanakan pengujian ini, digunakan perangkat lunak SPSS versi 24 untuk Windows. Informasi mengenai data yang diperoleh dari uji reliabilitas instrumen pengujian tersebut dapat diperiksa melalui

gambar yang disertakan di bawah ini.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.758	38

Gambar 3 Hasil Uji Reliabilitas Tes

Menunjukkan nilai Cronbach's alpha sebesar 0,758, yang melebihi ambang batas 0,70, menandakan bahwa data tersebut reliabel. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dianggap cukup akurat untuk keperluan analisis lebih lanjut.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.864	18

Gambar 4 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner

Setelah data dihitung dan diinterpretasikan menggunakan kriteria nilai r. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's alpha sebesar 0,864, yang memenuhi kriteria keandalan lebih dari 0,70, sehingga data tersebut dapat dianggap reliabel.

3. Uji Daya Beda

Pengujian ini dengan *software SPSS 24 for windows*

Tabel 3 hasil Uji Daya Beda Soal Tes

No	Daya Beda	No Soal	Frekuensi
1	0,70-1,00 (Baik Sekali)	-	0
2	0,40-0,69 (Baik)	7,11,14,16,21,23,26,27,28,29,30,32,33,37	15
3	0,20-0,39 (Cukup)	2,5,9,16,17,18,19,20,21,25,31,35	12
4	0,00-0,19 (Kurang Baik)	3,8,10,13,24,36,38	7
5	Bertanda Negatif (Jelek Sekali)	1,4,12,34	4
Jumlah			38

Dari 38 soal yang dianalisis, tidak ada soal yang masuk dalam kategori "baik sekali", tetapi terdapat 15 soal baik dan 12 soal cukup. Kategori dalam penyusunan karya ini adalah baik dan cukup hingga di laksanakan pengujian lebih lanjut.

4. Uji Kesukaran

Tabel 4 Hasil Uji Kesukaran Soal Tes

No	Kesukaran	No Soal	Frekuensi
1	00,0 - 0,30 (Soal Sukar)	4,6,12	3
2	0,31-0,71 (Soal Sedang)	1,5,7,8,9,10,11,13,18, 25,32,35,36,37,38	14
3	0,71-1,00 (Soal Mudah)	2,3,14,15,16,17,19,20,21,22,23,24, 26,27,28,29,30,31,33,34	21
Jumlah			38

Berdasarkan data uji kesukaran soal menunjukkan jika tingkat kesukaran < 30 (sukar), 0,31 - 0,71 (sedang), dan $> 0,71$ (mudah), sehingga dari ke 38 soal tersebut terdapat 3 soal sukar, 14 soal sedang, dan 21 soal mudah.

5. Uji Normalitas

Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah data tersebut mengikuti pola distribusi yang sesuai dengan asumsi statistik, yang penting dalam analisis data untuk memastikan keabsahan interpretasi hasil. Hasilnya kita dapat mengetahui apakah distribusi data cenderung simetris dan terdistribusi merata di sepanjang kurva normal atau tidak. Urgensinya, karena banyaknya metode statistik yang mensyaratkan bahwa data memiliki distribusi normal untuk dapat dianalisis dengan tepat. Uji ini memainkan peran penting dalam menentukan kecocokan data dengan model statistik yang digunakan.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PRET EST	POST EST	KUESIO NER
N		28	28	28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	12.93	15.79	11.43
	Std. Deviation	4.337	3.293	4.749
Most Extreme Differences	Absolute	.114	.142	.131
	Positive	.085	.130	.083
	Negative	-.114	-.142	-.131
Test Statistic		.114	.142	.131
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.154 ^c	.200 ^{c,d}

Gambar 5 Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada instrumen tes dan kuesioner menunjukkan bahwa semua data, termasuk pretest, posttest, dan respons kuesioner, memiliki distribusi normal karena nilai signifikansi mereka masing-masing yaitu 0,200, 0,154, dan 0,200, semua melebihi batas 0,05. Kondisi ini menegaskan bahwa distribusi data tes dan kuesioner berada dalam kondisi normal. Oleh karena itu, validitas statistik untuk analisis data selanjutnya terjamin.

6. Uji Homogenitas

Pengujian dilaksanakan untuk memastikan apakah beberapa kelompok sampel, sebuah proses yang dikenal sebagai uji homogenitas. Untuk melaksanakan uji ini, digunakan perangkat lunak SPSS versi 24 agar analisis data yang mendetail dan akurat untuk menilai keseragaman varians di antara kelompok-kelompok tersebut.

Test of Homogeneity of Variances HASL BELAJAR PRETEST POSTEST

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.025	2	78	.139

Gambar 6 Hasil Uji Homogenitas

Dengan memperoleh 0,139 bahwa ini terbukti lebih tinggi dari 0,05, data dianggap homogen, menunjukkan distribusi yang konsisten.

7. Uji T test

Uji-t berpasangan digunakan untuk menilai perbedaan signifikan antara dua set data yang berkaitan berdasarkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 serta perbandingan antara t_{hitung} dan t_{tabel} .

Paired Samples Test

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Error Mean	Lower Upper				
	St d. De vi ati on							

					e r				
P a i r 1	PRETE ST - POSTT EST	- 14.64 3	15. 86 6	2.998	- 2 0. 7 9 5	-8.491	-4.884	27	.000

Gambar 7 Hasil Uji Paired Sampels Test

Analisis menggunakan SPSS 24 menunjukkan signifikansi ($p < 0,05$) dari pengaruh variabel X terhadap variabel Y, dengan t hitung (4,368) melebihi nilai t tabel (1,703). Hasil uji regresi sederhana menegaskan bahwa variabel X secara signifikan ($p = 0,000$) terbukti meningkatkan pada variabel Y yaitu hasil belajar siswa Pendidikan Pancasila di MI Al Falah Beran sebesar 95,4%.

Pembahasan

Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Al Falah Beran

Media pembelajaran tidak hanya memudahkan penyampaian materi tetapi juga berfungsi memperkaya bahan ajar. Uji validitas melibatkan 38 soal dengan materi "Negeraku Indonesia" yang diuji coba di kelas lain, menghasilkan 22 soal valid yang dianalisis menggunakan software SPSS 24. Uji menunjukkan instrumen ini memiliki nilai 0,758, yang menandakan keandalannya, dengan tingkat kesulitan soal yang terbagi menjadi 15 soal kategori sedang dan 21 soal kategori mudah. Penelitian ini menggunakan soal dengan kategori sedang dan mudah. Uji daya pembeda menghasilkan 27 soal dengan nilai $> 0,30$ yang diterima.

Sebelum menyebarkan kuesioner, peneliti melakukan uji validitas dengan bantuan SPSS. Setelah itu, kuesioner disebarkan kepada para responden. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 15 responden (53%) setuju dengan penggunaan media PowerPoint interaktif, sedangkan 13 responden (46%) tidak setuju. Uji reliabilitas pada instrumen kuesioner menunjukkan nilai Cronbach's alpha sebesar 0,864, yang lebih besar dari 0,70, menunjukkan bahwa data yang diperoleh adalah reliabel.

Data menunjukkan pretest (0,200), posttest (0,154), dan kuesioner (0,200) yang semuanya melebihi ambang batas 0,05. Selain itu, data tersebut juga dinyatakan homogen dengan nilai 0,139, yang juga lebih tinggi dari 0,05. Untuk mengevaluasi pengaruh X pada Y, peneliti menggunakan berbagai uji yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan antara variabel X dan Y, mengingat nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05.

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa implementasi PowerPoint interaktif dalam proses pembelajaran mempunyai potensi signifikan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi oleh siswa. Walaupun demikian, tidak semua

responden merasa puas atau setuju dengan penggunaan metode ini, yang menandakan perlunya penyempurnaan dan variasi dalam aplikasinya.

Penggunaan PowerPoint interaktif, sebagai salah satu alat teknologi pendidikan, telah terbukti dapat memfasilitasi penyampaian materi pelajaran secara lebih dinamis dan menarik. Media ini memungkinkan guru untuk mengintegrasikan teks, gambar, dan animasi, yang tidak hanya membantu dalam visualisasi konsep yang kompleks tapi juga meningkatkan interaktivitas dalam kelas. Namun, keefektifan alat ini tidak merata di antara semua siswa, yang menggambarkan pentingnya adaptasi dan personalisasi dalam penggunaannya. Salah satu cara untuk memperkaya pengalaman belajar melalui PowerPoint interaktif adalah dengan meningkatkan kualitas konten visual dan interaktivitas. Penambahan elemen multimedia seperti video, simulasi, dan kuis interaktif dapat membuat sesi belajar tidak hanya informatif tetapi juga menghibur. Selain itu, integrasi alat respons siswa, seperti polling atau tanya jawab realtime, dapat mendorong partisipasi aktif dari siswa, yang secara langsung dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Selain pengembangan konten, pengajaran yang efektif menggunakan PowerPoint interaktif juga membutuhkan keahlian khusus dari guru. Oleh karena itu, pendidikan dan pelatihan berkelanjutan untuk guru dalam pemanfaatan teknologi informasi menjadi sangat penting. Guru perlu dilengkapi dengan keterampilan untuk merancang dan menyajikan materi pembelajaran yang tidak hanya edukatif tapi juga menarik, serta mampu menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan individu setiap siswa. Mengakui bahwa setiap siswa memiliki cara belajar yang unik adalah langkah penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Hal ini memerlukan guru untuk terus menerapkan pendekatan yang fleksibel dan responsif terhadap keragaman dalam kelas. Evaluasi dan asesmen berkelanjutan harus dilakukan untuk memahami keefektifan metode pengajaran yang diterapkan dan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran individual siswa.

Penelitian lebih lanjut juga perlu dilakukan untuk memahami alasan ketidaksetujuan sebagian siswa terhadap penggunaan PowerPoint interaktif. Pendekatan kualitatif seperti wawancara mendalam atau studi kasus bisa memberikan wawasan berharga tentang pengalaman dan persepsi siswa terhadap media pembelajaran ini. Memahami hambatan dan preferensi ini akan membantu dalam merancang pengalaman belajar yang lebih memadai dan memenuhi kebutuhan semua siswa. Dengan memperhatikan aspek-aspek ini, diharapkan penggunaan teknologi pendidikan seperti PowerPoint interaktif dapat terus dikembangkan dan disesuaikan sehingga dapat memberikan manfaat maksimal dalam proses pembelajaran, membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dalam lingkungan yang mendukung dan memotivasi.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan hubungan signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan peningkatan hasil belajar siswa di MI Al Falah Beran. Dari analisis data yang dilakukan, terlihat bahwa nilai rata-rata peserta didik dalam pretest adalah 64,46, yang meningkat menjadi 78,80 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila. Selain itu, hasil kuesioner yang dianalisis menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yakni 15 dari 28, merasa bahwa penggunaan PowerPoint interaktif membantu mereka dalam proses belajar. Responden menyatakan bahwa media interaktif ini membuat materi lebih mudah dipahami dan lebih menarik, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar dengan bantuan media visual dan interaktif turut serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Media interaktif, khususnya PowerPoint, memungkinkan integrasi berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video yang dapat menstimulasi berbagai indra belajar siswa. Hal ini sangat penting dalam meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep. Studi ini juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya sekedar alat bantu, tetapi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran yang efektif. Ini menegaskan pentingnya guru untuk terus mengadaptasi dan mengintegrasikan teknologi dalam metode pengajaran mereka, terutama di era digital saat ini. Pentingnya pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran juga menjadi salah satu temuan krusial dari penelitian ini. Guru perlu diberikan kesempatan untuk memperoleh keterampilan yang relevan dan memahami cara terbaik mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk memaksimalkan potensinya dalam mendukung keberhasilan siswa. Hasil penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa pengintegrasian teknologi pendidikan, seperti PowerPoint interaktif, dalam pembelajaran dapat secara substansial meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa. Ini menunjukkan perlunya lembaga pendidikan untuk lebih mendorong dan mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif sebagai bagian dari kurikulum mereka.

REFERENCES

Chaeroh, Miratu, Novia Rahma Rista Utami, and Sri Jumini, 'Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Dan Pembagian Melalui Metode Demonstrasi Dengan Media Tali PAS Pada Siswa Kelas II Semester Genap Sekolah Dasar Negeri Gentan 03 Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelaj', *Social Science Academic*, 1.2 (2023), 173–92 <<https://doi.org/10.37680/ssa.v1i2.3504>>

- Darma, B, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)* (Guepedia, 2021)
- Darmanah, Garaika, *Metodologi Penelitian* (CV. HIRA TECH, 2019)
- Dewi, Ni Luh Putu Sintia, and Ida Bagus Surya Manuaba, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5.1 (2021), 76–83
- Effendi, Darwin, and Dan Achmad Wahidy, 'Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2019, 125–29
- Fahmeyzan, Dodi, Siti Soraya, Desventri Etmy, and Stmik Bumigora Mataram, 'UJI NORMALITAS DATA OMZET BULANAN PELAKU EKONOMI MIKRO DESA SENGGIGI DENGAN MENGGUNAKAN SKEWNESS DAN KURTOSIS Abstrak Ekonomi Adalah Salah Satu Ilmu Sosial Yang Mempelajari Aktivitas Manusia Yang Berhubungan Dengan Produksi , Distribusi Dan Konsumsi Terha', 2.1 (2018)
- Firinta Togatorop, Daulat Nathanael Banjarnahor, and Doris Yolanda Saragih, 'Sosialisasi Pengaruh Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi Di Sekolah Dasar (SD) Swasta HKI 3 Pematangsiantar', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1.2 (2022), 68–76 <<https://doi.org/10.55606/jpmi.v1i2.232>>
- Firmansyah, Deri, and Dede, 'Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1.2 (2022), 85–114 <<https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>>
- Harmoko, M. P., Kilwalaga, I., Pd, S. P. I., Asnah, S. P., Rahmi, S., Adoe, V. S., ... & Arina, F., *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. (Feniks Muda Sejahtera., 2022)
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini, 'Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4.4 (2020), 1104–13
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., ... & Indra, I., *Media Pembelajaran, Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2021
- Hendra Anggryawan, Irfan, 'Pengaruh Fasilitas Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi', *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 7.3 (2020), 71–75 <<https://doi.org/10.26740/jupe.v7n3.p71-75>>
- Lasmini, Ni Wayan, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Paikem Dengan Model Kooperatif Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas VI SD Inpres Palupi', *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4.4 (2018), 329–42
- M. Makbul, 'Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian', 2021, 6
- Magdalena, Ina, Septy Nurul Fauziah, Siti Nur Faziah, and Fika Sulaehatun Nupus, 'Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan', *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3.2 (2021), 198–214
- Maknunah, Durrotul, Gresella Lily Intrisya, Sania Mushallina, Achmad Agus Riyanto, Fikri Andriansyah, Mufidina Ali, and others, 'Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media

- Pembelajaran Powerpoint Interaktif Bagi Pendidik Di Madrasah Tsanawiyah', *Khaira Ummah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.1 (2022), 53–60
- Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah Ulfah, and Opan Arifudin, 'Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik', *Jurnal Tahsinia*, 2.2 (2021), 173–79 <<https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>>
- Nasrum, A., *Uji Normalitas Data Untuk Penelitian* (Jayapangus Press Books, 2018)
- Natalia, Lena, Yakobus Adi Saingo, Institut Agama, and Kristen Negeri Kupang, '10 Pentingnya Pendidikan Pancasila', *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1.10 (2023), 266–72
- Nurfadhillah, Septy, *Media Pembelajaran* (CV Jejak, 2021)
- Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar', *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2.1 (2019), 586–95
- Pramuaji, K. A., & Loekmono, L., 'Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian: Quesionnaire Emphaty. Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha', *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 9 (2018), 74–78
- Prof.Dr.Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 2022
- Purba, Y.O.,Fadhilaturrahmi,F.,Purba,J.T.,& Siahaan, K.W.A., *Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan*, 2021
- Puspita, Ari Metalin Ika, Flora Puspitaningsih, and Kriska Yuki Diana, 'Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1.1 (2020), 49–54
- Putri, Oktaviana Yunanda, Arifian Dimas, and Lucky Amatur Rohmani, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Sebagai Pengganti Kurikulum 2013 Di SMP Negeri 1 Ngawi', *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains) 2022 "Dinamika Pembelajaran Sains Dalam Kurikulum Merdeka"*, 2020, 2022, 159–64
- Ricardo, Ricardo, and Rini Intansari Meilani, 'Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2.2 (2017), 79 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>>
- Sholikhudin, R, 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ix-F Menggunakan Metode Mind Mapping Pada Mata Pelajaran Ski', *Central Publisher*, 1.1 (2023), 135–55
- Siregar, F., K, N Almadawaddah, and M Panjaitan ,R.,F., 'IMPLEMENTASI PENGGUNAAN HIPOTESIS KOMPARATIFDALAM PENELITIAN PENDIDIKAN', *Jurnal.Asrypersadaquality.Com*, 1.1 (2022)
- Slamet Sugiyarto, Untung, Yosi Wulandari, Andi Casworo, Kec Wonoboyo, Jawa Tengah, Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, and others, 'Interactive Powerpoint Learning Media in Basic School of Learning Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar', *Jurnal CERDAS Proklamator*, 8.2 (2020), 118–23
- Somayana, Wayan, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode PAKEM', *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1.3 (2020), 350–61 <<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>>
- Son, Aloisius Loka, 'Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal', *Gema Wiralodra*, 10.1 (2019), 41–52

- Susanto, Hery, Aci Rinaldi, and Novalia Novalia, 'ANALISIS VALIDITAS RELIABILITAS TINGKAT KESUKARAN DAN DAYA BEDA PADA BUTIR SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER GANJIL MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS XII IPS DI SMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2014/2015', 2.2 (2015), 6475–80
- Sutisna, Icam, 'Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif', *Universitas Negeri Gorontalo*, 1.1 (2020), 1–15
- Sutopo, E. Y., & Slamet, A., *Statistik Inferensial* (Penerbit Andi, 2017)
- Swarjana, I. K., & SKM, M., *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian*. (Penerbit Andi, 2022)
- Sya'ada, Milenia Wahyu, and Trinil Dwi Turistiani, 'Penggunaan Media Power Point Interaktif Pada Pembelajaran Surat Pribadi Dan Surat Dinas Di Kelas Vii-D Smp Negeri 1 Temayang', *Bapala*, 8.4 (2021), 17–30
- Syavira, Nadia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd', *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5.1 (2021), 84–93 <<https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>>
- Viera Valencia, Luis Felipe, and Dubian Garcia Giraldo, *Petunjuk Praktikum Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2019, II
- Worang, Meyly Olivia, Vivi Peggie Rantung, and Mario Tulenan Parinsi, 'Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Kuliah Multimedia', *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1.5 (2021), 581–90 <<https://doi.org/10.53682/edutik.v1i5.2919>>
- Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, and Yumna Syaza Kani Putri, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)', *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1.1 (2023), 13–24 <<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>>