

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SD PADA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SD NEGERI 015019 DAHANA TABALOHO GUNUNGSITOLI,NIAS.

Nursini Lase¹, Dara Fitrah Dwi², Beta Rapita Silalahi³
Safrida Napitupulu⁴
1,2,3,4PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah
1nursinilase@umnaw.ac.id, 2darafitrahdwi@umnaw.ac.id
3betarapitasilalahi@umnaw.ac.id, 3safrida@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Technology-based learning media, such as PowerPoint, have become one of the most popular tools in modern education due to their ability to present material visually and interactively. This study aims to determine the effect of using PowerPoint learning media on the learning outcomes of second grade students in the Art and Culture subject at SD Negeri 015019 Dahana Tabaloho This research uses a one group pre-test and post-test design with an experimental method and a quantitative approach. The population in this study consisted of all second-grade students at SD Negeri 015019 Dahana Tabaloho ,totaling 24 students, comprising 9 male and 15 female students. Based on the post-test results, the total score increased to 1896. The maximum score achieved by a student in the post-test was 151.68, while the minimum score was 67. The average post-test score showed a significant increase compared to the pre-test. The average pre-test score was 51.75, while the average post-test score increased to 79.00. The statistical distribution of the post-test results indicates an improvement in student performance after the use of PowerPoint in the learning process. The increase in both maximum and minimum scores demonstrates a positive development in students' learning outcomes. Therefore, it can be concluded that the use of PowerPoint learning media is proven to be effective in enhancing students' understanding and engagement in the learning process, especially in the Art and Culture subject.

Keywords: *PowerPoint Learning Media, Student Learning Outcomes, Art and Culture*

ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Power Point, telah menjadi salah satu alat yang populer dalam pendidikan modern. Penelitian ini bertujuan untuk Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Pada Pelajaran Seni Budaya di SD Negeri 015019 Dahana Tabaloho Desain penelitian dalam penelitian ini termasuk dalam jenis one grup desain pre-test and post-test. Metode dalam penelitian ini adalah termasuk dalam jenis eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 015019 Dahana Tabaloho sejumlah 24 siswa yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki 15 perempuan. Berdasarkan hasil

post-test yang diperoleh dari 24 siswa, total nilai yang terkumpul meningkat menjadi 1896. Nilai maksimum yang dicapai oleh seorang siswa dalam post-test adalah 151,68, sedangkan nilai minimum adalah 67. Rata-rata nilai post-test juga mengalami peningkatan yang signifikan. Distribusi statistik post-test menunjukkan adanya peningkatan performa siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint. Peningkatan dalam nilai maksimum dan nilai minimum dibandingkan dengan pre-test menunjukkan adanya perkembangan positif dalam hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Penggunaan media pembelajaran PowerPoint terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pre-test adalah 51,75, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 79,00. Hal ini menunjukkan bahwa media PowerPoint berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Power Point, Hasil Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Tingkat Sekolah Dasar (SD) menjadi landasan yang krusial dalam proses pembentukan dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD menjadi suatu tantangan yang perlu diatasi, dan inovasi dalam metode pembelajaran menjadi hal penting untuk dicermati. Salah satu inovasi yang dapat diadopsi adalah penggunaan media pembelajaran *Power Point*, yang memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan dinamis. Sejumlah penelitian mendukung gagasan bahwa penggunaan media pembelajaran *Power Point* dapat meningkatkan pemahaman siswa. Studi oleh Smith dan Jones (2019) menunjukkan bahwa presentasi visual dan animasi dalam *Power Point* dapat

membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Dalam konteks kelas II SD, di mana daya tangkap visual dan keterlibatan siswa sangat penting, media ini dapat dianggap sebagai alat yang efektif. Studi oleh Abdullah (2017) lebih memfokuskan pada integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran dan menunjukkan bahwa hal ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan memasukkan nilai-nilai dan tradisi budaya pesisir dalam pembelajaran, siswa dapat lebih terhubung dengan materi pelajaran.

Menurut Dale (2014) dalam buku Azhar Arsyad mengungkapkan bahwa "pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh melalui indera pandang (mata), 13% melalui indera dengar, dan melalui indera lain sekitar 12%". Berdasarkan pendapat di atas, merupakan salah satu alasan mengapa peneliti mencari pengaruh media karena peneliti ingin mencari

sebab akibat dari perlakuan penggunaan media *Power Point* yang digunakan dengan hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Apakah dengan penggunaan media *PowerP Point* tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Alasan lain mengapa peneliti mengambil mata pelajaran Seni Budaya yang dikaitkan dengan media *Power Point Interaktif* karena bidang studi Seni Budaya sangat memerlukan media dalam proses pembelajaran maka proses pembelajaran lebih efektif dan siswa menjadi tidak bosan dan dapat menambah motivasi atau semangat belajar siswa yang tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun kenyataan yang terjadi selama ini di SD Negeri khususnya pada kelas II pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya adalah guru jarang menggunakan media (bukan tidak ada) terlebih-lebih yang bersifat teknologi, terlihat dari segi proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah dan penugasan yang membuat sebagian besar siswa terlihat bosan mengikuti kegiatan pembelajaran, kurangnya minat belajar siswa, hanya sedikit siswa yang memperhatikan dan memahami materi, yang berakibat pada hasil belajar kurang. Selain itu, guru mata pelajarannya juga menerangkan bahwa hasil belajar Seni Budaya siswa masih rendah belum memenuhi setandar KKM terlihat dari persentase hasil ulangan tengah semester siswa yang rata-rata mendapat nilai 70% dibawah KKM. Untuk mata pelajaran SBdP standar

KKM yang digunakan di tahun pelajaran 2022/2023 ini adalah 75.

Berdasarkan data hasil belajar yang dikumpulkan dari penelitian di SD Negeri 015019 Dahana Tabaloho Gunungsitoli, Nias, implementasi media pembelajaran *Power Point* berbasis kearifan lokal telah menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam prestasi akademik siswa kelas II pada mata pelajaran Seni Budaya. Sebelum menggunakan media ini, rata-rata nilai ulangan tengah semester siswa berada di bawah standar KKM yang ditetapkan sebesar 75. Namun, setelah diterapkan media *Power Point* interaktif yang memasukkan unsur-unsur kearifan lokal, terjadi peningkatan yang mencolok dalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih terlibat dalam pembelajaran, tetapi juga mampu mencapai rata-rata nilai ulangan yang mendekati atau bahkan melebihi standar KKM yang ditetapkan. Secara spesifik, terlihat bahwa persentase siswa yang mencapai nilai di atas 75 meningkat secara signifikan setelah penerapan media ini, mencerminkan efektivitas pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan lingkungan budaya mereka. Dengan demikian, data ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa penggunaan media *Power Point* berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya di SD Negeri 015019 Dahana Tabaloho Gunungsitoli, Nias.

Hal ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi metode pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Data mengenai kearifan lokal dapat dikumpulkan melalui wawancara dengan tokoh masyarakat setempat, observasi langsung, dan analisis dokumen sejarah lokal. Memahami kearifan lokal ini akan memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan konten pembelajaran yang sesuai.

Dalam menghadapi tantangan peningkatan hasil belajar siswa kelas II SD, pengaruh media pembelajaran *Power Point* menjadi suatu alternatif yang menarik. Dengan dasar teoritis konstruktivisme, serta dukungan dari penelitian dan data empiris terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Melalui analisis mendalam terhadap interaksi di kelas dan respons siswa terhadap media pembelajaran, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SD (Karin, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa permasalahan yang terjadi disebabkan karena guru dalam mengajar jarang menggunakan media dan tidak pernah melakukan pembaharuan terhadap media yang digunakan khususnya media visual pada mata pelajaran Seni Budaya. Untuk itu diperlukan alat bantu yaitu penerapan media yang lebih bervariasi dalam kegiatan

pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. “Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagaiperantara atau pengirim pesan pada penerima pesan” (Arsyad, 2007: 3). Hal serupa dikemukakan oleh Miarso (Haling & Pattaufi, 2015: 47) menyatakan bahwa “media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima”. Kata media pembelajaran terdiri dari media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan media sebagai alat atau sarana komunikasi, sesuatu yang terletak diantara dua pihak, perantara atau penghubung. Menurut Robert Heinich, dkk (Musfiqon, 2012: 26) “media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima”. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan interaktif, serta dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan berbagai kelebihannya, media pembelajaran

menjadi salah satu elemen penting dalam pengembangan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif. Jenis-jenis Media Pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media dapat menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran baik secara mandiri maupun kelompok.

Karim (2007) menjelaskan, media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru.

Menurut Ahmad & Susanto (2019), penerapan media pembelajaran *Power Point* berbasis kearifan lokal telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitiannya, mereka menemukan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan *Power Point* yang mencakup konten kearifan lokal cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi dan mencapai hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan metode konvensional.

Penelitian oleh Permadi & Santoso (2020) menyoroti pentingnya penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Mereka menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan menggunakan

media *Power Point* cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi dan mencapai hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak terlibat dalam pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa untuk mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

Media memiliki banyak jenis dan klasifikasi. Dilihat dari kesiapan pengadaannya media dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu "*media by utilization*" dan "*media by design*". Media yang sudah tersedia di lingkungan sekolah atau tersedia di pasaran, dalam hal ini media dirancang secara khusus oleh perusahaan tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku, diproduksi secara massal, dan biasanya harganya relatif murah sehingga guru dengan mudah dapat memiliki dan menggunakannya karena media ini sudah siap pakai. Jenis media seperti ini disebut dengan "*media by utilization*". Jenis media yang kedua yaitu "*media by design*" menuntut guru atau ahli media untuk merancang media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran tertentu.

Karim (2007) menjelaskan,

media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru.

Dalam konteks pembelajaran seni budaya, integrasi kearifan lokal ke dalam media *Power Point* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Dengan menggunakan contoh-contoh seni lokal, musik tradisional, atau tarian tradisional dalam presentasi *Power Point*, siswa dapat lebih mudah mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari.

Menurut Siregar & Lubis (2018), penggunaan media audio visual berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran seni budaya dapat membantu siswa memahami nilai-nilai budaya dan tradisi yang ada di lingkungan mereka. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Meski melalui proses belajar yang sama, hasil belajar yang dicapai seseorang tidak bisa sama. Sebab proses belajar dipengaruhi berbagai faktor yang bisa menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam, baik itu dari faktor internal maupun faktor

eksternal.

Ahmad, S., & Susanto, B (2019), dalam Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia "Penerapan Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas II SD". Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan media pembelajaran *Power Point* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan hasil belajar seni budaya siswa kelas II SD. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain pre-test post-test control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Power Point* berbasis kearifan lokal secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Permadi, A., & Santoso, D (2020), dalam Jurnal Pendidikan Dasar "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran *Power Point* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran seni budaya di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimental dengan desain pre-test post-test control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Power Point* berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas II SD pada pelajaran seni budaya.

Siregar, R., & Lubis, F (2018), dalam Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia "Implementasi Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas II SD". Penelitian ini bertujuan untuk menguji implementasi media pembelajaran *Power Point* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan minat dan hasil belajar seni budaya siswa kelas II SD. Metode penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan desain one-group pre-test post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran *Power Point* berbasis kearifan lokal efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar seni budaya siswa. Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah pada variable terikat yaitu media pembelajaran *Power Point*, variable bebasnya berupa hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada variasi variable terikatnya, yaitu efektifitas dan implementasi media pembelajaran *Power Point* . Terdapat juga pada variable bebasnya yaitu minat belajar siswa, sedangkan peneliti fokus pada hasil belajar siswa dan tempat penelitian juga menjadi perbedaan yaitu di SD Negeri 015019 Dahana Tabaloho Gunungsitoli, Nias Kabupaten Serdang Bedagai.

Dengan referensi dari penelitian-penelitian tersebut, dapat diharapkan untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas pengaruh media

pembelajaran *Power Point* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar siswa kelas II SD pada pelajaran Seni Budaya.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Desain penelitian dalam penelitian ini termasuk dalam jenis *one group design pre-test and post-test*. Metode dalam penelitian ini adalah termasuk dalam jenis eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini akan dilakukan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan dan *post test* sesudah diberikan perlakuan. Metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali, Sugiyono (2018).

Design penelitian itu hanya menggunakan satu kelompok saja sebagai subjek penelitian sehingga tidak diperlukan kelompok kontrol. Model ini, menggunakan tes awal dan akhir sehingga besar efek eksperimen dapat diketahui dengan pasti. Secara umum model penelitian eksperimen ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *one-group pretest-posttes design*

Pretest	Perlakuan	Posttest
01	X	02

Sugiyono (2018)

Keterangan:

1. 01 = Nilai Pretet (Sebelum diberi perlakuan)
2. X = Perlakuan (Treatment)

3. 02 = Nilai Posttest (Setelah diberi Perlakuan

Dalam KBBI (2024), arti dari partisipan ialah orang yang ikut berperan serta dalam suatu kegiatan. Jadi partisipan pada penelitian pengaruh media pembelajaran *Power Point* berbasis kearifan lokal adalah seluruh siswa kelas II SD yang mengikuti pembelajaran tersebut yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 15 perempuan.

Proses penelitian pengaruh media pembelajaran *Power Point* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar siswa kelas II SD pada pelajaran seni budaya dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Negeri 015019 Dahana Tabaloho Gunungsitoli, Nias. Menurut Sofiyon Siregar (2014), Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 015019 Dahana Tabaloho Gunungsitoli, Nias sejumlah 24 siswa yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki 15 perempuan. Menurut Sofiyon Siregar (2014), Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data, dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan di pergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang di kehendaki dari suatu populasi. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II. Hal ini didasarkan pada pengambilan sampel yang dilakukan secara sampling purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. sampel yang diambil dengan memilih satu kelas

berdasarkan pertimbangan peneliti yaitu kelas II merupakan kelas yang paling rendah kemampuan. Adapun tujuan dari sampling purposive agar tidak mengganggu aktivitas dan jam pelajaran pada khususnya pada mata pelajaran lain. Peneliti mengambil sampel dari kelas II yang berjumlah 24 orang yang merupakan kelas rendah. Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendukung proses pengumpulan data dan memperoleh data yang dibutuhkan, calon peneliti menggunakan instrument berupa tes, observasi dan dokumentasi.

Instrumen observasi berupa pilihan Benar-Salah. Pengamatan ini dilakukan saat awal kegiatan pembelajaran dan akhir pembelajaran. Instrumen yang berupa tes. Tes ini merupakan alat ukur untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak antara variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) dalam penelitian ini. Kisi-kisi instrumen penelitian dibuat berdasarkan kajian dari berbagai teori tentang media pembelajaran *Power Point* dan hasil belajar siswa, sehingga dari kisi-kisi instrumen penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman untuk membuat butir-butir instrumen penelitian. Adapun teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan dalam mengamati kegiatan proses pembelajaran di SD Negeri 015019 Dahana Tabaloho Gunungsitoli, Nias, yaitu dokumen tentang hasil belajar siswa, lembar observasi dan modul.

Menurut Arikunto (2013: 211) mengemukakan bahwa "validitas

adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keabsahan suatu instrumen. Instrumen yang valid dan sah mempunyai validitas yang tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid dan sah artinya mempunyai validitas yang rendah. Sebuah instrumen dapat disebut valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat."Untuk mengukur validitasnya dalam penelitian ini menggunakan *product moment* yaitu:

Jika r hitung $>$ r tabel maka data dinyatakan valid.

Jika r hitung $<$ r tabel maka data dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.3 Klasifikasi Koefisien Validitas

No.	Kriteria Validitas	Keterangan
1	$0,00 > r_{xy}$	Tidak Valid
2	$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah
3	$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
4	$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
5	$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
6	$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto (2012: 80)

Menurut Arikunto (2013: 221) "reliabilitas mempunyai pengertian dimana suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah dikatakan baik. Instrumen yang layak tidak akan mengarahkan responden untuk

memilih jawaban tertentu. Jika sebuah instrumen sudah teruji reliabilitasnya yaitu dapat dipercaya, maka hasil data yang didapatkan akan bisa dipercaya juga. Tehnik yang digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen ini adalah teknik teknik *Alpha Cronbach*. Adapun kriteria pengujian suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila koefisien reabilitas (r_i) $>$ 0,70.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pre-test atau yang biasa dikenal sebagai observasi awal sebelum diberikan perlakuan dilakssiswaan oleh peneliti selama satu hari, pelaksanaan proses pre-test dilakukan pada hari selasa tanggal 11 juni 2024 di Kelas II. Pre-test yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui keadaan awal dari sampel tentang hasil belajar siswa pada siswa. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengamatan dengan menilai dari indikator hasil belajar siswa siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment), Pemberian tes dengan adanya bantuan dari guru. Berdasarkan observasi hasil pre-test yang telah dilakukan peneliti, terdapat

beberapa siswa yang kurang tertarik dan kurang aktif dalam bercerita. Hal ini dapat terlihat dari hasil *pre-test* penelitian di tahap awal (*pre-test*). diketahui Distribusi statistik hasil *pre-test* belajar siswa menunjukkan bahwa terdapat total 24 siswa yang mengikuti *pre-test* ini. Dari seluruh siswa tersebut, jumlah nilai yang terkumpul adalah 1293,75. Nilai maksimum yang dicapai oleh seorang siswa dalam *pre-test* ini adalah 51, sedangkan nilai minimum yang dicapai adalah 30. Dengan variasi nilai antara 30 hingga 51, kita dapat melihat adanya perbedaan yang cukup signifikan dalam performa siswa.

Berdasarkan skor perolehan *post-test* hasil belajar siswa, maka dapat diketahui deskripsi statistik sebagai berikut:

Tabel 4.1 Distribusi Statistik Post-Test Hasil belajar siswa

Deskripsi Statistic	Nilai
---------------------	-------

N	24
Sum	1896
Maksimum	151.68
Minimum	67

Berdasarkan tabel diatas diketahui Distribusi statistik hasil *post-test* belajar siswa memberikan informasi tentang performa siswa setelah proses pembelajaran. Terdapat total 24 siswa yang mengikuti *post-test* ini, sama dengan jumlah siswa pada *pre-test*. Total nilai yang terkumpul dari semua siswa adalah 1896. Nilai maksimum yang dicapai oleh seorang siswa dalam *post-test* ini adalah 151,68, sedangkan nilai minimum yang dicapai adalah 67.

Peningkatan dalam nilai maksimum dan nilai minimum dibandingkan dengan *pre-test* menunjukkan adanya peningkatan performa siswa setelah mengikuti pembelajaran. Dengan jumlah nilai yang lebih tinggi, kita bisa melihat adanya peningkatan secara

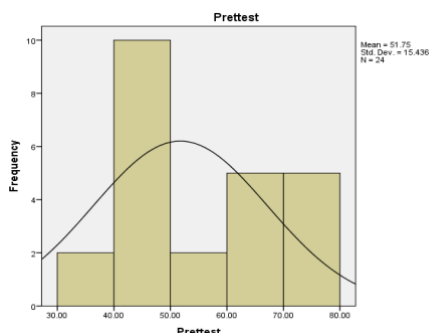
keseluruhan dalam hasil belajar siswa. Grafik perbedaan antara nilai yang telah sebelum dan sesudah diberikan perlakuan adalah sebagai berikut:

Jumlah siswa

Nilai hasil(*pre-test*)

Gambar 4 1 Grafik Sebelum Perlakuan(*Pre-Test*)

Jumlah siswa



Nilai (*post-test*)

Gambar 4 2 Grafik Sesudah Perlakuan (*Post-Test*)

Berdasarkan data grafik diatas tersebut, maka dapat diketahui bahwa hasil siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan mengalami perbedaan yang sangat

signifikan. Dalam grafik diatas tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan mendapat nilai 30 sebagai nilai terendah, sedangkan untuk nilai tertinggi adalah 87. Oleh sebab itu, hasil belajar siswa akan jauh lebih baik apabila dikembangkan sebuah kegiatan dalam bercerita mendongeng dengan media pembelajaran *Power Point* agar siswa mampu menyimak dengan baik. Hasil yang diperoleh oleh peneliti setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Power Point* pun sangat memuaskan, hal ini terjadi dikarenakan hasil yang didata oleh peneliti mengalami sebuah perkembangan dengan nilai 30 sebagai nilai terendah dan nilai 87 sebagai nilai tertinggi.

4.2 Analisa Data

Dalam proses menganalisis data, peneliti melakukan hal tersebut setelah dilakukannya kegiatan pre-

test dan post-test. hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui perbedaan hasil belajar siswa siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Power Point*. selain itu, proses analisis data dilakukan untuk memungkinkan peneliti agar dapat mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *Power Point* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa Sekolah Dasar Negeri 015019 Dahana Tabaloho Gunungsitoli,Nias. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan menggunakan perhitungan uji Kolmogrov-Smimov dengan cara membandingkan nilai sg (2-tailed) pada tabel Kolmogrov-Smimov dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Dengan demikian, dasar pengambilan keputusan bahwa:

a. jika nilai signifikan (sig) $>0,05$ (5%) maka data berdistribusi normal

b. jika nilai signifikan (sig) $0,05$ (5%) maka data berdistribusi tidak normal.

Setelah dilakukannya penelitian oleh peneliti, yang berakhir dengan diperolehnya sebuah data *pre-test dan post-test* pada siswa kelompok B di Sekolah Dasar Negeri 015019 Dahana Tabaloho Gunungsitoli,Nias . Penelitipun melakukan sebuah uji normalitas guna mengetahui apakah data tersebut bersifat berdistribusi normal atau tidak, dengan tujuan agar hasil uji normalitas tersebut dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan perhitungan mencari hasil akhir penelitian. maka diketahui bahwa *pre-test* hasil belajar siswa mempunyai signifikan $0,551$ atau lebih besar $0,05$, maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan data *post-test* hasil belajar siswa siswa memiliki nilai signifikan sebesar $0,749$ atau lebih besar dari $0,05$ maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi

normal. Untuk melihat signifikan atau keefektifan penggunaan media pembelajaran *Power Point* untuk dapat hasil belajar siswa pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 015019 Dahana Tabaloho Gunungsitoli, Nias maka dapat dilakukan dengan analisis statistik uji beda (Uji-t). Dalam rangka menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji "t". Kriteria pengujian : $dk = n-1$ dan $\alpha = 0.05$

- Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak
- Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan menguji perbedaan nilai observasi awal (sebelum penggunaan media pembelajaran *Power Point*) dan nilai observasi akhir (setelah penggunaan media pembelajaran *Power Point*).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah

Dasar Negeri 015019 Dahana Tabaloho Gunungsitoli, Nias". Peningkatan Hasil Belajar Siswa: Penggunaan media pembelajaran PowerPoint terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pre-test adalah 51,75, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 79,00. Hal ini menunjukkan bahwa media PowerPoint berhasil meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Perbedaan Signifikan dalam Hasil Belajar: Uji-t yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai T-hitung (4,28) lebih besar dari T-tabel (1,753) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran PowerPoint terhadap hasil belajar siswa diterima

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. 2017. Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4 (1), 35-49. (<https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1>)

- 866/ 1387), diakses pada 28 Maret 2024.
- Ahmad, S., & Susanto, B. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas II SD. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 87-96.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Atika Izzatul Jannah. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Pada Bahasan Himpunan Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Siswa Smp Kelas VII. Dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 55–65.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo.2014). hal. 9
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning.
- Deriyana, L. F., & Nurmairina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V SD. *Jurnal-Lp2M.Umnaw.Ac.Id*, 07, 1–10.
- Dian Bakhtiar. (2016). Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi STM (Sains, Teknologi, Dan Masyarakat) Pada Mata Pelajaran Fisika. Dalam *Seminar Nasional Pendidikan* 1, 650–660.
- Firmansah, S., Jaya, F., & Seituni, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi Capcut Pada Mata Pelajaran Desain Publikasi Materi Photoshop Dasar Siswa Kelas Xi Jurusan Desain Komunikasi Visual Smk Al – Falah Pesanggrahan Kecamatan Jangkar Kabupaten Situbondo. *Holistic Science*, 1(2), 21–24.
- Hafiziani Eka Putri and others, 'Development of Instruments to Measure Mathematical Anxiety of Elementary School Students', *International*
- Haling dan Pattaufi. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Hasanah "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Video Pembelajaran Animasi Berbasis Zoom Meeting Dimasa Pandemi Virus Covid-19." *JgURUKU: Jurnal Penelitian Guru* 1.1 (2023).
- Hidayat Rahmat, (2014). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Silaba Untuk Siswa Berkesulitan Belajar Kelas 2 SD Negeri 09 Kota Luar Padang." *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus* 3.1
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jppguseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15.
- Husna, T. (2020). Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media

- Bergambar Dan Power Point Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 779-788.
- Karim, Abdul. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Karin, K. Sujarwo. (2023). Pengembangan e-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data Dalam Bentuk Diagram Batang. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 7(2), 129-141.
- Khaira Hafizatul. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. Dalam *Prosiding Seminar Nasional*, 43, 21.
- Maryatun, M. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Power Point Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Nurmairina. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Bergambar Dan Power Point Pada Mata Pelajaran Fiqih. *"Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 11.03 (2022).
- Nyimas Aisyah. (2009). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD Nyimas Aisyah*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 1-9.
- Permadi, A., & Santoso, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 45-56.
- Rahayu, S. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas II SD. Dalam *Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 5(2), 100-110.
- Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Khomsilawati. (2017). Penguatan Karakter Religius Dalam Pembelajaran Sastra Melalui Adaptasi Kearifan Lokal. Dalam *Prosiding SENASBASA 1*, 370-375.
- Ssisway. *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba dipantara, 2013 .
- Siregar, R., & Lubis, F. (2018). Implementasi Media Pembelajaran Power Point Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Seni Budaya Siswa Kelas II SD. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 23-34.
- Smith, A., & Jones, B. (2019). The Impact of Visual and Animated Presentations on Student Understanding: A Comparative Analysis. Dalam *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 28 (3), 245-267.

- Sofiyon Siregar, *Statistic Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014) hal. 30.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 20, 138.
- Suharisimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 107.
- Sukardi, A. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sukmawati, D, Cahyani, I. (2016). *Efektivitas Model Concentrated Language Encounter (cle) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar*. JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar), 2(1),26-38.
- Susanti, A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Kearifan Lokal terhadap Minat dan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SD*. Dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 80-90.
- Sutikno, & Saragih, A. (2018). *Penerapan Media Audio Visual Sinematisasi Sastra Dalam Pembelajaran Sastra*. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1(1), 271–275.
- Tim Dosen UMN. (2022). *Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMN Al-washliyah*. Medan. Universitas Muslim Nusantara Al-washliyah.
- Zaenal Arifin. (2017). *Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian*. Dalam *Jurnal THEOREMS*