

EFEKTIVITAS MEDIA POWER POINT INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPAS SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Septy Widyorini¹, Hermawan Wahyu Setiadi²

^{1,2} PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

[1septywidyorini1409@gmail.com](mailto:septywidyorini1409@gmail.com) , [2hermaone@upy.ac.id](mailto:hermaone@upy.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to: 1) determine the differences in students' learning achievement in IPAS between the use of interactive PowerPoint media and picture media among third-grade students at SD Muhammadiyah Ambarbinangun, and 2) examine the effectiveness of interactive PowerPoint-based learning media on the IPAS learning achievement of third-grade students at SD Muhammadiyah Ambarbinangun. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design of the nonequivalent control group type. The research was conducted at SD Muhammadiyah Ambarbinangun by involving two classes, namely class III A as the control group using picture media and class III B as the experimental group using interactive PowerPoint media. Data were collected through pretest and posttest using test instruments developed based on IPAS learning indicators. The data were analyzed using descriptive statistics to identify students' initial and final learning achievement, followed by prerequisite analysis and a t-test to determine differences in learning achievement between the two groups. The results of the study indicate that: 1) there is a difference in IPAS learning achievement between students who used interactive PowerPoint media and those who used picture media. The mean posttest score of the experimental group was higher (80.00) than that of the control group (67.89), with a significance value of $0.014 < 0.05$; and 2) interactive PowerPoint media are proven to be effective in improving IPAS learning achievement, as indicated by an N-Gain score of 0.68 in the moderate category. Therefore, the use of interactive PowerPoint media effectively improves the IPAS learning achievement of third-grade students.

Keywords: *learning media 1, interactive powerpoint 2, learning achievement 3, IPAS 4, elementary school 5.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS antara penggunaan media *power point* interaktif dan media gambar pada siswa kelas III di SD Muhammadiyah Ambarbinangun, serta 2) menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif terhadap prestasi belajar IPAS siswa kelas III di SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*) tipe *nonequivalent control group*. Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Ambarbinangun dengan melibatkan dua kelas, yaitu kelas III A sebagai kelompok kontrol yang menggunakan media gambar dan kelas III B sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media *power point* interaktif. Pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* menggunakan instrumen tes yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran

IPAS. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui kondisi awal dan akhir prestasi belajar siswa, kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat analisis serta uji *t-test* untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antar kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan prestasi belajar IPAS antara siswa yang menggunakan media *power point* interaktif dan media gambar. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi, yaitu 80,00, dibandingkan kelas kontrol sebesar 67,89, dengan nilai signifikansi $0,014 < 0,05$, dan 2) media *power point* interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi belajar IPAS, ditunjukkan oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,68 pada kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan media *power point* interaktif mampu meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa kelas III secara efektif.

Kata Kunci: Media pembelajaran 1, Power point interaktif 2, prestasi belajar 3, IPAS 4, Sekolah dasar 5.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi pengetahuan, keterampilan, dan karakter peserta didik sejak dini. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang secara bermakna agar siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam memahami konsep yang dipelajari (Ujud et al., 2023:7912). Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mendukung tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu

pengetahuan sosial. Penggabungan ini didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung memahami lingkungan secara menyeluruh dan terpadu. Pembelajaran IPAS bertujuan membantu siswa memahami keterkaitan antara fenomena alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Safitri, 2016:1306). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan proses melalui pembelajaran yang kontekstual dan berpusat pada siswa (Sawong et al., 2020:3).

Pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar perlu dirancang secara optimal agar mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, serta prestasi belajar siswa. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang efektif melalui pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Dwijaya & Rigiandi, 2024:510). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS masih menghadapi berbagai permasalahan, seperti penggunaan metode ceramah yang dominan dan keterbatasan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa cenderung pasif dan mudah kehilangan fokus.

Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran agar materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Media dapat berupa alat, materi, atau kejadian yang dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran (Nurjanah & Putro, 2023:154). Salah satu media yang berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa adalah media *Power Point*

interaktif, karena mampu menyajikan materi secara visual dan audio visual serta mendorong interaksi aktif siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran IPAS menekankan pada proses observasi dan pemahaman konsep secara sistematis terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar siswa (Annafi & Kurniawati, 2017). Penggunaan media *Power Point* interaktif dinilai relevan dengan karakteristik pembelajaran IPAS karena dapat membantu siswa mengaitkan materi dengan situasi nyata.

Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media berbasis teknologi, khususnya media visual dan audiovisual, mampu menyajikan materi secara menarik dan membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak (Hasan et al. 2021:4). PowerPoint interaktif sebagai salah satu bentuk media pembelajaran dinilai efektif karena dapat mengombinasikan teks, gambar, animasi, dan video sehingga mampu meningkatkan

perhatian dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Hamidi, Irma Sagala, and Maritim Belawan, 2021:155). Penelitian menunjukkan bahwa media *Power Point* interaktif mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan media konvensional (Setiawan and Atmojo 2024:9)

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas media *power point* interaktif dalam meningkatkan prestasi belajar ipas siswa kelas iii sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* tipe *nonequivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Ambarbinangun, Bantul, pada semester ganjil bulan Oktober tahun pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh

siswa kelas III SD Muhammadiyah Ambarbinangun, dengan teknik pengambilan sampel *sampling jenuh*. Sampel terdiri atas kelas III A sebagai kelompok kontrol yang menggunakan media gambar dan kelas III B sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media *Power Point* interaktif.

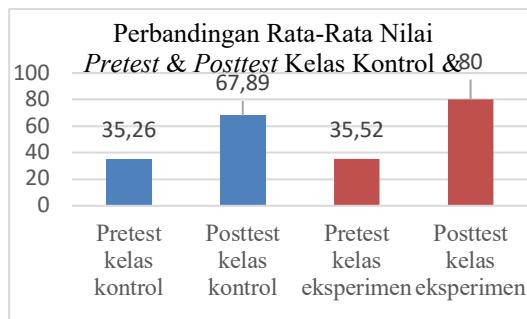
Pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPAS. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui prestasi belajar awal dan akhir siswa, kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat dan uji *t-test* untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Perbedaan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas III Ketika Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Interaktif dan Media Gambar.

Sebelum melakukan penelitian, validator memverifikasi

instrumen penelitian yang akan digunakan pertama kali secara logis. Hasilnya menunjukkan bahwa instrumen tersebut valid dan dapat digunakan. Setelah itu, instrumen soal *pretest* dan *posttest* diuji pada sampel yang berbeda yaitu SD Mutiara Persada. Hasilnya kemudian diuji untuk validitas dan reliabilitas. Hasil tes menunjukkan bahwa butir soal dengan nomor 1, 2, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25 dikategorikan valid, sedangkan 4 butir sisanya dikategorikan tidak valid, dan peneliti memilih untuk membuang butir soal tersebut. Kemudian penelitian dapat dilakukan setelah soal dinyatakan valid dan reliabel. Setelah dua kelas menerima perlakuan pada saat pembelajaran dengan media yang berbeda, siswa diberi soal *posttest* oleh peneliti. Berdasarkan nilai *posttest* bahwa siswa dalam kelas eksperimen memiliki nilai prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa dalam kelas kontrol. Hasil nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dalam diagram berikut.



Rata-Rata Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan gambar 1. di atas, nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 35,26 dan nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 67,89, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 35,52 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 80,00. Kemudian jika dibandingkan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75, maka pada kelas kontrol terdapat 7 siswa (36,8%) yang mencapai atau melampaui KKTP dan 12 siswa (63,2%) yang belum mencapai KKTP. Sementara itu, pada kelas eksperimen terdapat 13 siswa (68,4%) yang mencapai atau melampaui KKTP dan 6 siswa (31,6%) yang belum mencapai KKTP. Perbedaan nilai rata-rata tersebut kemudian diuji secara statistik menggunakan uji t independen untuk mengetahui

apakah perbedaan yang muncul benar-benar signifikan.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test					
t-test for Equality of Means					
	Sig. (2-tailed)	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
		Difference	Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.014	-12.105	4.688	-21.613
	Equal variances not assumed	.015	-12.105	4.688	-21.656

Berdasarkan tabel 1. hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,014 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi atau ada perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga pembelajaran menggunakan media *power point* interaktif memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan media gambar. Hal tersebut sejalan

dengan penelitian yang dilakukan oleh Grescya Saragih, Emelda Thesalonika, (2022:7786) menunjukkan bahwa penggunaan media *power point* berbasis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Rata-rata nilai *posttest* mencapai 85,9 dengan hasil uji *Chi-Square* menunjukkan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan, bahwa prestasi belajar siswa dalam kelas eksperimen yaitu kelas III B lebih baik dan ada perbedaan yang signifikan daripada siswa dalam kelas kontrol. Dimana kelas III A diberi perlakuan menggunakan media gambar (konvensional) dan kelas eksperimen III B diberi perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *power point*. Penelitian ini sesuai dengan teori yang ada dan dukung oleh penelitian yang relevan.

2. Efektivitas Media *Power Point* Interaktif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPAS Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *power point* interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS kelas III di SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti memberikan kesimpulan bahwa prestasi belajar siswa kelas III di SD Muhammadiyah Ambarbinangun menjadi lebih baik dan efektif setelah menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan pelaksanaan pembelajaran IPAS pada materi berkenalan dengan energi menggunakan media berbasis *power point* interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, media pembelajaran yang bervariasi dikelas membuat siswa tidak bosan ketika belajar, siswa mudah memahami materi dan adanya timbal balik antara guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung karena siswa merasa senang dengan media yang digunakan oleh guru.

Kemudian berdasarkan perhitungan uji N-gain, diperoleh rata-rata nilai N-gain sebesar 68,98%. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa nilai N-Gain

berada pada kategori sedang, sehingga media *power point* dinyatakan cukup efektif meningkatkan prestasi belajar IPAS. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Atmojo, (2024:8), menunjukkan bahwa berdasarkan hasil Uji N-gain Score, menunjukkan bahwa nilai rata rata N-gain score untuk kelas eksperimen dengan (menggunakan media pembelajaran interaktif) adalah 0,6898 termasuk dalam kategori "Sedang" atau termasuk dalam kategori cukup efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif cukup efektif untuk meningkatkan prestasi belajar.

Berdasarkan deskripsi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* interaktif terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa kelas III di SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan uji N-gain serta respon belajar siswa yang lebih aktif dan mudah memahami materi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif dinyatakan

cukup efektif digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar antara penggunaan media power point interaktif dan media konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 67,89, sedangkan kelas eksperimen mencapai 80,00. Kemudian hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data memenuhi syarat analisis, dan uji Independent Sample t-test menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,014 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas. Ketuntasan KKTP pada kelas eksperimen sebesar 68,4% juga lebih tinggi dibanding kelas kontrol sebesar 36,8%, sehingga media power point interaktif terbukti memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kelas eksperimen berada pada kategori sedang

hingga tinggi dengan nilai 0,6898 (68,98%). Hal ini mengindikasikan bahwa media power point interaktif cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi berkenaan dengan energi. Media interaktif mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian relevan yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menghasilkan pencapaian belajar yang lebih optimal dibandingkan media konvensional. Dengan demikian, media power point interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa kelas III.

DAFTAR PUSTAKA

- Annafi, F. S. ., & Kurniawati, W. (2017). Meningkatkan Higher Order Thinking Siswa melalui Model Pembelajaran Inkuiiri pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(3), 1–11.
- Dwijaya, R. A., & Rigianti, H. A. (2024). Peran Guru dalam Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa di Sekolah Dasar. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 509–522. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5>

- i2.2524
- Grescya Saragih, Emelda Thesalonika, S. S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 7786–7796.
- Hamidi, M., Irma Sagala, A., & Maritim Belawan, A. (2021). Pemanfaatan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Inovatif. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(4), 155–163. <https://www.pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/852>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahirim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Nurjanah, D., & Putro, A. A. Y. (2023). Implementasi penggunaan media pembelajaran pada kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 152–161.
- Safitri, S. (2024). *Efektivitas Model Pembelajaran Ecoliteracy dan Adaptasi (ELA) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SD N 1 Kutuarjo*. 10, 1305–1316.
- Sawong, K. S. A., Andrias, D. R., Muniroh, L., Reddy, C., Purnawita, W., Rahayu, W. P., Nurjanah, S., & RI, K. (2020). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi suatu negara. *Экономика Региона*, 53(9), 167–169.
- Setiawan, V. P., & Atmojo, S. E.
- (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Kelas III SD Muhammadiyah Banyuraden PENDAHULUAN* oleh suatu hal antara lain yaitu sistem pendidikan . *Perkembangan teknologi yang semakin modern* . 1(3). <https://doi.org/10.62387/elementarypedagogia.v1i3.39>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>