



Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Baadia

Vilda Rahim¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: fildarahimmultimedia02@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SD Negeri 2 Baadia. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan *quasi eksperimentas design* yang dimana terdapat 2 kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jumlah populasi kelas IV B dan IV C adalah 40, yang kemudian 2 kelas adalah sampel yaitu kelas IV B berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IV C berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Power Point* memiliki efektifitas yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Baadia. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen yaitu 74,50 sedangkan untuk rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 56,50 perbedaan ini diperkuat berdasarkan hasil uji "t" diperoleh nilai signifikan 0,003 lebih kecil dari nilai sig 0,05 hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa hipotesis H₁ diterima yaitu terdapat pengaruh media *Power Point* terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Power Point

ABSTRACT

This study aims to determine the Effect of Power Point Media on Student Learning Outcomes in Class IV of SD Negeri 2 Baadia. This type of research is quantitative research with a research design used quasi-experimental design where there are 2 groups selected randomly, then given a pretest to determine the initial condition is there a difference between the experimental group and the control group. The population of class IV B and IV C is 40, then 2 classes are samples, namely class IV B totaling 20 students as the control class and class IV C totaling 20 students as the experimental class. Based on the calculation results, it can be concluded that the use of Power Point media has significant effectiveness on the science learning outcomes of class IV students of SD Negeri 2 Baadia. This can be seen from the average posttest of experimental class students, which is 74.50, while for the average posttest of the control class, which is 56.50, this difference is strengthened based on the results of the "t" test, a significant value of 0.003 is obtained, which is smaller than the sig value of 0.05, the test results obtained indicate that the H₁ hypothesis is accepted, namely there is an effect of Power Point media on student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, Power Point

© 2025 Universitas Muhammadiyah Buton
Under the license CC BY-SA 4.0



1. Pendahuluan

Sistem pendidikan Indonesia saat ini sedang mengalami banyak perubahan. Hal tersebut dapat terlihat pada perubahan kurikulum yang ditetapkan. Perubahan kurikulum juga disesuaikan dengan perkembangan zaman. Hal tersebut mendukung bahwa pendidikan penting demi kelangsungan sumber daya manusia dan untuk menghadapi persaingan di era global. Dengan kurikulum sekolah dasar yang mandiri, siswa dan guru memiliki kesempatan untuk mengembangkan kurikulum sekolah yang efektif dan modul ajar untuk memfasilitasi pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Dalam perkembangan teknologi digital di era saat ini telah banyak digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran lembaga pendidikan.

Menurut Abroto et al. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi modern yang tepat dapat meningkatkan kesejahteraan hidup dunia pendidikan. Edision (2021) mengungkapkan bahwa menjadi seorang pendidik yang profesional pada zaman 5.0 seperti saat ini bukanlah suatu hal yang mudah dihadapi. Namun, guru harus menguasai berbagai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Jadi pendidik diharapkan untuk diakomodasi agar dapat dijadikan bekal membangun generasi penerus bangsa yang cerdas dan dapat menguasai berbagai teknologi pada zaman saat ini, melainkan konsisten memiliki kualitas karakter dan sikap yang terarah.

Media pembelajaran berasal dari kata dalam bahasa Latin, "medius," yang artinya secara harfiah adalah "tengah," atau sebagai perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. "Media Pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan" (Nurfadillah, 2021). "Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar" (Arsyad, 2016). Media pembelajaran merupakan alat yang membantu meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi keterlibatan mereka secara aktif dalam pembelajaran (Akrim, 2018).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat digunakan dalam sistem pendidikan (Kurniawati & Nita, 2018). Berbagai jenis media dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu dalam proses pembelajaran agar dapat membuat proses pembelajaran menjadi optimal, media juga memiliki peran untuk mengatasi kebosanan saat belajar (Amalia, 2020; Peprizal & Syah, 2020; Wardani & Sudarwanto, 2020). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Microsoft Power Point. Microsoft Power Point merupakan salah satu software yang dapat membantu menyusun materi pada saat presentasi dengan mudah dan efektif (Anyan et al., 2020). Microsoft powerpoint ini juga sangat mudah digunakan oleh semua kalangan sehingga microsoft powerpoint ini banyak digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi. Karakteristik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif terletak pada siswa, di samping

menyimak materi yang dijelaskan siswa juga secara tidak langsung diajak untuk berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Minat belajar siswa tercipta dari usaha-usaha yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Ahdar, 2018).

Powerpoint dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. Powerpoint dapat menjadi sebuah multimedia yang interaktif apabila dibuat sesuai prosedur dan dibantu oleh VBA (Anomeisa & Ernarningsih, 2020). Menurut Ega Rima Wati (2016:96) menyatakan "Media *Power Point* merupakan sebuah program atau aplikasi yang dimanfaatkan untuk menjelaskan sesuatu yang menarik dari segi tampilan dengan memanfaatkan proyektor LCD. Menurut Yuliansah, (2018) berpendapat bahwa media *Power Point* merupakan software yang dapat berfungsi untuk memenangkan media pembelajaran. Dalam media *Power Point* adanya fitur-fitur yang dapat digunakan untuk berkreasi dalam media *Power Point* yang menjadi sangat menarik saat adanya kegiatan proses belajar mengajar dimulai. Tingkat keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media *Power Point* sangat berpengaruh pada saat proses pembelajaran jarak jauh dalam penyampaian materi aktivitas kebugaran jasmani terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Matondang et al, 2019). Menurut Purwanto (2016) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Menurut Muhsin, (2023), hasil belajar merupakan penilaian dari proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar juga dapat diartikan hasil dari proses kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui apakah suatu program pembelajaran yang dilaksanakan telah berhasil atau tidak, yang didapat dari jerih payah siswa sendiri sesuai kemampuan yang ia miliki. Jadi dapat diartikan bahwa hasil belajar merupakan usaha sadar yang dicapai oleh siswa dengan pembuktian untuk mendapatkan umpan balik tentang daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang ditandai dengan peningkatan ataupun penurunan hasil belajar dalam pembelajaran.

Guru menginginkan siswanya memahami dengan baik materi yang telah diajarkan. Sehingga siswa dikatakan memahami materi yang diajarkan oleh guru jika hasil belajarnya baik. Berdasarkan permasalahan tersebut, fokus utama bagi guru adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung penerapan kurikulum merdeka dan meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi. Sebagai contoh, salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah presentasi menggunakan *Power Point*. Dengan memanfaatkan media ini, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara menarik, sehingga menarik perhatian dan membantu siswa untuk lebih fokus pada proses pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen Design*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Posttest-Prettests Control Group Design*. Kelas kontrol dan kelas eksperimen diberikan pra tes, kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir diberikan posttest. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Prettest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	Y	O ₄

Keterangan:

X : Pembelajaran dengan Metode Power Point

Y : Pembelajaran dengan metode konvensional

O₁ : kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*prettest*)

O₂ : kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

O₃ : kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan (*prettest*)

O₄ : kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

Sampel dalam penelitian ini kelas IV B dan kelas IV C, dimana kelas IV B yang berjumlah 20 orang sebagai kelas kontrol yang diberikan pengajaran dengan pembelajaran konvensional dan kelas IV C yang berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen yang diberikan pengajaran dengan Metode Power Point. Untuk teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Sugiyono berpendapat bahwa teknik sampling jenuh merupakan penentu sampel apabila sampel digunakan pada seluruh anggota populasi. Hal demikian diterapkan jika jumlah populasi sedikit, tidak lebih dari 30 peserta didik karena peneliti mengharapkan membuat generalisasi dengan menghindari kesalahan yang besar. Sampel jenuh juga dapat disebut dengan istilah sensus, yang anggota semuanya menjadi sampel. Dengan menunjuk kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan cara acak. Siswa diberikan pre-test untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan siswa diberikan post-test kembali untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Data penelitian variabel Metode Power Point dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test Eksperimen (Media Power Point)	,160	20	,195	,940	20	,243
Post-Test Eksperimen (Media Power Point)	,215	20	,016	,917	20	,089
pre-test Kontrol (Konvensional)	,132	20	,200*	,955	20	,457
Post-Test Kontrol	,149	20	,200*	,948	20	,333

(Konvensional)

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil output uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* kelas eksperimen yaitu $0,243 > 0,05$ dan *posttest* eksperimen sebesar $0,089 > 0,05$. Data *pretest* kelas kontrol sebesar $0,457 > 0,05$ dan terakhir *posttest* kelas kontrol hasil uji normalitasnya sebesar $0,333 > 0,05$. Berdasarkan hasil uji normalitas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki hasil uji lebih dari $0,05$. Dengan demikian, berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	,689	1	38	,412
	Based on Median	1,003	1	38	,323
	Based on Median and with adjusted df	1,003	1	37,914	,323
	Based on trimmed mean	,759	1	38	,389

Hasil pengolahan data uji homogenitas dengan menggunakan uji levene pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh F_{hitung} sebesar $0,689$ dengan penyebut ($df1$) = 1 dan pembilang ($df2$) = 38 pada signifikansi $0,412$. Hasil uji homogenitas dengan menggunakan uji levene pada tabel diatas nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dari $0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen.

Tabel 4. Uji Independen Sampel t Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,689	,412	-1,714	38	,002	11,500	6,711	2,086	25,086
	Equal variances not assumed			-1,714	36,281	,002	11,500	6,711	2,107	25,107

Hasil uji independent sample t-test pada *Equal variances assumed* menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0.002 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *power point* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di Kelas IV SD Negeri 2 Baadia.

3.2. Pembahasan

Kelas IV C sebagai kelas eksperimen menerapkan pembelajaran menggunakan media *Power Point*. Sedangkan kelas IV B, sebagai kelas kontrol tidak menggunakan media *Power Point* menerapkan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran media *Power Point* memiliki efek yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas IV SD Negeri 2 Baadia. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen yang lebih unggul yaitu 74,50 dan hasil posttest kelas kontrol yaitu 56,50. Hal lain yang juga telah dibuktikan oleh penguji bahwa berada di daerah penerimaan diterima, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Power Point* selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Power Point* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV C SD Negeri 2 Baadia. Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran *Power Point* ini hanya sebatas mendukung peserta didik dalam proses belajar karena media yang digunakan pada penelitian ini merupakan penyampai materinya. Kemudian peserta didik mengaplikasikannya sehingga peserta didik dapat memahami materi yang dipelajarinya. Dengan menggunakan media *Power Point* ini peserta didik akan lebih fokus dan aktif dalam memahami pembelajaran.

Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi dengan baik dan memudahkan siswa dalam menyerap apa yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar siswa juga dapat maksimal. Materi mengubah bentuk energi yang disajikan dalam bentuk *Power Point* membuat siswa tertarik untuk menyimaknya dengan seksama. Hal ini terbukti dengan adanya hasil yang baik pada saat peserta didik mempresentasikan hasil temuan informasinya di depan kelas dengan menggunakan kata-katanya sendiri dan pada saat peserta didik mengerjakan lembar kerja siswa (LKS).

Sedangkan pada pembelajaran di kelas kontrol menggunakan metode konvensional, peserta didik diminta untuk memperhatikan penjelasan guru, yang membuat peserta didik menjadi lelah dan jenuh. Peserta didik hanya mendapatkan informasi dari guru. Terkadang ada peserta yang bertanya akan tetapi lebih banyak peserta didik yang pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa peseserta didik yang mengobrol, asik bermain yang dapat mengganggu temannya, dan peserta didik yang mengantuk saat mendengarkan penjelasan dari guru dan diskusi temannya, karena guru juga tidak memantau peserta didik yang gaduh saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga proses pembelajaran juga tidak dapat kondisikan dengan baik dan menyebabkan pemahaman materi pada kelas kontrol tidak dapat maksimal dapat dilihat dari hasil posttest.

4. Kesimpulan

Penggunaan media *Power Point* berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Baadia. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata *posttest* siswa kelas eksperimen yaitu 74,50 sedangkan untuk rata-rata *posttest* kelas kontrol yaitu 56,50 perbedaan ini diperkuat berdasarkan hasil uji “t” diperoleh nilai signifikan 0,003 lebih kecil dari nilai sig 0,05 hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa hipotesis H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh media *Power Point* terhadap hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Abroto, Andi Praswoto, Raka Anantama (2021). *Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsaap di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu Vol. 5, No. 3.
- Ahdar, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 18(2), 287–302. <https://doi.org/10.21274/dinamika.2018.18.2.287-302>.
- Akrim (2018) *Media Learning in Digital Era*. Indonesia: University Of Muhammadiyah Sumatera Utara
- Amalia, N. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I. *Jurnal PenSil*, 9(2), 104–110. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i2.15350>.
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>.
- Anomeisa, A. B., & Ernarningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Rafflesia*, 05(01), 17–31. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/10635>.
- Arsaya, Azhar (2016) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafinda Persadu
- Eka Rosmitha Sari, Muhammad Yusnan, Irman Matje. (2022). *Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran*. *Jurnal Eduscience Vo.9 No.2*
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Matondang, Z., Djulia, E., & Simarmata, J. (2019). Evaluasi Hasil Belajar.
- Muhsin, N. K. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MIN 02 Boalemo Dalam Memahami Hukum Bacaan Qolqolah Melalui Media Audio Visual. *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)*, 4(1), 90-105.
- Nurfadillah, S (2021) *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak Anggota IKAPI
- Purwanto. 2016. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 455–467. [http:// doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28217](http://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28217)

Rima Wati Ega (2016) *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kota Pena

Wardani, Y., & Sudarwanto, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Pada Kompetensi Dasar Melakukan Pelayanan Purna Jual Terhadap Kompetensi Siswa Kelas Xii Pemasaran Di Smk Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(1), 709–715. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/32052>.

Yuliansah (2016) *Efektivitas Media Pembelajaran PowerPoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*. *Jurnal Efisiensi*. Vol.15, No. 2