

HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDN MERJOSARI 3 KOTA MALANG

Helena Margareta^{*1}, Firsta Bagus Sugiharto², Chusnul Chotimah³

Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi PGSD
Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang^{1,2,3}.
Jl. Tlaga Warna, Tlogomas, Malang, 65144, Indonesia
Email: helenamargareta14@gmail.com^{*1}

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 25-06-2024

Direvisi: 07-01-2025

Dipublikasikan: 05-02-2025

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji hubungan antara media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif (Kuantitative Research) yang bersifat korelasi product moment yaitu jenis penelitian yang menggunakan data variabel X dan data Variabel Y. Variabel X yang mewakili penggunaan media pembelajaran interaktif dan variabel Y yang mencerminkan hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat mengukur sejauh mana hubungan antara kedua variabel tersebut serta memahami dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik secara lebih terperinci. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint telah terbukti memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Merjosari 3, Kota Malang. Sebelum menggunakan media interaktif, hasil belajar peserta didik sangat rendah dengan persentase hanya 53,35% nilai rata-rata yang artinya dibawa standar pencapaian yaitu 75%. Namun, setelah menerapkan media pembelajaran interaktif, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik, dengan persentase mencapai 89% nilai rata-rata yang artinya diatas standar pencapaian yaitu 75%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN Merjosari 3, Kota Malang

Abstract

The aim of this research is to examine the relationship between interactive learning media and student learning outcomes. This research used quantitative research (Quantitative Research) which is a product moment correlation, namely a type of research that uses variable X data and Variable Y data. Variable X represents the use of interactive learning media and variable Y reflects student learning outcomes. Used this method, researchers can measure the extent of relationship between these two variables and understand their impact on student learning outcomes in more detail. The results obtained from this research indicate that the use of interactive learning media based on Power Point has been proven to have a significant impact on student learning outcomes at SDN Merjosari 3, Malang City. Before using interactive media, student learning outcomes were very low with a percentage of only 53.35% of the average value, which means the achievement standard was 75%. However, after implementing interactive learning media, there was a significant increase in student learning outcomes, with a percentage reaching 89% of the average score, which means above the achievement standard, namely 75%. Therefore, it can be concluded that the effective use of interactive learning media can improve student learning outcomes at SDN Merjosari 3, Malang City.

Kata Kunci:

Media Interaktif; Hasil Belajar Peserta Didik

Keywords:

Interactive Media, Student Learning Outcomes

Pengutipan APA:

Margareta, H., Sugiharto, B.F., Chotimah, C. (2025). HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDN MERJOSARI 3 KOTA MALANG, *Jurnal Lensa Pendas*, 10(1), 73-86. doi: <https://doi.org/10.33222/jlp.v10i1.3985>



© 2025 Helena Margareta*¹, Firsta Bagus Sugiharto², Chusnul Chotimah³

Under the license CC BY-SA 4.0

Alamat Korespondensi : Jl. Tlaga Warna, Tlogomas,
Malang, 65144 Indonesia
Email : helenamargareta14@gmail.com*¹

ISSN 2541-6855 (Online)
ISSN 2541-0199 (Cetak)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi dalam kehidupan. Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut Firsta *et al* (2021) Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang ada interaksi antara guru dengan peserta didik, dan peserta didik dengan sumber belajar. Secara tidak langsung melalui proses pembelajaran di kelas, peserta didik dapat secara aktif meningkatkan berbagai kemampuan, termasuk aspek spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No 20 tahun 2003). Maka, peran guru memiliki dampak yang signifikan bagi kelancaran suatu proses pembelajaran, terutama dalam ruang lingkup pendidikan sekolah dasar.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan formal yang ditempuh selama 6 tahun. Menurut Sugiharto *et al* (2024) Pendidikan di sekolah dasar merupakan faktor yang sangat penting dalam ranah pendidikan formal, karena pada tingkat sekolah dasar ini menempatkan potensi anak sedang berkembang, dan juga sebagai pondasi awal terhadap kemampuan belajar pada jenjang selanjutnya. Pendidikan sekolah dasar sebagai panduan, pengajaran, dan pelatihan bagi peserta didik berusia 6-13 tahun untuk mengembangkan kemampuan dasar dalam aspek intelektual, sosial, dan pribadi yang terintegrasi serta sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka (Agus 2020). Maka dari itu peran guru sangat dibutuhkan untuk mengembangkan kemampuan dasar peserta didik.

Kelas yang aktif dan interaktif dipengaruhi oleh kemampuan seorang guru dalam menyiapkan proses pembelajaran dengan efektif dan efisien. Tentunya keberhasilan proses pembelajaran peserta didik ditunjukkan dengan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran serta pemahaman mereka terhadap materi dan nilai (A. Wicaksono & Janelia, 2022). Tingkat aktifitas dan interaktif di kelas dapat tercermin dari usaha guru dalam mencapainya, termasuk pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kondisi setiap peserta didiknya. Apalagi, dengan perkembangan zaman yang cepat, seorang guru perlu bersiap menghadapi berbagai perubahan, terutama dalam hal kurikulum dan usaha untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Kurikulum dalam pembelajaran memegang peran penting dalam ranah pendidikan formal. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena kurikulum merupakan sebuah peran penting untuk memperoleh tujuan pendidikan yang diinginkan. Perubahan dari kurikulum lama menjadi kurikulum baru memberikan dampak besar bagi seorang guru. Menurut Asri, (2017) semua aspek memiliki peran yang penting, tidak terkecuali dengan kurikulum yang dapat diartikan sebagai jantung pendidikan dalam melaksanakan suatu proses belajar mengajar. berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan jantung bagi Pendidikan dalam mewujudkan tujuan pembelajaran di kelas.

Pergantian kurikulum dari yang sebelumnya menjadi kurikulum baru, seperti perubahan dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka, memiliki dampak yang sangat signifikan bagi guru, sekolah maupun

proses belajar mengajar. Menurut Wijayanti, & Ekantini (2023), penerapan kurikulum merdeka di Sekolah Dasar (SD)/MI memengaruhi proses pembelajaran, salah satunya adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini diarahkan untuk membentuk guru yang mampu beradaptasi dengan perubahan dan mendorong guru untuk memiliki pemikiran kritis dan inovatif dalam menyusun strategi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, guru dapat menyampaikan materi dengan efektif kepada peserta didik.

Dalam penelitian ini materi yang peneliti gunakan adalah pada muatan (IPA), khususnya materi tentang sistem pernapasan pada manusia. Sistem pernapasan pada manusia merupakan salah satu materi yang ada pada muatan IPA. Menurut Zandrato *et al.*, (2022) Sistem Pernapasan Manusia merupakan sekumpulan organ yang terlibat dalam proses pertukaran gas oksigen dan karbondioksida dalam darah. Dalam sistem pernapasan manusia, oksigen (O₂) dihirup dari udara akan diserap oleh darah melalui paru-paru. Karbondioksida (CO₂) ini jika tidak dikeluarkan dapat menghasilkan asam yang dapat menjadi racun bagi sel dalam tubuh. Pada dasarnya belajar IPA menjadi hal yang sangat penting untuk diketahui, sebab sebagai upaya dalam menambah wawasan baru terutama pada peserta didik di tingkat sekolah dasar, agar dapat mengetahui bagaimana sistem pernapasan pada tubuh manusia dengan baik dan dapat menjaga kondisi pernapasan tersebut.

IPA merupakan pelajaran wajib yang ada dalam pendidikan formal. IPA menjadi ilmu pengetahuan yang sulit dipelajari karena mengkaji materi yang berhubungan dengan

alam dan ilmiah. Menurut Nata & Putra, (2021) Pembelajaran IPA akan sulit dipelajari jika hanya dari sebuah buku saja, oleh karena itu untuk mempermudah pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi IPA tersebut diperlukan suatu alat pendukung yang disebut dengan media. Media dalam pembelajaran dikelas menjadi hal penting dalam menunjang proses belajar mengajar. Menurut melianti *et al.*, (2020) melalui penggunaan media didalam kelas, penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran dapat berjalan lebih menarik, peserta didik lebih interaktif, waktu pembelajaran berjalan lebih efisien dan mutu pembelajaran dapat meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Handini *et al.*, (2022) mengenai pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa, ia mengemukakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini dibuktikan dari hasil pretes yang diperoleh kelompok eksperimen dengan rata-rata 36, 73 dan kontrol dengan rata-rata 33, 67. Kemudian setelah dilakukan perlakuan dengan menerapkan media interaktif pada kelompok eksperimen, ditemukan adanya peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen dengan rata-rata 78, 06 dan kelompok kontrol dengan rata-rata 72, 96. Selain itu dalam penelitian yang sama dilakukan oleh Hakim & Windayana. (2016) mengemukakan bahwa hasil belajar peserta didik terlihat meningkat setelah menggunakan multimedia interaktif. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil pretes yang diperoleh kelompok eksperimen dengan rata-rata 5, 22 dan kontrol dengan rata-rata 4, 78. Kemudian setelah dilakukan perlakuan dengan menerapkan media interaktif pada kelompok

eksperimen, ditemukan adanya peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen dengan rata-rata 7, 833 dan kelompok kontrol dengan rata-rata 6, 333.

Memilih media yang tepat bisa membangun interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik. Guru harus bisa memilih dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang dicakupnya (Puring *et al.*, 2023). Sejalan dengan pendapat tersebut Mintonogo *et al.*, (2014), menyatakan bahwa media interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan interaksi atau keterlibatan aktif antara peserta didik dan guru berdasarkan konten media yang disajikan. Media interaktif adalah sarana pendukung yang dapat dimanfaatkan oleh guru di dalam kelas untuk memastikan kelancaran proses belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat memiliki dampak besar terhadap kualitas dari hasil belajar peserta didik itu sendiri dalam pembelajaran, karena media yang dipilih dengan cermat dapat memberikan hasil belajar yang positif bagi penggunaannya.

Penggunaan media berbasis *PowerPoint* bukan menjadi hal baru lagi di dalam lingkungan pendidikan formal. Seperti yang telah diketahui bahwa penggunaan media berbasis *PowerPoint* banyak di gunakan oleh sebagian orang karena mudah untuk didapatkan. Penggunaan media berbasis *PowerPoint*, peneliti gunakan dalam penelitian ini sebagai upaya untuk melihat seberapa hubungannya penggunaan media pembelajaran interaktif ini terhadap hasil belajar peserta didik, karena seperti yang terlihat bahwa banyak sekali orang yang menggunakan *PowerPoint* sebagai salah satu sarana atau media yang dapat digunakan dalam proses menunjang pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti di SDN Merjosari 3 kota Malang khususnya pada kelas V, terlihat bahwa peserta didik lebih tertarik serta interaktif selama proses belajar mengajar ketika guru menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dengan menyediakan media pembelajaran yang menarik didalam kelas. Pemanfaatan media pembelajaran di dalam kelas secara tidak langsung menyebabkan peserta didik dapat lebih fokus pada materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran juga dianggap sebagai upaya guru untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi peserta didik di kelas. Setiap anak tentu memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dalam memahami materi, dengan penggunaan media pembelajaran menjadi alternatif yang membantu guru untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi oleh peserta didik tersebut. Hal ini yang menjadi alasan peneliti tertarik untuk melihat sejauh mana dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi sistem pernapasan manusia. Tujuan penelitian untuk mengetahui hasil belajar IPAS setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Jenis penelitian yang menggunakan data Variabel X dan Variabel Y. Jenis penelitian ini merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis

data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono 2017). Jenis penelitian ini bermaksud untuk mengumpulkan data secara stastik antara variabel bebas dengan variabel yang berkorelasi atau terikat.

Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Merjosari 3 Kota Malang dengan jumlah sampel yang terdiri dari 28 orang. Menurut arikunto (2016) jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan. Penarikan sampel dilakukan menggunakan *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2017) *Simple Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Teknik dan instrumen pengumpulan data meliputi angket, soal tes dan dokumentasi. Angket digunakan dalam penelitian ini untuk melihat tingkat kevalidan dari media pembelajaran interaktif yang akan digunakan oleh peneliti ketika berada dilapangan. Angket digunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran interaktif, yang terbagi menjadi tiga angket validasi: ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Sementara itu soal tes yang digunakan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda sebanyak 15 butir soal yang sebelumnya sudah melalui uji validitas, reliabelitas, uji daya beda dan uji kesukaran soal yang nantinya akan digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Dokumentasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu untuk mendapatkan data berupa gambar, informasi dan berupa data hasil belajar peserta didik yang nantinya akan dilampirkan dalam daftar lampiran.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan uji prasyarat analisis untuk mengetahui apakah variabel X memiliki hubungan terhadap variabel Y melalui uji normalitas, uji korelasi dan uji hipotesis. Dalam melakukan uji normalitas data, peneliti menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*. Dan untuk melakukan uji korelasi peneliti menggunakan rumus *Product Moment*. Sementara itu untuk uji hipotesis peneliti menggunakan rumus *product moment* dan regresi sederhana yang diolah menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

Waktu dan Tempat Penelitian

Untuk memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, maka peneliti melakukan penelitian di SDN Merjosari 3 kota Malang tepatnya pada Jl. Joyo Tamansari No.1, Merjosari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa. Pemilihan tempat yang akan digunakan untuk melakukan penelitian ini, yaitu berdasarkan teori yang di kemukakan oleh suwarna al muchtar (2015) bahwa pemilihan lokasi/tempat harus didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan kemenarikan, keunikan dan kesesuaian topik yang dipilih. Alasan peneliti memilih SDN Merjosari 3 Kota Malang sebagai tempat penelitian karena sesuai dengan topik yang di angkat yaitu untuk melihat seberapa signifikan hubungan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V.

Adapun untuk waktu pelaksanaan penelitian ini dimulai pada 18 maret sampai dengan 22 maret 2024. Berdasarkan rujukan yang digunakan oleh Satriawati (2015) yang mengungkapkan pendapat sugiyono mengenai waktu yaitu tidak ada cara yang mudah untuk menentukan berapa lama penelitian

dilaksanakan. Tetapi lamanya penelitian akan tergantung pada keberadaan sumber data dan tujuan penelitian. Selain itu juga akan tergantung cakupan penelitian, dan bagaimana peneliti mengatur waktu yang digunakan. Maka waktu dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan sehingga tidak membuang banyak waktu secara sia-sia.

Subjek Penelitian

Sampel pada penelitian ini diambil dari jumlah populasi sasaran yaitu berjumlah 28 orang pada peserta didik kelas V. Penarikan sampel menggunakan *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2017) *Simple Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Menurut arikunto (2016) jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan. Karena jumlah populasi hanya 28 orang yang artinya dibawah 100 sehingga jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan.

Data Instrumen, Dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik adalah sebuah cara atau strategi yang digunakan untuk mengumpulkan data sedangkan instrumen pengumpulan data adalah suatu alat ukur yang di gunakan untuk mengukur variabel yang akan di teliti. Instrumen penelitian ini berupa angket, soal tes dan dokumentasi. Instrumen ini bertujuan untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat, data yang akurat harus memenuhi dua syarat penting yaitu valid dan reliabel. Maka dari itu sebelum melakukan penelitian instrument tersebut perlu diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kevalidan dan reliabelitas suatu instrument penelitian.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif ini dilakukan uji prasyarat analisis untuk mengetahui apakah variabel X memiliki hubungan terhadap variabel Y dengan melihat sampel subjek melalui uji normalitas, uji korelasi dan uji hipotesis dengan menggunakan aplikasi SPSS. Setelah uji normalitas dan uji korelasi selesai dilakukan, selanjutnya melakukan uji hopetesis menggunakan aplikasi SPSS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di SDN Merjosari 3 Kota Malang, pada kelas V, dengan jumlah sampel yang digunakan adalah sebanyak 28 orang. Hasil penelitian dari penelitian ini adalah data dan informasi yang telah diperoleh selama proses penyelidikan dilapangan, yang dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SDN Merjosari 3 malang, untuk meneliti korelasi antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan hasil belajar siswa. Instrumen dikembangkan untuk mengukur frekuensi penggunaan media tersebut oleh guru. Data yang dikumpulkan akan digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen, serta menjawab hipotesis penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan teknik korelasi pearson untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel yaitu variabel bebas (X) media interaktif berbasi PowerPoint dan variabel terikat (Y) hasil belajar yang diolah

menggunakan bantuan aplikasi dari Excel dan SPSS versi 26.

Hasil Uji Instrumen

Sebelum penyebaran instrumen, uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan kesukaran soal dilakukan. Uji coba instrumen dilakukan di SDN 1 Landungsari menggunakan soal pilihan ganda dengan 25 peserta didik. Dari 15 soal yang disebar, 12 valid dan 3 tidak valid, namun peneliti telah menyiapkan soal pengganti untuk soal yang tidak valid. Sementara itu hasil uji instrumen menunjukkan tingkat validitas dan reliabilitas yang memadai, dengan 2 soal kategori sangat tinggi, 3 tinggi, dan 10 sedang. Uji reliabilitas menghasilkan nilai signifikan 0,866, menunjukkan reliabilitas yang baik, sesuai dengan temuan Heale dan Twycross (2015) bahwa nilai di atas 0,70 menandakan reliabilitas yang baik

Temuan ini memberikan keyakinan kepada peneliti bahwa instrumen yang digunakan dapat diandalkan dalam mengukur variabel yang diteliti dengan akurat. Selain itu, hasil uji instrumen juga memberikan gambaran yang jelas tentang kemampuan instrumen dalam menangkap dan mengukur konstruk yang ingin diteliti.

Hasil Analisis Data

Untuk mengetahui hubungan antara variable X terhadap variable Y, maka memerlukan uji prasyarat analisis memperoleh hasil analisis data. Proses ini melibatkan beberapa langkah, termasuk uji normalitas, uji korelasi, dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa data yang diamati terdistribusi secara normal, sedangkan uji korelasi digunakan untuk memastikan hubungan antara variabel X dan Y, sementara itu uji hipotesis dilakukan untuk menguji keberadaan hubungan tersebut secara statistik.

Semua tahapan ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik seperti aplikasi SPSS, yang memfasilitasi analisis data secara efisien dan akurat.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Dalam melakukan uji normalitas data, peneliti menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* atau perhitungan sebaran data dengan dasar pengambilan keputusan jika nilai sig. > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, sedangkan jika nilai sig. < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Berikut adalah tabel uji normalitas data:

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti		Sig.	Statisti		Sig.
	c	df		c	df	
X	.157	28	.077	.949	28	.184
Y	.135	28	.200*	.949	28	.190

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas diketahui nilai signifikansi data tersebut berdistribusi normal dengan tingkat signifikan lebih besar dari 0,05. Signifikansi dari variabel X menunjukkan tingkat signifikan 0,184 sedangkan variabel Y menunjukkan tingkat signifikan 0,190 yang artinya kedua variabel tersebut berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05.

b. Uji Korelasi

Analisis korelasi dilakukan untuk melihat tingkat hubungan antara dua

variabel yang diamati, yaitu variabel X dan variabel Y. Hasil uji korelasi menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Jika nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} , maka hubungan tersebut dianggap signifikan, menandakan adanya korelasi yang kuat antara variabel X dan variabel Y. Namun, jika nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka hubungan tersebut dianggap tidak signifikan, menunjukkan bahwa tidak ada korelasi yang cukup kuat antara kedua variabel tersebut. Berikut adalah tabel uji korelasi:

		Median Interaktif	Hasil Belajar
X	Pearson Correlation	1	.874**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	28	28
Y	Pearson Correlation	.874**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	28	28

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Variabel	N	r-hit	r-tab	Sig
Media Interaktif	28	0,874	0,374	0.000
Hasil Belajar	28	0,874	0,374	0.000

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,874 > 0,374$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya nilai signifikan ($0,000 < 0,05$) memiliki korelasi atau hubungan yang signifikan antara media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

c. Uji Hipotesis

Setelah mendapatkan hasil yang diperoleh dari jumlah variabel media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan analisis

korelasi dari SPSS versi 26, maka data dari hasil tersebut akan diuji kebenarannya untuk melihat apakah hipotesis tersebut di terima atau di tolak. Berikut adalah data hasil uji hipotesis yang telah dilakukan:

Variabel Bebas (X)	Variabel Terikat (Y)	Jumlah Responden	Koefisien Korelasi	Sig	Keputusan
Media Interaktif	Hasil Belajar	28	0,874	0.000	Ho Dilolak H1 diterima

Berdasarkan tabel tersebut Hipotesis yang diuji terdiri dari hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya hubungan atau efek, dan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya hubungan atau efek yang signifikan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol ($p < 0,05$), sehingga dapat diterima hipotesis alternatif. Ini mengindikasikan bahwa terdapat hubungan atau efek yang signifikan antara variabel yang diuji, sesuai dengan hipotesis alternatif yang diajukan.

Temuan Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh pada penelitian pertaman yang dilakukan pada tanggal 20 maret dan 22 maret 2024 di SDN Merjosari 3 kota Malang, menunjukkan hasil yang sangat relatif rendah hanya mencapai nilai rata-rata sebesar 53,35 dengan presentase ketuntasan 7,14%. Perolehan nilai rata-rata dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

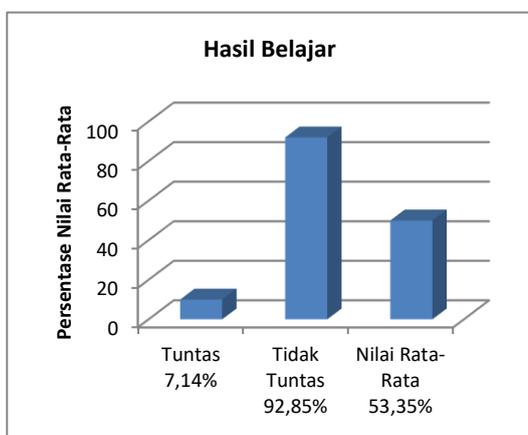
$$N = \frac{\text{Jumlah seluruh Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} =$$

$$N = \frac{1494}{28} = 53,35\%$$

Sementara itu untuk mencari nilai ketuntasan dapat menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Tuntas}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{2}{28} \times 100\% = 7,14\%$$



Dari diagram di atas dapat di lihat bahwa sebelum penerapan media interaktif, pencapaian hasil belajar peserta didik menunjukkan angka yang cukup rendah, dengan nilai rata-rata mencapai 53, 35% dengan presentase ketuntasan hanya sebesar 7, 14% dan terdapat 92, 85% peserta didik yang tidak mampu mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan. Maka dari itu guru perlu merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, termasuk menggunakan media pendukung yang disesuaikan untuk pemahaman dan keterlibatan peserta didik didalam kelas.

Selanjutnya hasil belajar yang diperoleh pada penelitian kedua kalinya pada hari jumat 22 maret 2024 di SDN Merjosari 3 kota Malang, menunjukkan hasil belajar peserta didik yang sebelumnya tidak tuntas, namun sekarang nilai yang diperoleh di atas rata-rata mencapai persentase nilai ketuntasan sebesar 89, 28% dengan nilai rata-rata 89%. Perolehan nilai rata-rata dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

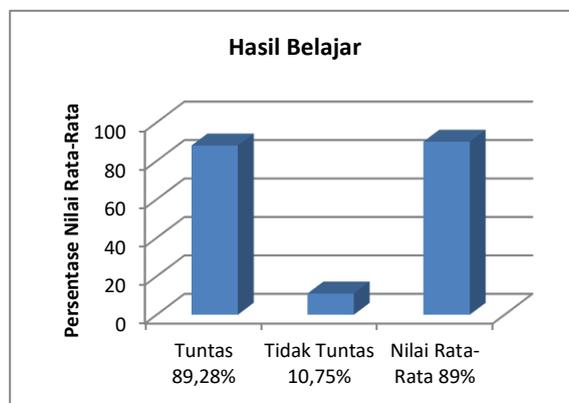
$$N = \frac{\text{Jumlah seluruh Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} =$$

$$N = \frac{2492}{28} = 89\%$$

Sementara itu untuk mencari nilai ketuntasan dapat menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Tuntas}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{25}{28} \times 100\% = 89,28\%$$



Setelah menerapkan media interaktif, hasil belajar yang diperoleh peserta didik meningkat secara signifikan dengan nilai rata-rata mencapai 89%, melebihi standar pencapaian 75%. Presentase ketuntasan mencapai 89,28%, dengan hanya 10,75% peserta didik yang tidak mencapai standar ketuntasan. Penggunaan media pembelajaran memberikan dampak positif bagi pembelajaran dikelas. Hal ini dapat di lihat dari keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat berkontribusi positif terhadap pencapaian belajar. Kılıç (2020) menemukan bahwa media interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa. Akyol et al. (2019) menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis masalah dan kolaboratif. Wang et al. (2020) menemukan bahwa desain interaksi dan

kejelasan instruksi berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah. Penelitian oleh al-marooof et al. (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan pentingnya memilih media yang sesuai dan integrasi yang efektif dalam proses pembelajaran.

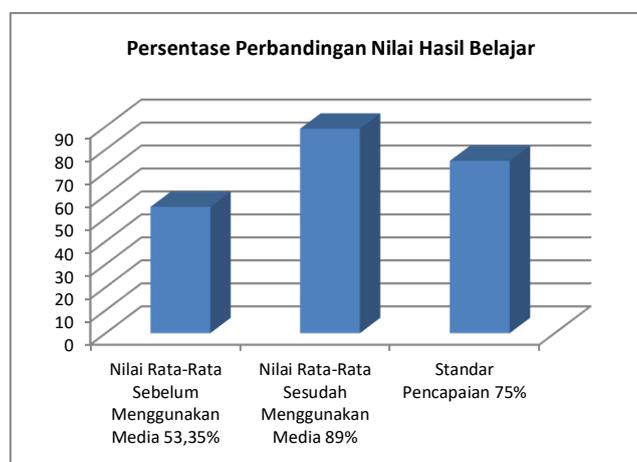
Hasil analisis korelasi antara media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik menunjukkan hubungan atau korelasi yang positif antara kedua variabel tersebut sebesar 0,874 dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Artinya hasil analisis menunjukkan korelasi positif yang kuat ($r = 0,874$, $p < 0,05$) antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan hasil belajar siswa. Menurut Sugiyono (2011), korelasi sebesar 0,874 berada dalam rentang 0,80-1,000 menandakan hubungan yang sangat kuat. Implikasi penting dari hubungan ini adalah bahwa semakin tinggi penggunaan media pembelajaran, semakin baik pula pencapaian hasil belajar siswa. Nilai korelasi mendekati 1 menunjukkan kedua variabel bergerak seiring, dan nilai yang tinggi menandakan hubungan yang kuat dan signifikan secara statistik (Huck, 2019).

Variabel	N	r-hit	r-tab	Sig
Media Interaktif	28	0,874	0,374	0.000
Hasil Belajar	28	0,874	0,374	0.000

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($0,874 > 0,374$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya nilai signifikan ($0,000 < 0,05$) memiliki korelasi atau hubungan yang signifikan antara media pembelajaran

interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Studi oleh nursanti dan asad (2019) menyatakan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. Menurut maharani *et al.*, (2019) media interaktif dirancang untuk melibatkan respon pemakai secara aktif dan memberikan hubungan atau aksi yang dapat memberikan pengalaman belajar langsung.

Hasil pembelajaran yang telah dilakukan di SDN Merjosari 3 kota Malang pada kelas V, telah memperoleh data hasil belajar peserta didik melalui pengerjaan soal, materi sistem pernapasan pada manusia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menunjukkan presentase nilai di atas standar pencapaian. Hasil belajar dianalisis dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti metode pengajaran yang digunakan, tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, kualitas sumber daya pembelajaran yang tersedia, serta dukungan yang diberikan oleh guru dan lingkungan belajar. Berikut adalah diagram hasil perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif:



Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif, hasil persentase yang diperoleh adalah 53,35% dikategorikan sangatlah rendah artinya dibawa standar pencapaian yaitu 75%, sedangkan setelah menggunakan media hasil belajar yang diperoleh sangatlah meningkat dengan persentase 89% artinya diatas standar pencapaian yaitu 75%. Maka hasil belajar siswa sesudah menggunakan media terjadi peningkatan yang signifikan.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* telah terbukti memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Merjosari 3, Kota Malang. Sebelum menggunakan media interaktif, hasil belajar peserta didik sangat rendah dengan persentase hanya 53,35% yang artinya dibawa standar pencapaian yaitu 75%. Namun, setelah menerapkan media pembelajaran interaktif, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik, dengan persentase mencapai 89% yang artinya diatas standar pencapaian yaitu 75%.

Analisis korelasi menunjukkan hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,874. Hal ini menunjukkan bahwa semakin besar penggunaan media pembelajaran, semakin tinggi pula pencapaian hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN Merjosari 3

kota Malang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Agus. (2020). Pendidikan sekolah dasar: Panduan, pengajaran, dan pelatihan. Jakarta: Penerbit Buku Terbit
- Akyol, Z., Garrison, D. R., & Ozden, M. Y. (2019). The Role of Technology Integration in Collaborative Problem-Based Learning. **Educational Technology Research and Development*, 67*(6), 1499-1518.
- Alam Wicaksono, A. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Web Untuk Mata Pelajaran Matematika. *JMN : Jurnal MathEducation Nusantara*, 4(1), 1–9.
- Al-Marooif, R. S., Al-Emran, M., & Shafagatova, A. R. (2020). Enhancing Critical Thinking and Problem-Solving Skills Through Technology-Based Learning. **TechTrends*, 64*(5), 688-696.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek (Revisi VI)*. Rineka Cipta.
- Asri, M. (2017). Dinamika Kurikulum Di Indonesia. *Modelling: Jurnal Program Studi PGMI*, 4(2), 192–202.
- Firsta, R. R., Azhar, M. S., Khoirunnisa, F., Putri, R. I. I., Araiku, J., & Sari, N. (2021). Pengaruh model pembelajaran ditinjau dari gaya belajar terhadap hasil belajar kelas VIII SMP negeri 3 gelumbang. *Jurnal Gantang*, 6(2), 169-176.
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktavianti, I. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD

- Se-Gugus I Kecamatan Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 163–169.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.412>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EduHumaniora| Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2)
- Heale, R., & Twycross, A. (2015). Validity and reliability in quantitative studies. *Evidence-Based Nursing*, 18(3), 66-67.
- Kılıç, Ş. (2020). The Effects of Interactive Media Use on Student Engagement and Conceptual Understanding in Learning Environments. **Interactive Learning Environments*, 28*(7), 939-953.
- Maharani, A., Rini, R., & Sugiman. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Annisa. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444.
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>
- Mintorogo, D., et al. "Judul artikel atau bab." (Tahun 2014), Judul Jurnal atau Buku, Volume (Nomor), Halaman
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 227. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Puring, Y. D., Wicaksono, A. A., & Sugiharto, F. B. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Muatan IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Merjosari 4 Kota Malang. *Rinjani.Unitri.Ac.Id.*
- Sugiharto, F. B., Anwar, M. F. N., & Leu, P. P. (2022). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Nilai Kebersamaan pada Pendidikan Multikultural di Kelas 1 SDN Merjosari 4 Kota Malang (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Pendidikan).
- Sugiharto, F. B., Anwar, M. F. N., & Dawa, Y. Y. (2022). Penerapan Pembelajaran Cooperative Script untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas III SDN Merjosari 01 Kota Malang (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Pendidikan).
- Sugiharto, F. B., Anwar, M. F. N., & Penny, M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa. 2 Sma Negeri Mengang Sakti. *LJSE: Linggau Journal Science Education*, 2(2), 88-99.
- Sugiharto, F. B., Chotimah, C., & Dominika, D. (2024). Penggunaan Metode Suku Kata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN Tlogomas 2 Kota Malang. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(1), 125-142.
- Sugiharto, F. B., Mirayanti, M., & Iten, F. (2022). Implementasi Multimedia CD Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tema 6 Kelas II SDN Merjosari 04 Kota Malang. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 39-48.
- Sugiharto, F. B., Rozhana, K. M., & Iten, F. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Bantuan CD Interaktif pada Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 99-110.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Wang, Q., Liu, H., & Wang, Z. (2020).

Enhancing the Effectiveness of Online Learning: Factors Influencing Online Learners' Satisfaction. *Journal of Computer Assisted Learning, 36*(2), 259-270.

- Wicaksono, A. A., Anwar, M. F. N., & Sepia, A. (2023). Penggunaan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Di Sd Negeri 1 Landungsari, Kabupaten Malang. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 25-30.
- Wicaksono, A. A., & Bariska, H. F. (2018). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Jawa Timur Dengan Model Pakem Sekolah Dasar. *JPDN (Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara)*, 3, 144–151.
- Wicaksono A.A & Sugiharto F.B. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital. *Fakultas Tarbiyah Uin Raden Intan Lampung*, 07(1), 6.
- Wicaksono, A., & Janelia, P. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Muatan Ipa Sdn Dadaprejo 01 Kota Batu. 5(2), 76–85.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100-2112.
- Zendrato, E. D. K., Harefa, A. R., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan Modul IPA Berbasis Contextual Teaching and Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 446–455.