

**PENGARUH MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

¹Sindy Oktavia Sugiono Putri, ²Endang Wahyu Andjariani,

³Budhi Rahayu Sri Wulan

^{1,2,3}Universitas PGRI Delta Sidoarjo

¹sindyoktavia1485@gmail.com, ²endang.wahyu1818@gmail.com,

³brswulan@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the effect of interactive powerpoint media on students' critical thinking skills. The research used was the quantitative method of one group pretest-posttest with the subject as many as 26 students in grade IV SD Negeri Damarsi Sidoarjo. The research instrument used was in the form of a media and material expert validation sheet, test question sheet, and student response questionnaire sheet. The results stated that the validation of media experts received an average of 90% while the validation of the material expert got an average value of 89% which was categorized as very feasible. The validation of the test questions is declared valid, the multiple choice reliability test gets a value of 645 with a high category while the description of the description gets a value of 621 with a high category. The normality test gets a p-value (0.151) normally distributed. T_{count} partial test results (5,959) > T_{table} (2,06390), P-Value (0,000) ≤ 0.05 so that H_0 is rejected. Student responses get a score of 68.84% with a good category, thus interactive PowerPoint media received good responses from students.

Keywords: powerpoint interactive media, critical thinking, student responses

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk menentukan pengaruh media *powerpoint* interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian yang dipergunakan yaitu metode kuantitatif *One Group Pretest-Posttest* dengan subjek sejumlah 26 siswa kelas IV SD Negeri Damarsi Sidoarjo. Instrumen penelitian yang dipergunakan berupa lembar validasi ahli media dan materi, lembar soal tes, serta lembar angket respon siswa. Hasil penelitian menyatakan validasi ahli media memperoleh rata-rata 90% dan validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 89% yang dikategorikan sangat layak. Validasi soal tes dinyatakan valid, Uji reliabilitas pilihan ganda bernilai 645 dengan kategori tinggi namun soal uraian bernilai 621 dengan kategori tinggi. Uji normalitas memperoleh p-value (0,151) berdistribusi normal. Hasil uji parsial t_{hitung} (5,959) > t_{tabel} (2,06390), p-value (0,000) ≤ 0,05 sehingga H_0 ditolak. Respon siswa bernilai sejumlah 68,84% dengan kategori baik, dengan demikian media *powerpoint* interaktif memperoleh respon yang baik dari siswa.

Kata Kunci: media powerpoint interaktif, berpikir kritis, respon siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah landasan sumber daya manusia yang akan melahirkan generasi penerus bangsa serta memiliki pendirian yang kuat untuk mencapai Indonesia maju. (Sugianto, Wulan, & Andjariani, 2023).

Kurikulum merdeka ketika ini mempergunakan konsep merdeka belajar. Konsep merdeka belajar berbeda dengan kurikulum yang dipergunakan pada pendidikan formal ketika ini. Konsep ini memperhatikan kemampuan serta keunikan kognitif pada siswa. Merdeka belajar berarti guru serta siswa mempunyai kebebasan untuk berinovasi serta belajar secara mandiri serta kreatif. Siswa yang belajar untuk kondisi yang menyenangkan agar memberikan dampak positif untuk berbagai aspek. (Hattarina, Saila, Faradila, Putri, & Putri, 2022)

Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Seorang guru dikatakan inovatif jika ia dapat

menerapkan pendekatan yang memungkinkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan guru. (Trisnowati & Andjariani, 2021)

Kurikulum merdeka memadukan mata pelajaran IPA serta IPS ke untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memungkinkan siswa mengelola lingkungan alam serta sosial sebagai satu kesatuan. Untuk memahami lingkungan sekitar, pembelajaran IPAS diharapkan dapat memperkuat kompetensi dasar serta memicu anak berpikir kritis, kreatif serta menyeluruh tentang lingkungan alam serta sosial. (ditpsd.kemendikbud, 2022)

Pendidikan ketika ini memasuki era digital dimana kegiatan belajar mengajar lebih fokus pada siswa, sehingga dapat mengurangi metode ceramah serta digantikan dengan penggunaan banyak media. Untuk pembuatan media perlu dibuat perencanaan seperti karakteristik murid serta

kebutuhan pemahaman, perumusan tujuan, perubahan serta pemilihan media pembelajaran, perumusan materi, pelibatan siswa serta evaluasi. (Miasari, et al., 2022)

Salah satu media yang dapat dipergunakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa ialah media *Powerpoint* interaktif. Media *Powerpoint* Interaktif ialah media berupa *slide powerpoint* yang disajikan berupa teks, audio, visual, video, animasi, serta lain sebagainya. (Kristanto, 2016)

Memanfaatkan penggunaan setiap fitur yang tersedia di *powerpoint*, misalnya dengan fitur *shape*, *action*, serta *hyperlink*. Guru mampu mendesain media *powerpoint* interaktif semenarik mungkin, dengan pemilihan jenis huruf yang tepat sehingga teks dapat terlihat dengan jelas, serta mencantumkan gambar-gambar menarik yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Dengan demikian, melalui media pembelajaran interaktif berbantuan *powerpoint* dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan optimal serta menambah

semangat, motivasi, serta antusias siswa untuk belajar. Antusias siswa untuk belajar mampu membuat mereka lebih memahami pelajaran yang dijelaskan secara langsung oleh guru. Mereka mudah diajak berdiskusi serta berpikir kritis untuk memecahkan permasalahan yang timbul untuk kegiatan belajar mengajar yang sedang dilakukan hari itu. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nastiti, Cholifah, & Umayaroh, 2022) media *powerpoint* interaktif efektif dapat memaksimalkan kemampuan berpikir siswa, media ini berdampak positif ketika dipergunakan dalam pembelajaran.

Kemampuan berpikir disebut salah satu proses kognitif yang dijadikan pedoman untuk proses berpikir, contoh kemampuan berpikir ialah menarik kesimpulan. Berpikir ialah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang, melibatkan berpikir untuk menghitung solusi dari suatu masalah. Dari tingkat kerumitannya dapat dibedakan menjadi dua yaitu keterampilan berpikir dasar serta keterampilan berpikir kompleks. Dapat diartikan, bahwa berpikir kritis harus rasional dan didasarkan

pada logika. Pemikiran reflektif berfokus pada keputusan tentang apa yang harus diyakini dan apa yang harus dilakukan. (Suroiha, Dewi, & Wibowo, 2022)

Berpikir kritis ialah proses pemecahan masalah dengan mengkonseptualisasikan, mengimplementasikan, mensintesa, serta mengevaluasi informasi yang diperoleh untuk meyakini untuk mengambil tindakan. (Lismaya, 2019)

Berikut ini indikator keterampilan berpikir kritis yang dipergunakan pada penelitian sebagai pedoman (Facione, 2015)

Tabel 1. Indikator Pedoman Kemampuan Berpikir Kritis.

Indikator	Keterangan
<i>Interpretation</i> (penafsiran)	Siswa dapat menulis jawaban pertanyaan dengan benar.
<i>Analysis</i> (analisis)	Siswa mampu mengidentifikasi serta menjelaskan informasi nyata yang diterimanya agar dapat mengungkapkan pendapatnya
<i>Inference</i> (kesimpulan)	Siswa mampu mengidentifikasi, mempertimbangkan informasi yang relevan, serta menarik kesimpulan yang masuk akal.
<i>Evaluation</i> (evaluasi)	Siswa mampu menguji kebenaran yang ada berdasarkan persepsi, pengalaman, keyakinan,

	serta pendapat seseorang.
<i>Explanation</i> (penjelasan)	Siswa mampu menyatakan alasan dengan mempergunakan suatu argument
<i>Self Regulation</i> (regulasi diri)	Siswa dapat mengoreksi hasil tes kognitif temannya dengan tepat.

Peneliti melaksanakan wawancara dengan salah satu guru kelas disekolah SDN Damarsi, Siswa cenderung kurang tertarik serta mudah bosan untuk belajar jika pembelajaran hanya dilakukan dengan media cetak. Siswa ketika ini lebih suka mempergunakan barang elektronik untuk bermain, oleh karena itu guru disarankan mampu mempergunakan barang elektronik yang mampu dipergunakan sebagai perantara pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Terdapat kriteria ketercapaian yang menjadi acuan dalam penilaian sebagai berikut.

Table 2. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Interval			
Perlu Bimbingan / Remedial Di Seluruh Bagian (0 - 45)	Cukup / remedial di bagian yang diperlukan (46 - 69)	Baik / tidak perlu remedial (70 - 89)	Sangat baik / perlu pengayaan atau tantangan lebih (90 - 100)

Menurut guru kelas, diperoleh 26 siswa di kelas yang 5 siswa mampu memahami pembelajaran, 16 siswa terkadang mampu terkadang tidak mampu memahami pembelajaran, sementara 5 siswa yang lain belum mampu memahami materi yang diajarkan dengan persentase 49,23%, sehingga hasil belajarnya kurang maksimal.

Oleh karena itu, dari permasalahan diatas dapat dirumuskan suatu rumusan masalah yakni bagaimana pengaruh media *powerpoint* interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV serta bagaimana respon siswa terhadap media *powerpoint* interaktif untuk pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk menentukan pengaruh media *powerpoint* interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV serta respon siswa terhadap media *powerpoint* interaktif untuk pembelajaran. Manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan beberapa hal yang berkaitan dengan

pengaruh media *powerpoint* interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mempergunakan eksperimen kuantitatif dengan teknik penelitian *One Group Pretest-Posttest* untuk menilai dampak media *powerpoint* interaktif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas empat pada pembelajaran IPAS secara keseluruhan di sekolah dasar. Pemakaian desain ini di kelas dapat diamati dengan membandingkan hasil *pretest* serta *posttest* siswa sebelum serta sesudah memperoleh perlakuan. (Sugiyono, 2022)

Sampel penelitian terdiri dari 26 siswa kelas IV-B dari SD Negeri Damarsi Sidoarjo yang dilakukan selama 2 hari. Penelitian ini mempergunakan *sampling jenuh* sebagai metode pengambilan sampel. *Sampling jenuh* ialah suatu metode penentuan sampel dimana setiap anggota populasi dimasukkan sebagai sampel. Untuk memastikan bahwasanya populasinya tidak terlalu besar

serta menyatakan komposisi yang relatif seragam, peneliti mempergunakan pendekatan *sampling jenuh*. Instrumen yang dipergunakan ialah lembar validasi ahli, lembar soal tes, serta lembar angket jawaban siswa. Metodologi analisis data yang dipergunakan mencakup validasi ahli, dimana para profesional menilai kelayakan media *powerpoint* interaktif yang akan dipergunakan. Kegiatan yang ada melibatkan menghitung skor validitas materi *powerpoint* interaktif dengan menerapkan rumus tertentu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

P : Persentase validasi

$\sum x$: Total jawaban untuk seluruh item

$\sum xi$: Total nilai ideal untuk seluruh item

100 : Konstanta

Soal tes akan diberikan kepada siswa setelah dilakukan validasi dari para ahli terlebih dahulu supaya menentukan kelayakan

soal yang dipergunakan. Dengan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}$$

(Rahim, et al., 2021)

Keterangan.

N : banyak peserta

X : nilai tiap item soal

Y : nilai keseluruhan item soal

Pengujian reliabilitas dipergunakan dalam menentukan tingkat konsistensi hasil pengukuran. Uji reliabilitas ini mempergunakan rumus Alpha.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Jumlah butir pertanyaan ataupun banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$: Jumlah varian butir

σt^2 : Varian total

Suatu instrumen didefinisikan reliable apabila koefisien reabilitas $r_{11} > 0,6$, peneliti mempergunakan

IBM SPSS Statistic 25 untuk membantu perhitungan ketika menghitung uji reliabilitas.

Menghitung penilaian tes kemampuan berpikir kritis mempergunakan rumus :

$$N = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

(Sudjana, 2011)

Keterangan :

N : Nilai

100 : Konstanta

Analisis pengaruh media *powerpoint* interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa serta respon siswa di kelas IV mempergunakan uji analisis regresi sederhana dipergunakan agar menentukan pengaruh media *powerpoint* interaktif (X) terhadap variabel kemampuan berpikir kritis murid (Y₁) serta respon murid (Y₂) mempergunakan rumus:

$$y' = a + bX$$

Keterangan :

y' : Nilai dalam variabel dependen yang diprediksi

a : Konstanta (intersep)

b : Koefisien regresi (slope)

X : Nilai variabel independent.

Untuk menghitung nilai a serta b pada persamaan regresi, sehingga perlu mempergunakan rumus:

$$a = \frac{(\Sigma Y) (\Sigma X^2) - (\Sigma X) (\Sigma XY)}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

$$b = \frac{n \Sigma XY - \Sigma X \cdot \Sigma Y}{n \Sigma x^2 - (\Sigma X)^2}$$

Uji normalitas dipergunakan peneliti agar menentukan residual berdistribusi normal ataupun tidak, dengan hipotesis:

H₀ : Residual berdistribusi normal

H₁ : Residual tidak berdistribusi normal

Uji heteroskedastisitas dipergunakan agar menentukan residual bersifat homogen ataupun tidak, dengan hipotesis:

H₀ : Residual bersifat homogen

H₁ : Residual tidak bersifat homogen

Uji autokolerasi dipergunakan agar menentukan tidak adanya kolerasi antar residual ataupun ada kolerasi antar residual, dengan hipotesis:

H₀ : Tidak ada korelasi antar residual

H₁ : Ada korelasi antar residual

Kemudian dilakukan uji hipotesis ditujukan untuk menentukan signifikan pengaruh media powerpoint interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan uji signifikan dengan uji t dengan rumus:

$$t_{tabel} = t \left(\frac{\alpha}{2} \right); (n - 2)$$

(Misbahudin & Hasan, 2013)

Adapun rumus yang dipergunakan dalam menghitung hasil angket respon sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

P : Persentase validasi

$\sum x$: Jumlah jawaban untuk seluruh item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal untuk seluruh item

100 : Konstanta

C.Hasil Penelitian serta Pembahasan

Penelitian dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif.

Berikut tampilan media *powerpoint* interaktif :



Gambar 1 Media *Powerpoint* Interaktif.



Gambar 2 Media *Powerpoint* Interaktif.

Sebelum dipergunakan, media ini melalui pengecekan kelayakan dari dua validator yakni validator ahli media yang dinilai oleh dosen Universitas PGRI Delta serta ahli materi yang dinilai oleh guru kelas IV-B SDN Damarsi Sidoarjo.

Berikut ini hasil validasi.

Tabel 1 Validasi Media

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Perangkat lunak	92%	Sangat layak
Komunikasi	88%	Sangat layak
Rata-rata	90%	Sangat layak

Tabel 2 Validasi Materi

Aspek	Persentase (%)	Kategori
Relevansi materi	93%	Sangat layak
Pengorganisasian materi	80%	Layak
Latihan soal	86%	Sangat layak
Bahasa	90%	Sangat layak
Rata-rata	89%	Sangat layak

Hasil dari penilaian ahli media memperoleh rata-rata 90% termasuk untuk penilaian sangat layak, dan hasil dari penilaian ahli materi bernilai rata-rata 89% yang termasuk untuk penilaian sangat layak sehingga dari itu media *powerpoint* interaktif mampu dipergunakan sebagai alat perantara untuk kegiatan belajar mengajar di kelas IV sekolah dasar.

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan pembagian soal tes serta angket respon siswa. Untuk menentukan valid tidaknya soal tes, peneliti melaksanakan uji validitas serta uji reliabilitas terlebih dahulu. Uji

validitas 10 soal pilihan ganda serta 5 soal uraian dinyatakan valid dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$, kemudian uji reliabilitas pilihan ganda bernilai 645 dengan kategori tinggi namun soal uraian bernilai 621 dengan kategori tinggi.

Berikut hasil uji reliabilitas.

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Pilihan Ganda

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,645	,664	10

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Uraian

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,621	,633	5

Setelah itu dilakukan perhitungan mempergunakan uji normalitas ditujukan agar menentukan data yang diamati berdistribusi normal ataupun tidak. Hasil dari uji normalitas bernilai signifikan $(0,151) > 0,05$ sehingga H_0 diterima, sehingga residual berdistribusi normal. Ketika data sudah dinyatakan normal peneliti

melaksanakan uji heteroskedastisitas ditujukan agar menentukan residual bersifat homogen ataupun tidak, hasil uji heteroskedastisitas bernilai signifikan ($0,912 > 0,05$) sehingga H_0 diterima, sehingga residual bersifat homogen. Setelah itu dilakukan uji autokolerasi ditujukan agar menentukan tidak adanya kolerasi antar residual ataupun ada kolerasi antar residual, hasil uji autokolerasi dari analisis nilai nilai $dU (1,4614) < d$ hitung $(2,347) < 4 - dU (2,5386)$ sehingga H_0 diterima, sehingga tidak ada kolerasi antar residual. Selanjutnya uji parsial dilakukan untuk menentukan tidak ada ataupun adanya pengaruh media *powerpoint* interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil uji parsial yang dilakukan ialah $t_{hitung} (5,959) > t_{tabel} (2,06390)$ sehingga H_0 ditolak, p -value $(0,000) \leq 0,05$ sehingga H_0 ditolak, hasil keputusan uji hipotesis secara parsial menyatakan bahwasanya diperoleh pengaruh media *powerpoint* interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Peneliti melaksanakan uji coba media *powerpoint* interaktif kepada siswa supaya menentukan bagaimana respon siswa setelah pembelajaran mempergunakan angket respon yang diberikan. Setelah dilakukan perhitungan nilai angket respon siswa sebelum mempergunakan media *powerpoint* interaktif bernilai sejumlah 49,23% dikategorikan tidak baik, sebaliknya nilai angket respon siswa sesudah mempergunakan media *powerpoint* interaktif bernilai sejumlah 68,84% dikategorikan baik. sehingga dari itu media *powerpoint* interaktif memperoleh respon yang baik dari siswa.

C. Pembahasan

Hasil dari penilaian ahli media memperoleh rata-rata 90% termasuk untuk penilaian sangat layak, dan hasil dari penilaian ahli materi bernilai rata-rata 89% yang termasuk untuk penilaian sangat layak sehingga dari itu media *powerpoint* interaktif mampu dipergunakan sebagai alat perantara untuk proses belajar mengajar di kelas IV sekolah dasar. Uji validitas pilihan ganda serta uraian dinyatakan valid dengan

hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$, kemudian uji reliabilitas pilihan ganda bernilai 645 dengan kategori tinggi namun soal uraian bernilai 621 dengan kategori tinggi.

Uji normalitas bernilai signifikan $(0,151) > 0,05$ sehingga H_0 diterima, sehingga residual berdistribusi normal. Uji heteroskedastisitas bernilai signifikan $(0,912)$ yang $> 0,05$ sehingga H_0 diterima, sehingga residual bersifat homogen. Uji autokolerasi dari analisis nilai nilai $dU (1,4614) < d_{hitung} (2,347) < 4 - dU (2,5386)$ sehingga H_0 diterima, sehingga tidak ada kolerasi antar residual. Uji parsial yang dilakukan ialah $t_{hitung} (5,959) > t_{tabel} (2,06390)$ sehingga H_0 ditolak $p\text{-value} (0,000) \leq 0,05$ sehingga H_0 ditolak, hasil keputusan uji hipotesis secara parsial menyatakan bahwasanya diperoleh pengaruh media *powerpoint* interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Nilai angket respon siswa sebelum mempergunakan media *powerpoint* interaktif bernilai sejumlah 49,23% dikategorikan tidak baik, sebaliknya nilai angket

respon murid sesudah mempergunakan media *powerpoint* interaktif bernilai sejumlah 68,84% dikategorikan baik. dengan demikian media *powerpoint* interaktif memperoleh respon yang baik dari siswa. Dapat ditemukan perbandingan respon siswa ketika sebelum mempergunakan media serta sesudah mempergunakan media, dengan demikian media *powerpoint* interaktif memperoleh respon yang baik dari siswa.

Penelitian ini memiliki kelebihan serta hambatan ketika untuk prosesnya, kelebihan dimiliki yakni dapat memudahkan guru untuk penyampaian materi, media yang dipergunakan memiliki desain yang menarik ketika ditampilkan, dapat menampilkan gambar, animasi, suara, serta juga video yang mampu menarik minat siswa sehingga tidak merasa bosan ketika pembelajaran sedang berlangsung serta membuat siswa ingin bergantian mencoba mempergunakan media *powerpoint* interaktif. Hambatan yang terjadi ketika melaksanakan penelitian yakni pemasangan pengeras suara yang membutuhkan waktu lama serta proyektor ketika

dipergunakan memiliki warna sedikit menguning jika dipergunakan terlalu lama yang berakibat sedikit mengganggu kegiatan belajar.

E. Kesimpulan

Dari hasil penilaian ahli media memperoleh rata-rata 90% dan hasil dari penilaian ahli materi memperoleh rata-rata 89% yang dikategorikan sangat layak. Uji validitas diperoleh 10 soal pilihan ganda serta 5 soal uraian dinyatakan valid. Uji reliabilitas pilihan ganda memperoleh skor 645 dengan kategori tinggi namun soal uraian bernilai 621 yang dikategorikan tinggi. Uji normalitas bernilai signifikan (0,151) sehingga residual berdistribusi normal. Uji heteroskedastisitas bernilai signifikan (0,912) sehingga residual bersifat homogen. Uji autokolerasi dari analisis nilai nilai dU ($1,4614$) $< d$ hitung ($2,347$) $< 4 - dU$ ($2,5386$) sehingga H_0 diterima, sehingga tidak ada kolerasi antar residual. Hasil uji parsial t_{hitung} ($5,959$) $> t_{tabel}$ ($2,06390$) sehingga H_0 ditolak p -value ($0,000$) $\leq 0,05$ sehingga H_0 ditolak, dari hasil keputusan uji hipotesis secara parsial

menyatakan pengaruh media powerpoint interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil respon siswa sebelum mempergunakan media *powerpoint* interaktif bernilai sejumlah 49,23% menempati kategori tidak baik, sebaliknya nilai angket respon siswa sesudah mempergunakan media *powerpoint* interaktif bernilai sejumlah 68,84% yang dikategorikan baik, sehingga dari itu media *powerpoint* interaktif memperoleh respon yang baik dari siswa. Media ini bermanfaat sebagai alat belajar siswa yang praktis, juga memudahkan guru ketika penyampaian materi untuk kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Lismaya, L. (2019). *Berpikir Kritis & PBL*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.

- Misbahudin, & Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahim, R., Sa'odah, Tiring, S. S., Asman, Fitriyah, L. A., Dewi, M. S., . . . Wicaksono, A. B. (2021). *Metodologi Penelitian (Teori serta Praktik)*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, serta R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Artikel in press :**
- ditpsd.kemendikbud. (2022, April 11). *Hal-hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang SD*. Retrieved Januari 15, 2023, from Direktorat Sekolah Dasar: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/hal-hal-esensial-kurikulum-merdeka-di-jenjang-sd>
- Facione, P. A. (2015). Critical Thinking: What It Is and Why It Counts. *Measured Reasons LLC*, 9-10. Retrieved from https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/71022740/what_why98-libre.pdf?1633192859=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DCritical_Thinking_What_It_Is_and_Why_It.pdf&Expires=1683598192&Signature=XwtrLf7f~YsF0JpuQbplzj~JY6vU1zWKC-vwjv2GY8pj70gkgY9k
- Hattarina, S., Saila, N., Faradila, A., Putri, D. R., & Putri, R. G. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 181-192. Retrieved from <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2332/1984>
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, Purwoto, Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan AI - Hadi*, 53-61

- doi:<http://dx.doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Nastiti, D. P., Cholifah, P. S., & Umayaroh, S. (2022). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Powerpoint Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Murid Klas V SDN pada Materi Kejiata Ekonomi. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, serta Pengelolaan Pendidikan*, 961-973.
doi:<https://doi.org/10.17977/um065v2i102022p961-973>
- Sugianto, A. P., Wulan, B. R., & Andjariani, E. W. (2023). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Membaca Murid Pada Tema Enam Subtema Dua Lingkungan Sekitar Rumahku Kelas Satu Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1-10.
Retrieved from <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>
- Suroiha, L., Dewi, G. K., & Wibowo, S. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book terhadap
- Keterampilan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 515-523. doi:<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1856>
- Trisnowati, A. R., & Andjariani, E. W. (2021). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Tema 1 Diriku Kelas I SDN Randegan Kec.Tanggulengin Kab. Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 289-292. doi:<http://dx.doi.org/10.58258/jime.v7i1.1760>