

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *POWERPOINT* MATERI KEBERAGAMAN
SUKU BANGSA DAN BUDAYA DI INDONESIA UNTUK MENGEMBANGKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV (EMPAT) SD**

Icha Tantri Lestari¹, Imamudin², Munawaroh³

¹Universitas Bina Bangsa Kota Serang, ²Universitas Bina Bangsa Kota Serang,

³Universitas Bina Bangsa Kota Serang

¹lestariichatantri@gmail.com, ²imamudin@binabangsa.ac.id,

³munawarohmarwan@gmail.com

ABSTRACT

Quantitative research is a method used to answer research problems related to data in the form of numbers and statistical programs. This study aims to determine the effect of using interactive PowerPoint media to develop the learning outcomes of fourth-grade elementary school students on the material of ethnic and cultural diversity in Indonesia. This study uses data collection techniques including pretest and posttest tests, questionnaires, documentation. The type of research "Quantitative Experiment" with a quasi-experimental method, the research design uses Posttest-Only Control Design, the sample technique is purposive sampling, the number of which is 50 where the experimental class consists of 25 students and the control class 25 students. The results of the study showed an increase in the average pretest score of the experimental class by 59.20 to 77.68 in the posttest while the average pretest score of the control class was 58.00 to 75.80 in the posttest. The independent sample t-test produced a significant value of 0.001 <0.05, which means there is a significant difference before and after treatment. Thus, it can be concluded that interactive PowerPoint media has an effect on developing the learning outcomes of elementary school students.

Keywords : *Powerpoint Interactive Media, learning outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif powerpoint untuk mengembangkan hasil belajar siswa kelas IV (empat) SD pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di indonesia. Penelitian

ini menggunakan teknik pengumpulan data meliputi tes *pretest* dan *posttest*, angket, dokumentasi. Jenis penelitian “Kuantitatif Eksperimen” bermetode kuasi eksperimen, desain penelitian menggunakan *Posttest-Only Control Design*, teknik sampel ialah *purposive sampling* jumlahnya yaitu 50 di mana kelas eksperimen berjumlah 25 siswa serta kelas kontrol 25 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 59.20 menjadi 77.68 pada *posttest* sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 58.00 menjadi 75.80 pada *posttest*. *Uji independent sample t-test* menghasilkan nilai signifikan $0,001 < 0.05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan.

Kata Kunci: Media Interaktif Powerpoint, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Keberhasilan ialah suatu proses pembelajaran yang dipengaruhi oleh beberapa komponen utama yang saling berkaitan, diantaranya pendidikan, siswa, dan metode pembelajaran. Pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Menyadari pentingnya pembelajaran IPS di SD. Maka perlu mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengembangkan hasil belajar. Dalam pembelajaran guru hendaknya mempunyai inovasi dalam menggunakan strategi atau media pembelajaran yang melibatkan peserta didik aktif dalam belajar.

Sekolah ialah lembaga pendidikan berpusat untuk meningkatkan kecerdasan dan perilaku siswa (Suwartini, 2017) maka sekolah dijadikan tempat pelaksanaan pendidikan formal sejak dini yang memberikan kesempatan siswa untuk meningkatkan potensi, bakat serta minat melalui proses belajar. Arfanii (2016) menyatakan bahwa belajar dapat dikatakan suatu kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan, ilmu, perubahan perilaku, dari suatu kegiatan yang dapat mengembangkan individu melalui pengalaman yang dimiliki sehingga berkaitan dengan keterampilan belajar yang dibimbing

oleh guru. Siswa mempunyai minat dan daya tarik yang berbeda-beda terhadap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, prinsip belajar menunjukkan hal-hal utama yang harus dijalankan oleh guru sehingga pembelajaran berlangsung dengan memenuhi hasil yang optimal. Prinsip belajar memiliki pedoman dan wajib dilaksanakan guru guna siswa dapat memiliki peran aktif dalam proses belajar mengajar (Husamah et al., 2016).

Menurut Satriansyah (2016) media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Microsoft powerpoint* ini juga sangat mudah digunakan oleh semua kalangan sehingga *Microsoft powerpoint* ini banyak digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi (Anyan, dkk 2020). Media pembelajaran *powerpoint* interaktif sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Warkintin & Mulyadi, 2019). Penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan *powerpoint* mampu meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar, mudah memahami materi, dan dapat

menarik perhatian peserta didik untuk belajar (Hendi, dkk 2020).

Maka media interaktif *powerpoint* ini memberikan solusi pelatihan baik online maupun offline bagi guru dalam mengembangkan dan menggunakan tentang desain media interaktif secara kontekstual berbasis ADDIE/SDLC dan teori pendidikan, dengan merancang media interaktif *powerpoint* dengan audio, video, kuis, dan elemen cerita berbasis teori sosiokultural/ konstruktivisme untuk mengembangkan media ke dalam kurikulum tematik lengkap, evaluasi multidimensional yang mengintegrasikan kurikulum untuk mengembangkan hasil belajar pada siswa. Dengan demikian penelitian ini diberi judul “ Pengaruh Media Interaktif *Powerpoint* Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia untuk Mengembangkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV (Empat) SD”.

Hasil belajar adalah pencapaian setiap siswa dalam ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik yang dicapai sebagai hasil usaha dalam kegiatan pembelajaran, diukur dalam kurun waktu tertentu, dan dievaluasi sebagai ukuran kinerja siswa dari proses pembelajaran. Dari ketiga

ranah tersebut, ranah kognitif menjadi fokus penelitian ini karena menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai materi (Berutu & Tambunan, 2018). Hasil belajar yaitu berupa penguasaan pemahaman siswa dalam semua aspek yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Suminah et al., 2019). Dengan adanya hasil belajar yang tinggi, siswa akan lebih aktif, tekun, dan kreatif dalam belajar sehingga hasil yang dicapai akan lebih optimal. Namun kenyataan di lapangan masih rendah dalam pencapaian belajarnya pada pembelajaran IPAS yang masih belum banyak menyajikan media interaktif komprehensif untuk tema keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia serta banyak guru yang masih kurangnya pemahaman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan metode konvensional ataupun ceramah tanpa memanfaatkan media interaktif seperti *powerpoint*. Hal ini memberikan kebaruan untuk mengembangkan rendahnya hasil belajar siswa terutama pada kelas IV SD.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari mata

pelajaran di sekolah yang mengkaji lingkungan sosial yakni sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, dan tata Negara (Wahyuningsih & Widiawati, 2021). Marhayani (2018) pembelajaran IPS merupakan sebuah sistem edukasi yang memuat beberapa hal, yaitu peserta didik, prasarana pembelajaran, alat peraga, media ajar, dan sumber materi ajar yang berfokus pada peningkatan kualitas belajar peserta didik dengan beragamnya ilmu sosial yang telah terintegrasi menjadi kesatuan yang complete dan saling berhubungan dengan yang lainnya.

Teknologi yang semakin canggih, diharapkan proses pembelajaran juga mengalami perkembangan. Teknologi adalah suatu perkembangan yang dihasilkan dari ilmu pengetahuan, yang akan terus diperbaharui di dalam dunia pendidikan (Lestari, dkk 2018). Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi seperti pada saat pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran secara online. Saat ini Teknologi sangat berkembang pesat seiring dengan ilmu pengetahuan yang semakin maju dan kebiasaan dalam menggunakan teknologi (Lian. 2019). Maka dari itu, seorang guru

harus mampu di dalam memanfaatkan teknologi sebagai media atau alat bantu mengajar. Adanya media menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk menarik minat belajar peserta didik. Memanfaatkan media pembelajaran siswa akan lebih termotivasi untuk belajar (Amanda, dkk 2019).

Penelitian ini memiliki kelebihan karena menggunakan perangkat pembelajaran *Powerpoint* interaktif yang dibuat sendiri oleh peneliti, dapat menyajikan teks materi pembelajaran, serta soal-soal dan gambar yang dapat bergerak atau bersifat interaktif yang sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Sehingga *Powerpoint* interaktif dapat meningkatkan minat, fokus dan aktifnya peran siswa saat belajar, harapannya dapat mempengaruhi hasil belajar (Sugama, 2018).

Berdasarkan hal-hal yang telah disebutkan di atas, namun masih terdapat keterbatasan dalam penerapan media interaktif diberbagai sekolah dasar, terutama dalam konteks pembelajaran tentang keberagaman budaya. Oleh karena itu maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dalam

rangka mengembangkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*, sehingga diajukan judul "Pengaruh Media Interaktif *Powerpoint* Materi Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia untuk Mengembangkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimen Design*, dengan melibatkan kelas IV A ialah kelompok eksperimen dan kelas IV B kelompok kontrol, desain penelitian yaitu menggunakan *the nonequivalent posttest-Only Control Design* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di dua kelas sebagai sampel. Kelompok eksperimen diberikan pretest terlebih dahulu, kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif *powerpoint*. dan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan, setelah itu diberikan posttest kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah,

tes, kuesioner, dokumentasi. Populasi juga bukan hanya yang berupa jumlah yang tersedia dengan secara keseluruhan dalam karakteristik atau sifat pada objek atau subjek. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 69 siswa. Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *Purposive Sampling*, sampel yang digunakan sebanyak 50 siswa yaitu kelompok eksperimen 25 dan kelompok kontrol 25 siswa.

Menurut Magdalena et al., (2021) tes adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengukur dan menilai pencapaian siswa dalam proses belajar mereka, tes sendiri terdiri dari tugas atau latihan yang harus dilakukan siswa. Jenis tes yang digunakan untuk mengambil data berupa tes pilihan ganda dan essay. Instrumen tes sebanyak 25 soal. Selanjutnya langkah Uji Normalitas dengan menggunakan data Post-test hasil belajar siswa untuk membuktikan apakah data tersebut normal atau tidak jika H_0 maka data tersebut berdistribusi normal. Langkah selanjutnya yaitu uji homogenitas dengan menggunakan data yang dapat dinyatakan homogen, langkah terakhir yaitu uji

hipotesis dengan rumus uji-t jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data tersebut diperoleh dari instrumen tes pilihan ganda dan uraian untuk mengembangkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman suku bangsa dan budaya di indonesia yang telah diberikan pada kelas IV A dan Kelas IV B di SDN Banjar Agung 4, Dengan masing-masing berjumlah 25 orang. Adapun data hasil posttest yang diperoleh dari kelas eksperimen diberikan perlakuan (*Treatment*) dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* sedangkan untuk kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Statistik Deskriptif

Data tersebut diperoleh dari instrumen tes pilihan ganda dan uraian untuk mengembangkan hasil belajar siswa materi keberagaman suku bangsa dan budaya di indonesia yang telah diberikan pada kelas IV A dan Kelas IV B di SDN Banjar Agung 4, Dengan

masing-masing berjumlah 25 orang. Adapun data hasil posttest yang diperoleh dari kelas eksperimen diberikan perlakuan (*Treatment*) dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* sedangkan untuk kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Tabel 1 Hasil Analisis Deskriptif

Pretest					
Kelas	N	Min	Mx	Me	S,Dev
Pre-test Eksperimen	25	48	70	59,20	6,801
Pre-test Kontrol	25	46	68	58,00	5,462
Valid N	25				

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa pada kelas eksperimen sebesar 59.20 dengan nilai tertinggi 70 dan terendah sebesar 48. Sedangkan nilai rata-rata pretest siswa pada kelas kontrol sebesar 58.00 dengan nilai tertinggi 68 dan nilai terendah sebesar 46. Secara keseluruhan nilai pretest eksperimen dan kontrol masih dikatakan dibawah rata-rata.

Tabel 2 Hasil Analisis Deskriptif

Posttest					
Kelas	N	Min	Mx	Me	S,Dev
Post-test Eksperimen	25	70	90	77,68	5,907
Post-test Kontrol	25	70	80	75,80	2,566
Valid N	25				

Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest siswa pada kelas eksperimen sebesar 77.68 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah sebesar 70. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif *powerpoint*. Sedangkan nilai rata-rata posttest siswa pada kelas kontrol sebesar 75.80 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah sebesar 70.

Secara keseluruhan, setelah diberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasilnya dapat terlihat bahwa pada kelas eksperimen yang telah diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* dalam materi keberagaman suku bangsa dan budaya di indonesia memperoleh nilai rata-rata tes hasil belajar siswa lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran ceramah atau konvensional.

Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Pada uji normalitas dilakukan agar mengetahui apakah pada data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Arti normal dari uji normalitas adalah sebaran data yang dihasilkannya

merata, dengan begitupun populasi yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang sama ataupun normal. Dari data pretest posttest yang diperoleh terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* menggunakan *software* SPSS versi 27. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila $\text{sig} > \alpha$. di mana nilai $\alpha = 0,05$.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk Sig
Pre-Test Eksperimen	.229
Post-Test Eksperimen	.347
Pre-Test Kontrol	.067
Post-Test Kontrol	.312

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa nilai signifikan untuk pretest di kelas eksperimen sebesar .229 dan nilai posttest sebesar .347. Sedangkan nilai signifikan untuk pretest di kelas kontrol sebesar .067 dan nilai posttest sebesar .312, dengan nilai masing-masing yaitu sebesar .229, .347, .067, .312 di mana nilai $\text{sig} > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data penelitian pada tabel di atas berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berdasarkan pengujian pada uji normalitas, pada data posttest yang telah diperoleh berdistribusi normal maka langkah selanjutnya adalah menguji homogenitas dari data posttest kelas eksperimen dan kontrol yang bertujuan untuk menentukan apakah data tersebut memiliki keseragaman (varians) dari data yang diambil dari populasi yang sama. Pada uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Levene dengan *software* SPSS versi 27. Data tersebut dapat dikatakan homogen jika memenuhi pada kriteria $\text{sig} > \alpha$ (0,05). Hasil uji homogenitas data pretest posttest ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Pretest Posttest

Kelas	Sig. Based on Mean	Keterangan
Eksperimen dan Kontrol	.214	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas dapat diketahui nilai signifikan (sig) based on mean yaitu sebesar $0,214 > 0,05$. Karena nilai yang signifikan dari data pretest

posttest di kelas eksperimen dan kontrol $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pretest posttest di kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

3. Uji T

Uji independent sample t-test dilakukan pada data posttest di kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif *powerpoint* dan data posttest pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional/ceramah yang tidak berbantuan aplikasi atau digital. Uji yang digunakan untuk mengetahui perbedaan antara skor rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikannya perlakuan.

Tabel 5 Hasil Uji T

Kelas	Sig.(2 Failed)	Keterangan
Eksperimen dan Kontrol	.001	H ₀ ditolak

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai sig (2-failed) sebesar $0.001 < 0,05$ sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan hasil pretest posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam

mengembangkan hasil belajar siswa secara signifikan, dimana hasil belajar siswa di kelas IV SDN Banjar Agung 4 yang dibelajarkan yaitu menggunakan media interaktif *powerpoint* lebih tinggi dari pada dengan pembelajaran ceramah ataupun konvensional.

4. Hasil Nilai N- gain

Uji N-gain dilakukan untuk mengetahui efektivitas dalam suatu media pembelajaran penelitian. Uji N-gain dapat dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran. Adapun rumus sebagai berikut (Latif, 2014). Uji N_{gain} ternormalisasi yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh hasil belajar siswa kelas IV SDN Banjar Agung 4 sebelum dan sesudah diterapkan media interaktif *powerpoint*. ysnng telah dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 27.

Tabel 6 Hasil N-Gain

NGain Persen	Desriptipe Statistics				
	N	Max Simu m	Mini mum	Me an	Std. Deviasi
Eks	25	73	7	43, 98	17,512
Kontr ol	25	59	19	41, 25	10,938

Berdasarkan tabel diatas diketahui rata-rata hasil belajar (N-Gain) pada kelas eksperimen yaitu 43.98 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu 41.25 hal ini menunjukkan dengan adanya hasil belajar pada kelas eksperimen. Data pada kedua kelompok memiliki distribusi yang relativenormal dan stabil. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh media interaktif powerpoint dapat mengembangkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV A dan IV B.

Analisis Statistik Data Kuesioner

Analisis data kuesioner bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa selama dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif powerpoint perhitungan uji analisis kuesioner menggunakan software Microsoft excel dan SPSS versi 27.

Tabel 7 Hasil Analisis Deskriptif

	Kuesioner				
	Descriptive Statistics				
	N	Min	Max	Me	Std.Dev
Sanga Kuran g Setuju	20	0	2	35	671
Kurang Setuju	20	0	5	2,65	1,309
Ragu	20	4	13	8,30	2,867
- Ragu					
Setuju	20	2	9	7,25	1,761
Sanga t Setuju	20	2	12		3,127
Valid N(Listwise)	20				

Berdasarkan hasil uji analisis deskriptif pada tabel 20 pernyataan terdapat 5 kategori dari 25 responden yaitu pada kategori sangat kurang setuju memiliki skor rata-rata 35, dan skor tertinggi sebesar 2, skor terendah 0. Kategori kurang setuju memiliki skor rata-rata 2,65, dan skor tertinggi 5 dan terendah 0. Kategori ragu-ragu memiliki skor rata-rata 8,30, skor tertinggi 13 dan skor terendah 4. Kategori setuju memiliki skor rata-rata 7,25, skor tertinggi 9 dan skor terendah 2. Kategori sangat setuju memiliki skor tertinggi 12 dan terendah 2.

Sebelum perlakuan, siswa mendapatkan pembelajaran menggunakan metode konvensional

berupa ceramah dan buku teks. Hal ini
menyebabkan keterlibatan siswa

relatif rendah dan hasil belajar yang cenderung berada pada kategori sedang hingga rendah.

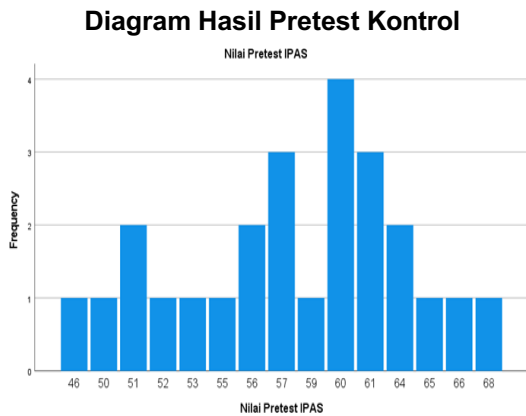
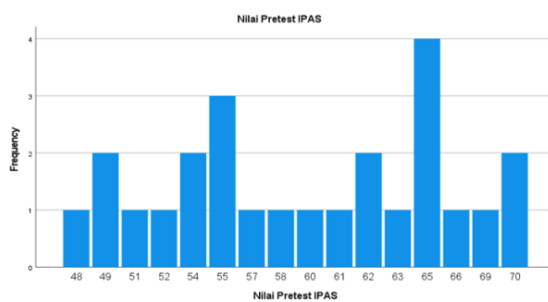


Diagram Hasil Pretest Eksperimen



Pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan ialah pengukuran awal yang masih terlihat rendah pada hasil belajar IPAS. Kelas kontrol ialah kelompok yang tidak menerima perlakuan atau intervensi yang sedang di uji, melainkan digunakan sebagai pembanding untuk kelas eksperimen

E. Kesimpulan

Pada penelitian ini terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar

siswa pada pembelajaran IPAS dengan digunakannya media interaktif *powerpoint*. Tentunya dapat memberikan sisi positif sehingga dapat dijadikan solusi untuk guru agar selalu menciptakan pembelajaran yang lebih baik lagi dan menarik sehingga siswa lebih antusias dan semangat pada kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan media interaktif *powerpoint* dengan memperoleh faktor yang dapat mengembangkan hasil belajar, fokus dan keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung sehingga tidak bosan dan jenuh.

F. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran yang sekiranya bermanfaat untuk semua pihak terkait hasil belajar siswa yang dapat dipertimbangkan, yaitu:

1. Bagi guru, dapat menjadikan media interaktif *powerpoint* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan hasil belajar siswa pada materi

keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Guru diharapkan untuk terus memperhatikan bagaimana hasil belajar siswa di dalam kelas, tentunya berguna untuk mengembangkan hasil belajar siswa, serta guru diharapkan dapat menjadi contoh yang baik untuk siswa, meski dari hal yang kecil, seperti tepat waktu untuk masuk ke dalam kelas saat pembelajaran akan dilaksanakan, dan tidak meninggalkan siswa di dalam kelas saat sedang mengerjakan latihan atau sedang mencatat materi pembelajaran.

2. Bagi sekolah, diharapkan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa dengan pengawasan yang lebih maksimal dan efektif serta peningkatan tata tertib di sekolah, dengan adanya pada penelitian ini dapat menjadi acuan dalam meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah, serta dapat menyarankan guru mata pelajaran baik IPAS atau pelajaran bidang studi lain untuk menggunakan media interaktif *powerpoint* sebagai alternative

dalam media pembelajaran di sekolah

3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian mengenai media interaktif *powerpoint* yang berbantuan aplikasi Canva, pada hasil belajar siswa dapat meneliti indikator setiap variabel dan pokok bahasa lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- (Agustin, 2014; Amanda et al., 2019; Anindya, 2023; Hasyim Ansyari Berutu & Iqbal Tambunan, 2018; Hendi et al., 2020; Lestari, 2018; Lian, 2019; Suminah et al., 2018; Warkintin & Mulyadi, 2019)
- Agustin, M. (2014). Hakikat Bimbingan dan Konseling untuk Anak Usia Dini. *Modul, 1*, 1–31. file:///C:/Users/User/Downloads/Documents/PAUD4406-M1_2.pdf
- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 3*(2), 97. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17384>
- Anindya, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd. *JUTECH : Journal Education and Technology, 4*(1), 1–11. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i1.2146>
- Hasyim Ansyari Berutu, M., & Iqbal Tambunan, M. H. (2018).

- Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*, 1(2), 109–115.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Lian, B. (2019). Revolusi Industri 4.0 dan Disrupsi, Tantangan dan Ancaman bagi Perguruan Tinggi. *Educatio*, 2, 40–45. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2512/2323>
- Suminah, S., Gunawan, I., & Murdiah, S. (2018). Peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 221–230. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk>
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>