

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR IPAS MATERI EKOSISTEM PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI NAIKOTEN 1**

Kamelia Pracita Ere¹, Antonius Suban Hali², Daniel Williams Fointuna³

^{1,3}PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana

²Pendidikan Fisika FKIP Universitas Nusa Cendana

¹cicipracita@gmail.com, ²asubanhali@gmail.com,

³daniel_fointuna@staf.undana.ac.id

ABSTRACT

This study is a quantitative research aimed at determining the effect of using interactive PowerPoint as a learning media on students' learning outcomes in science (IPAS) on the ecosystem topic in class VD of SD Negeri Naikoten 1. This research employed a Pre-Experimental Design with a One Group Pre test Post test Design. The population and sample of this study consisted of 28 students of class VD SD Negeri Naikoten 1 in the 2025/2026 academic year. The sampling technique used was simple random sampling. Data collection techniques included tests and documentation, with instruments in the form of pretest and posttest consisting of 10 multiple-choice questions that had been validated by experts. The reliability test using Cronbach's Alpha showed a value of 0.708, which is categorized as high reliability. The results showed that the pretest and posttest data were normally distributed with significance values of 0.119 and 0.123 (> 0.05), and homogeneous with a significance value of 0.910 (> 0.05). The hypothesis testing using the Paired Sample T-Test showed a significance (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference between students' learning outcomes before and after the treatment. The mean score increased from 58.93 in the pretest to 77.50 in the posttest. Furthermore, the effect size calculated using Cohen's d was 2.855, which falls into the very large category. Therefore, it can be concluded that the use of interactive PowerPoint as a learning media has a significant and highly effective impact on improving students' learning outcomes.

Keywords: Interactive PowerPoint, Learning Outcomes, Ecosystem

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem di kelas VD SD Negeri Naikoten 1. Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VD SD Negeri Naikoten 1 tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 28 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi dengan instrumen berupa soal *pre test* dan *post test* sebanyak 10 butir pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli. Hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,708 dengan kriteria

tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data *pre test* dan *post test* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,119 dan 0,123 ($> 0,05$), serta homogen dengan nilai signifikansi 0,910 ($> 0,05$). Hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata *pre test* sebesar 58,93 meningkat menjadi 77,50 pada *post test*. Hasil perhitungan *effect size* menggunakan *Cohen's d* diperoleh sebesar 2,855 yang termasuk dalam kategori sangat besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif berpengaruh signifikan dan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: PowerPoint Interaktif, Hasil Belajar, Ekosistem

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mengubah perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik melalui kegiatan belajar. Menurut Sutrisno (2021), pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik agar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana peserta didik dapat memahami dan mengaplikasikan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan

nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dengan tujuan agar peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran dirancang agar sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik yang masih berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah dasar perlu disajikan secara aktif, kontekstual, dan bermakna agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Pembelajaran yang efektif di sekolah dasar diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar peserta

didik serta meningkatkan hasil belajar sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan Pasal 2 Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014, guru dituntut melaksanakan pembelajaran berbasis aktivitas yang bersifat interaktif dan inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kontekstual dan kolaboratif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik serta sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitar melalui proses pengamatan, penalaran, serta pengalaman belajar secara langsung.

Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar peserta didik dapat aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil

belajar yang optimal. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama masa Pengenalan Lapangan Perkuliah (PLP) di kelas V SD Negeri Naikoten 1, ditemukan beberapa fakta di antaranya, pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan buku guru dan buku peserta didik, metode berupa ceramah, penugasan, dan tanya jawab, serta media kurang bervariasi hanya ilustrasi sederhana dari buku. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik terlihat tidak antusias dalam belajar sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar IPAS. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, masih terdapat peserta didik yang memiliki nilai belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal tersebut dibuktikan dengan memperoleh data dari guru kelas V mengenai nilai ulangan semester pada muatan IPAS yang terdiri dari 28 orang peserta didik, hanya 10 peserta didik (35%) yang mencapai nilai KKTP yaitu nilai 75 sedangkan 18 peserta didik (65%) lainnya belum mencapai nilai KKTP. Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik, termasuk

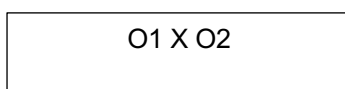
pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Terpadu (IPAS) (Pratiwi et al., 2025). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik (Bulu et al., 2024). Salah satu media yang relevan digunakan adalah *PowerPoint* karena mampu membuat peserta didik tidak bosan ketika ada mata pelajaran yang menjelaskan banyak teori seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Maulidya & Astuti, 2025). Pernyataan tersebut sejalan dengan teori belajar multimedia menurut Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik memperoleh informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan unsur interaktif (Nurhatmi, 2025). Menurut definisi tersebut, maka media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif merupakan media pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* sebagai sarana yang disajikan sangat interaktif untuk menarik minat peserta didik dalam belajar yang di dalamnya terdapat teks (materi), gambar, audio, video, animasi *flash*, *hyperlink*, *link* (dihubungkan ke internet), dan soal evaluasi yang interaktif untuk

mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi (Koroh et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu memfasilitasi proses belajar dengan memancing perhatian, minat, dan aktivitas kognitif peserta didik, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar. Berdasarkan uraian di atas, media *PowerPoint* Interaktif berpotensi menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keaktifan, serta membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang mampu merangsang peserta didik untuk belajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif (Moron et al., 2026). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Ekosistem Peserta Didik Kelas V SD Negeri Naikoten 1.”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang menekankan analisis data berupa angka yang diolah dengan metode statistika. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme dan bertujuan untuk menguji hipotesis berdasarkan data statistik. Penelitian ini menggunakan *pre-eksperimental design* dengan jenis *one group pre test-post test design*, yang dilaksanakan pada satu kelas. Penelitian diawali dengan pemberian *pre test*, dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* Interaktif, kemudian diakhiri dengan *post test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media tersebut terhadap hasil belajar peserta didik.

Desain penelitian dapat digambarkan seperti:



One Group Pre Test - Post Test Design

Keterangan :

O1 = Tes awal diberikan kepada kelompok eksperimen (*pre test*)

O2 = Tes akhir diberikan kepada kelompok eksperimen (*post test*)

X = Perlakuan media *PowerPoint* Interaktif

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VD SD Negeri Naikoten 1 dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *PowerPoint* Interaktif terhadap hasil belajar IPAS materi ekosistem. Media *PowerPoint* Interaktif dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, validasi, revisi, dan implementasi (Lubis et al., 2026).

Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas sehingga materi ekosistem kurang menarik dan sulit dipahami peserta didik. Oleh karena itu, dikembangkan media *PowerPoint* Interaktif sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun struktur media

yang terdiri atas bagian pembuka, materi, latihan soal, dan evaluasi. Media juga dirancang menggunakan kombinasi warna, gambar, animasi, dan tombol navigasi seperti menu, next, dan back untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media *PowerPoint* Interaktif dibuat sesuai rancangan yang telah disusun. Media dilengkapi dengan gambar ilustrasi, animasi, video pembelajaran, dan kuis interaktif sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media *PowerPoint* Interaktif memperoleh kategori valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli media juga memberikan beberapa saran perbaikan terkait tampilan *slide*, ukuran huruf, dan penambahan unsur interaktif agar media lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan revisi terhadap media dengan memperbaiki tampilan

visual, menyederhanakan teks, dan menambahkan elemen interaktif. Setelah direvisi, media *PowerPoint* Interaktif siap digunakan dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas VD.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe STAD berbantuan media *PowerPoint* Interaktif. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik diberikan pre test untuk mengetahui kemampuan awal pada materi ekosistem. Selanjutnya, guru menyampaikan materi menggunakan *PowerPoint* Interaktif yang dilengkapi gambar, animasi, dan video pembelajaran. Peserta didik kemudian dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk berdiskusi dan menyelesaikan LKPD secara bersama-sama. Pada akhir pembelajaran, peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan diberikan penghargaan sebagai bentuk motivasi belajar. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peserta didik diberikan post test untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penerapan media *PowerPoint* Interaktif.

Pelaksanaan pembelajaran IPAS dalam penelitian ini menggunakan model *Cooperative Learning* tipe STAD yang dipadukan dengan media *PowerPoint* Interaktif. Model *Cooperative Learning* tipe STAD dipilih karena mampu mendorong peserta didik untuk bekerja sama, berdiskusi, dan lebih aktif dalam memahami materi. Selain itu, model ini sesuai dipadukan dengan media *PowerPoint* Interaktif yang menyediakan materi dan kuis untuk didiskusikan secara kelompok. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu memberikan pre test kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal pada materi ekosistem.

Setelah pelaksanaan pre test, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan penerapan model *Cooperative Learning* tipe STAD berbantuan *PowerPoint* Interaktif. Penerapan model pembelajaran dilakukan sesuai dengan sintaks pembelajaran yang telah direncanakan agar peserta didik dapat terlibat aktif selama proses belajar berlangsung.

Pada tahap penyajian materi, guru menjelaskan materi pembelajaran menggunakan

PowerPoint Interaktif yang telah dikembangkan. Materi disampaikan secara bertahap dengan bantuan gambar, animasi, video pembelajaran, serta penjelasan singkat sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi ekosistem. Selanjutnya, guru mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang bersifat heterogen. Pembentukan kelompok bertujuan untuk meningkatkan kerja sama antar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Pada tahap membimbing kelompok bekerja dan belajar, peserta didik berdiskusi bersama kelompok untuk memahami materi dan menyelesaikan LKPD yang diberikan. Dalam kegiatan ini, peserta didik aktif bertukar pendapat, bekerja sama, dan saling membantu antar anggota kelompok.

Setelah kegiatan diskusi selesai, dilakukan evaluasi hasil belajar melalui presentasi kelompok dan tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Guru kemudian memberikan penghargaan dan penguatan kepada kelompok yang aktif dan memperoleh hasil terbaik sebagai bentuk motivasi dalam pembelajaran. Pada akhir kegiatan

pembelajaran, peneliti memberikan *post test* kepada peserta didik untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya media *PowerPoint* Interaktif pada materi ekosistem.

Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian yang digunakan, meliputi modul ajar, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, serta soal *pre test* dan *post test*. Validasi dilakukan oleh Gaudensius Koten selaku validator ahli. Berdasarkan hasil validasi, seluruh instrumen memperoleh kategori sangat baik pada aspek isi, bahasa, penyajian, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses penelitian tanpa revisi.

Uji reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat pengukur mempunyai keandalan dalam mengukur suatu instrumen. Pengukuran ini dilakukan untuk mengukur reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach Alpha* (α). Uji reliabilitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha*

dengan bantuan Aplikasi *SPSS for Windows 22* pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas

| Reliability Statistics | | | |
|-------------------------------|-------------------|----------|-------------|
| <i>Cronbach's Alpha</i> | <i>N of Items</i> | Ket. | Klasifikasi |
| 0,708 | 10 | Reliabel | Tinggi |

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen tes yang terdiri dari 10 butir soal memperoleh nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,708. Nilai tersebut berada pada rentang 0,600-0,799 dengan kategori nilai tinggi, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji prasyarat analisis, terlebih dahulu dilakukan analisis statistik deskriptif untuk memberikan gambaran awal mengenai hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *PowerPoint* Interaktif pada materi ekosistem.

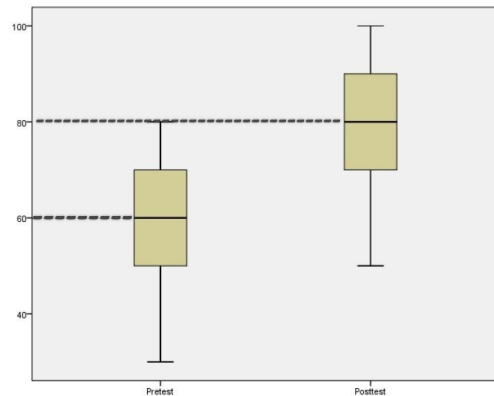
Tabel 2 Statistik Deskriptif Data *Pre test* dan *Post test*

| | | Statistics | |
|-----------------------|----------------|----------------|-----------------|
| | | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| N | <i>Valid</i> | 28 | 28 |
| | <i>Missing</i> | 0 | 0 |
| <i>Mean</i> | | 58,93 | 77,50 |
| <i>Median</i> | | 60,00 | 80,00 |
| <i>Mode</i> | | 60 | 80 |
| <i>Std. Deviation</i> | | 12,864 | 12,656 |
| <i>Variance</i> | | 165,476 | 160,185 |
| <i>Minimum</i> | | 30 | 50 |
| <i>Maximum</i> | | 80 | 100 |

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa jumlah sampel penelitian sebanyak 28 peserta didik. Nilai rata-rata (*mean*) *pre test* sebesar 58,93 dan meningkat pada *post test* menjadi 77,50. Peningkatan juga terlihat pada nilai median dan modus, dari 60 pada *pre test* menjadi 80 pada *post test*. Selain itu, nilai minimum meningkat dari 30 menjadi 50, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 80 menjadi 100.

Nilai standar deviasi pada *pre test* sebesar 12,864 dan pada *post test* sebesar 12,656, yang menunjukkan bahwa sebaran data relatif sama. Hal ini juga didukung oleh nilai *varians pre test* sebesar 165,476 dan *post test* sebesar 160,185. Secara keseluruhan, hasil statistik deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media

PowerPoint Interaktif. Untuk memperjelas distribusi data, disajikan diagram kotak garis (*boxplot*) sebagai berikut.



Gambar 1 Diagram *Boxplot* Hasil *Pre test* dan *Post test*

Berdasarkan diagram *boxplot*, terlihat bahwa median nilai *post test* sebesar 80 lebih tinggi dibandingkan median *pre test* sebesar 60. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan media *PowerPoint* Interaktif. Selain itu, sebaran data *post test* juga berada pada nilai yang lebih tinggi dibandingkan *pre test*, sehingga secara visual terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, untuk memastikan apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistik, perlu dilakukan uji prasyarat analisis dan uji hipotesis.

Uji Normalitas

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan metode *Shapiro Wilk* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Penggunaan metode ini didasarkan pada jumlah sampel yang kurang dari 50 responden (Gonsales et al., 2026). Uji normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS for Windows* versi 22, dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

| Tests of Normality | | | |
|--|---------------------|----|------|
| Kelas | <i>Shapiro-Wilk</i> | | |
| | <i>Statistic</i> | df | Sig. |
| <i>Pretest</i> | ,941 | 28 | ,119 |
| <i>Posttest</i> | ,942 | 28 | ,123 |
| <i>a. Lilliefors Significance Correction</i> | | | |

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi *pre test* sebesar 0,119 dan *post test* sebesar 0,123. Karena nilai signifikansi kedua data lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data *pre test* dan *post test* berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui homogen atau tidaknya data penelitian. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan aplikasi

SPSS for Windows versi 22. Adapun kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen (Hali et al., 2024).

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

| Test of Homogeneity of Variance | | | | |
|--|-------------------------|-----|-----|------|
| Hasil Belajar Peserta Didik | | | | |
| | <i>Levene Statistic</i> | df1 | df2 | Sig. |
| <i>Based on Mean</i> | ,013 | 1 | 54 | ,910 |

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,910. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media *PowerPoint* Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uji prasyarat yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka analisis yang digunakan adalah statistik parametrik dengan uji *paired sample t-test* menggunakan bantuan aplikasi *SPSS for Windows 22*. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

| Paired Samples Test | | | |
|----------------------------|---------|----|-----------------|
| | t | df | Sig. (2-tailed) |
| Pair 1 | -15,105 | 27 | ,000 |

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan SPSS for Windows 22, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media *PowerPoint* Interaktif pada pembelajaran IPAS. Selanjutnya, untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media *PowerPoint* Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik, dilakukan perhitungan *effect size* menggunakan rumus *Cohen's d* dengan bantuan SPSS for Windows 27. Hasil perhitungan *effect size* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6 Tabel Hasil Perhitungan Effect Size

| Paired Samples Effect Sizes | | |
|------------------------------------|------------------|--------|
| | Point Estimate | |
| Pair 1 | <i>Cohen's d</i> | -2.855 |

Berdasarkan hasil perhitungan *effect size* menggunakan rumus *Cohen's d* dengan bantuan SPSS for Windows 27, diperoleh nilai *d* sebesar 2,855. Berdasarkan kriteria *Cohen's d*, nilai tersebut termasuk dalam kategori pengaruh sangat besar karena berada di atas 0,80. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* Interaktif memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media *PowerPoint* dengan peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional, yang dibuktikan melalui rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (Aidi, 2025). Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian lain yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar peserta

didik (Dapitra et al., 2022). Media *PowerPoint* dinilai mampu menarik minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Nurhayati et al., 2025).

Berdasarkan berbagai hasil penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa temuan yang diperoleh dalam penelitian ini memiliki kesesuaian dan memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint*, khususnya *PowerPoint* Interaktif, memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, media ini juga memiliki tingkat efektivitas yang sangat tinggi dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem di kelas VD SD Negeri Naikoten 1.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan jenis penelitian *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pre test–post test design*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint*

Interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS materi ekosistem peserta didik kelas V SD. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 58,93 pada *pre test* menjadi 77,50 pada *post test*. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media *PowerPoint* Interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS materi ekosistem peserta didik kelas V SD Negeri Naikoten 1. Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan menggunakan media *PowerPoint* Interaktif dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran, sekolah mendukung penyediaan sarana pembelajaran berbasis teknologi, dan peneliti selanjutnya disarankan menggunakan desain penelitian yang lebih kuat.

DAFTAR PUSTAKA

Aidi, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SDN 053978 Tanjung Ibus. *TERPADU: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar*, 3(2), 564-571.
- Bulu, V. R., Koroh, T. R., Ga, P. R., Lehan, A. D., Fointuna, D. W., Daki, S. W., Saleh, S. A., & Elodea, F. F. (2024). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru SD Inpres Bertingkat Oeba 5. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(5), 848–855.
- Dapitra, A. A., Yudha, P., & Savitri, S. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dan Ekosistem Siswa kelas V SD Raden Patah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia Dan Sosial Humaniora*, 6(1), 77–86.
- Gonsales, H. P., Tallo, J. L., Lobo, E. W., Luthfi, I. Y. S., Taloen, M. K., & Fointuna, D. W. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Ipas Siswa SD Melalui Penerapan Model PBL Dengan Pendekatan Deep Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 11(01).
- Hali, A. S., Lehan, A. A. D., & Neolaka, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wardwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres Tuadale Kabupaten Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9, 3.
- Koroh, T. R., Bulu, V.R., Koro.M., Fointuna, D. W., Ratu, K.T., Riwu, G. P., Ndolu.S., Riwu Djami, M., & Tnunay, S. (2025). Workshop Pembuatan Modul Ajar dan Media Pembelajaran Berbasis Digital bagi Guru Sekolah Dasar GMT Kota Kupang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 57–66.
- Lubis, D. M. A., M.Pd, Dr. Nashran Azizan, M. Pd., & Syarif Hidayat Matondang, M. Pd. (2026). *Metode Penelitian Di Sekolah Dasar Berbasis Model Pengembangan Addie*. Jawa Barat: CV Adanu Abimata.
- Maulidya, D. R., & Astuti, T. (2025). The Influence of Interactive Learning Media on the Learning Outcomes and Motivation of Grade V Students in the Science Subject. *Journal of Research in Science Education*, 11(1), 63–70.
- Moron, E. M. G., Wedo, E. J. S., Sabah, B. E. P., Sogen, G. M. J., Leo, S., & Fointuna, D. W. (2026). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar melalui Model Cooperative Learning Berbantuan Talking Stick

- Terintegrasi Deep Learning.
Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
11(02).
- Nurhatmi, J. (2025). Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif Dan Implikasi Desain Instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1(2), 91–117.
- Nurhayati, Arafat, Y., & Fitriani, Y. (2025). Penggunaan Media Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 18(2).
- Pratiwi, I. A., Rahmawati, A., Azman, M. N. A., Fajrie, N., & Mustofa, H. A. (2025). Development and effectiveness of multimedia interactive learning Scratch Wabimendu (World Indonesian Cultural Heritage). *Frontiers in Education*, 10.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno. (2021). *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahli Media Press.