

## **PENGUNAAN MEDIA POWERPOINT (PPT) INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PANTUN DI KELAS V SDN MEKAR WANGI**

Dety Nursabana<sup>1</sup>, Dian Indihadi<sup>2</sup>, Karlimah<sup>3</sup>,  
<sup>1,2,3</sup> PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya  
<sup>1</sup>detynursabana@upi.edu, <sup>2</sup>dianindihadi@upi.edu, <sup>3</sup>karlimah@upi.edu

### **ABSTRACT**

*Less interesting and less active students in learning make the results of students' writing not in accordance with the rules of writing rhymes. This study aims to describe the effect of using interactive powerpoint media on rhyme writing skills. This research was conducted at SDN Mekarwangi, Kawalu Subdistrict, Tasikmalaya City in class V in semester II of the 2022/2023 academic year. The method used in this research is quasi experiment. This research design uses Nonequivalent Control Group Design. Sampling using purposive sampling technique. The sample of this study amounted to 20 experimental class students and 20 control class students. The instrument used is a learning design in the form of a lesson plan, assignment sheet and assessment rubric. Based on the posttest results, it was found that the average rhyme writing skills of students using interactive powerpoint media (experimental class) were higher than the average rhyme writing skills of students taught with conventional learning (control class). The average pretest score obtained by the experimental class was 6.60. The average pretest score of the control class is 7.25. After treatment in both classes, the average posttest of the experimental class was 10.15 and the control class was 8.80. Hypothesis calculation using the t-test, namely the paired sample T test and obtained at a significant level of 0.05 shows that the probability value (significance) is 0.08. Because the significance value of  $0.08 < \alpha = 0.05$ ,  $H_0$  is rejected. So it can be concluded that the use of interactive powerpoint media has an effect on the skill of writing rhymes in grade V students of SDN Mekarwangi.*

**Keywords:** *elementary education, Interactive Powerpoint (PPT) media, pantun writing skills*

### **ABSTRAK**

Kurangnya pemahaman peserta didik kelas V SD pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya tentang menulis pantun dan media pembelajaran yang kurang menarik serta peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran menjadikan hasil tulisan peserta didik belum sesuai dengan kaidah-kaidah penulisan pantun. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap keterampilan menulis pantun. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mekarwangi, Kecamatan Kawalu, Kota Tasikmalaya pada

kelas V semester II tahun pelajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian ini berjumlah 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Instrument yang digunakan yaitu desain pembelajaran berbentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, lembar tugas dan rubrik penilaian. Berdasarkan hasil *posttest* diperoleh bahwa rata-rata keterampilan menulis pantun pada siswa dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif (kelas eksperimen) lebih tinggi dibandingkan rata-rata keterampilan menulis pantun pada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional (kelas kontrol). Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 6,60. Rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 7,25. Setelah dilakukan perlakuan pada kedua kelas, maka diperoleh rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu sebesar 10,15 dan kelas kontrol sebesar 8,80. Perhitungan hipotesis dengan menggunakan Uji-t yakni uji *paired sampel T Test* dan diperoleh pada taraf signifikan 0,05 menunjukkan bahwa nilai probabilitas (sigifikansi) adalah 0.08. Karena nilai signifikansi  $0.08 < \alpha = 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif berpengaruh terhadap keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SDN Mekarwangi.

**Kata Kunci:** sekolah dasar, keterampilan menulis pantun, media *powerpoint* (PPT) interaktif

### **A. Pendahuluan**

Bahasa merupakan alat komunikasi, digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia menjadi salah satu ciri khas warga Negara Indonesia sebagai alat komunikasi. Di sekolah dasar (SD) pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pokok mata pelajaran, hal ini ditunjukkan kepada adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbahasa. Terdapat empat aspek dalam kemampuan berbahasa yakni keterampilan menyimak, keterampilan

berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Saat pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, guru sebagai pendidik dituntut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya terhadap aspek keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan sebuah ungkapan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan, biasanya digunakan untuk komunikasi secara tidak langsung.

Menulis merupakan aktivitas manusia dalam mengungkapkan ide atau gagasan dari pengalaman yang dialaminya lalu dituangkan dalam

bentuk tulisan. Terdapat tiga proses dalam kegiatan menulis yakni prapenulisan, penulisan dan pasca penulisan. Sejalan dengan hal tersebut Purbaningrum, E., & Yuliyati, Y. (2010), menyebutkan bahwa beberapa penulis (Hayes & Flower, 1980; Noid, 1981; Isaacson & Luckner, 1988; dalam Sthelman & Luckner, 1991; Norton & Norton) setuju dengan tiga tahap menulis, yaitu: pramenulis/perencanaan; saat menulis, pascamenulis/revisi.

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar (SD) di kelas V (lima), terdapat kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai oleh peserta didik. Genre teks ini disajikan dalam teks nonfiksi berupa puisi lama yakni pantun dengan bersumber pada skemata untuk dibaca oleh teman sebaya. Hal tersebut diselaraskan dengan tuntutan KD pada kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD. KD keterampilan menulis berdasarkan kurikulum yakni KD 3.6 Menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

Berdasarkan studi lapangan, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri

Mekarwangi Kota Tasikmalaya, diperoleh temuan bahwa: (a) guru sudah membuat RPP, (b) guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP, (c) guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum, (d) sebagian besar siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran dan belum mampu menghasilkan tulisan berupa teks pantun sesuai dengan pengalaman dan kaidah-kaidah penulisan pantun. Dalam pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif agar siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru hanya menggunakan sumber dan media dari buku pegangan guru dan buku pegangan siswa saja. Sehingga guru perlu beberapa kali mengulang materi pantun agar siswa dapat menulis pantun sesuai dengan pengalaman dan kaidah-kaidah penulisan pantun. Sejalan dengan hal tersebut, Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020), menyebutkan bahwa salah satu penyebab kurangnya kemampuan siswa dalam menulis pantun yaitu siswa tidak mengetahui kaidah-kaidah atau syarat-syarat dalam menulis pantun.

Penelitian ini bertolak dari latar belakang tersebut yakni siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran dan produk tulisan peserta didik belum menghasilkan produk tulisan dengan bersumber pengalaman dan kaidah-kaidah penulisan pantun. Maka, penelitian difokuskan pengembangan pembelajaran menulis pantun melalui media Powerpoint Interaktif. Menurut STKIP, P. (2023), media Powerpoint dapat memberikan banyak manfaat bagi pembelajaran bisa juga menampilkan teks, gambar, suara, dan video. Sifatnya yang mudah dan sederhana, bisa mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran yang interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis, dan bermain peran atau berbicara sehingga media powerpoint interaktif diharapkan mampu mengubah suasana belajar dan dapat membantu kesulitan siswa dalam menulis pantun. Dengan menggunakan media diharapkan kualitas proses pembelajaran menulis pantun meningkat pada siswa kelas V.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul "Penggunaan Media Powerpoint (PPT) Interaktif Terhadap Keterampilan Menulis Pantun Di Kelas V SDN Mekarwangi".

## **B. Metode Penelitian**

Pada Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk metode *Quasi Experimental Design*. Bentuk metode penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2015), menyebutkan metode eksperimen merupakan metode penelitian, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel dari suatu *treatment*/tindakan/perlakuan atau variabel independen terhadap hasil atau variabel dependen dalam kondisi yang terkendalikan.

Cara dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan dua sampel, yakni kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan atau yang akan di uji akibatnya (perlakuan khusus) berjumlah 20 orang dan kelompok kontrol yang diberikan perlakuan konvensional berjumlah 20 orang. Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Instrumen yang digunakan yaitu desain pembelajaran berbentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, lembar tugas dan rubrik penilaian. Prosedur dalam penelitian ini melalui tahap perencanaan, pelaksanaan dan

pelaporan. Sedangkan teknik pengumpulan datanya yaitu tes. Tes dilakukan sebelum perlakuan (*pretetst*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Adapun rubrik penilaian keterampilan menulis pantun terdiri dari tiga indikator berdasarkan isi tulisan, struktur pantun dan kebahasaan dengan dua belas aspek penilaian. Penulis melakukan uji validitas untuk menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes non objektif (uraian) dari keterampilan menulis pantun divalidasi dengan menggunakan *construct validity* (validitas konstruksi) yaitu meminta pendapat dari ahli (*Expert Judgement*) kepada dosen pembimbing peneliti pada validasi instrument penelitian terhadap keterampilan menulis pantun. Lalu, analisis data yang peneliti lakukan yaitu dengan uji statistik deskriptif dan analisis inferensial dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Lalu peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji *paired sampel test* untuk melihat pengaruh penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif terhadap keterampilan menulis pantun. Kriteria

pengujian ini dengan taraf signifikansi 0,05. Jika (*2-tailed*) > 0,05 maka hipotesis ditolak, artinya  $H_0$  diterima yakni tidak ada pengaruh penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif terhadap keterampilan menulis pantun. Sedangkan, jika signifikansi (*2-tailed*) < 0,05 maka hipotesis diterima, artinya  $H_0$  ditolak atau terima  $H_1$  yakni terdapat pengaruh penggunaan agmedia *powerpoint* (PPT) interaktif terhadap keterampilan menulis pantun. Berikut hipotesis statistik yang digunakan dalam penelitian:

$$H_0 = \mu_1 > \mu_2$$
$$H_1 = \mu_1 < \mu_2$$

**Gambar 1 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan gambar tersebut, diperoleh keterangan bahwa :

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif terhadap keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SDN Mekarwangi.

$H_1$  = Terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif terhadap keterampilan menulis pantun pada siswa kelas V SDN Mekarwangi.

$\mu_1$  = Nilai rata-rata keterampilan menulis pantun sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

$\mu_2$  = Nilai rata-rata keterampilan menulis pantun sesudah diberikan perlakuan (*posttest*). Fahrizah, M. (2014). Lalu peneliti melanjutkan pengujian dengan uji N Gain untuk melihat efektivitas media tersebut.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keterampilan menulis pantun sebelum menggunakan media *powerpoint* interaktif kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol merupakan penggambaran keterampilan menulis pantun di kelas V SD. Kegiatan *pretest* dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2023. *Pretest* merupakan tes awal sebelum diberikan perlakuan. Maka dari itu, untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik, peneliti memberikan soal *pretest* terlebih dahulu kepada peserta didik kelas V SDN Mekarwangi. Lembar soal *pretest* yang diberikan berbentuk uraian dengan dua belas indikator penilaian. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan. Adapun perhitungan skor hasil belajar peserta didik berdasarkan rumus

kategori interval yang telah ditentukan oleh Rahmat dan Solehudin dalam (Nurhilmi, F & Indihadi, D. 2019), yaitu sebagai berikut:

No	Interval	Kategori
1	$X \geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 Sideal$	Sangat Tinggi
2	$\bar{X}_{ideal} + 0,5 Sideal \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 Sideal$	Tinggi
3	$\bar{X}_{ideal} - 0,5 Sideal \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 Sideal$	Sedang
4	$\bar{X}_{ideal} - 1,5 Sideal \leq X < \bar{X}_{ideal} - 0,5 Sideal$	Rendah
5	$X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 Sideal$	Sangat Rendah

**Gambar 2 Rumus Interval Kategori**

#### Keterangan:

$X_{ideal}$  = Item Instrument X Skor maksimal

$$\bar{X}_{ideal} = \frac{1}{2} \cdot X_{ideal}$$

$$Sideal = \frac{1}{3} \bar{X}_{ideal}$$

Adapun rumus kategori interval tersebut maka, diperoleh interval kategori untuk keterampilan menulis pantun, yaitu sebagai berikut:

No	Interval	Kategori
1	$X \geq 9$	Sangat Tinggi
2	$7 \leq X < 9$	Tinggi
3	$5 \leq X < 7$	Sedang
4	$3 \leq X < 5$	Rendah
5	$X < 3$	Sangat Rendah

Secara umum hasil *pretest* kelas eksperimen pada kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah diantaranya: 3 peserta

didik atau 15% dari jumlah keseluruhan peserta didik memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi, 6 peserta didik atau 30% dari jumlah keseluruhan peserta didik memperoleh nilai dengan kategori tinggi, 9 peserta didik atau 45% dari jumlah keseluruhan peserta didik memperoleh nilai dengan kategori sedang dan 2 peserta didik atau 10% dari jumlah keseluruhan peserta didik memperoleh nilai dengan kategori rendah. Sedangkan hasil *pretest* kelas kontrol pada kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah diantaranya: 3 peserta didik atau 15% dari jumlah keseluruhan peserta didik memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi, 12 peserta didik atau 60% dari jumlah keseluruhan peserta didik memperoleh nilai dengan kategori tinggi dan 5 peserta didik atau 25% dari jumlah keseluruhan peserta didik memperoleh nilai dengan kategori sedang. Sedangkan, berdasarkan hasil pengujian statistik deskriptif nilai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh data pada gambar berikut:

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PretestEksperimen	20	4	9	6.60	1.536
PretestKontrol	20	5	9	7.25	1.209
Valid N (listwise)	20				

**Gambar 4 Statistik Deskriptif *Pretest***

Berdasarkan gambar tersebut, hasil belajar sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata (*mean*) yang lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol yaitu 7,25. Lalu, berdasarkan uji normalitas, hasil belajar keterampilan menulis pantun sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi dengan pengujian *Shapiro-Wilk* yaitu 0,132 dan 0,09. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua data *pretest* tersebut berdistribusi normal, karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Setelah data *pretest* dinyatakan berdistribusi normal, maka peneliti melanjutkan pengujian dengan uji homogenitas. Uji homogenitas ini memperoleh nilai signifikansi *based on mean* 0,241. Hal tersebut menunjukkan bahwa varian yang dimiliki oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan

perlakuan dapat dikatakan homogen, karena nilai tersebut lebih dari 0,05. Sebelum memperoleh data *posttest*, memberikan *treatment* yang bertujuan untuk upaya menindaklanjuti hasil *pretest*. Perlakuan terhadap keterampilan menulis pantun pada kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan media *powerpoint* (PPT) interaktif. Sedangkan perlakuan pada kelas kontrol diberikan oleh guru kelas dengan media konvensional atau bersumber dari buku saja. Peneliti memberikan sebanyak dua kali *Treatment* kepada kelas eksperimen dengan menggunakan *powerpoint* (PPT) interaktif. Hal ini untuk melihat pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap keterampilan menulis pantun.

Saat proses pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen, guru membuka pembelajaran dengan salam, keadaan peserta didik sudah rapih dan duduk di kursinya masing-masing. Guru memberikan apersepsi dan peserta didik mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran. Setelah itu, guru menyiapkan media pembelajaran. Media pembelajaran ini merupakan salahsatu upaya peneliti untuk menunjang pembelajaran dalam keterampilan menulis pantun. Menurut

Suda, I. K. (2016), menjelaskan bahwa salah satu komponen penting dalam pembelajaran yaitu media. Media pembelajaran merupakan salahsatu komponen sistem, artinya media mutlak harus adan dan dapat dimanfaatkan setiap pembelajaran. Karena, jika salah satu komponen yang menunjang pembelajaran tidak ada maka pembelajaran tidak akan membuahkan hasil yang maksimal.

Media yang digunakan dalam keterampilan menulis pantun pada kelas eksperimen yaitu media *powerpoint* (PPT) interaktif. Menurut Titin, T., & Kurnia, I. (2022) menyebutkan bahwa *powerpoint* merupakan program multimedia dengan dilengkapi berbagai fitur menarik dan dirancang secara khusus sebagai alat presentasi yang dapat diolah sendiri sesuai dengan kreativits dari penggunanya serta memiliki kemampuan untuk pengolahan teks, gambar, warna dan animasi. Sebelum pada materi pembelajaran, peserta didik dan guru bertanya jawab mengenai materi pantun, peserta didik sangat antusias ketika pembelajaran materi pantun melalui media *powerpoint* interaktif. Lalu, peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat materi pada

bagian-bagian yang menurutnya penting tentang materi pantun melalui tayangan media *powerpoint* (PPT) interaktif mengenai pengertian pantun, ciri-ciri pantun dan jenis-jenis pantun. Setelah itu, peserta didik mengamati langkah membuat pantun dan contoh-contoh pantun yang ditayangkan pada media *powerpoint* (PPT) interaktif. Peserta didik aktif selama proses pembelajaran selain itu peserta didik diberikan kesempatan untuk mencoba langsung media *powerpoint* (PPT) interaktif dengan menjawab soal yang terdapat pada tayangan media *powerpoint* (PPT) interaktif. Peserta didik sangat antusias mencoba media *powerpoint* (PPT) interaktif dan menjawab soal. Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020), menyebutkan bahwa dengan adanya media *powerpoint* interaktif peserta didik menjadi semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar karena peserta didik akan terfokus pada materi yang termuat dalam media tersebut dan peserta didik akan dapat lebih memahami materi yang dipelajari. Selain itu pengetahuan peserta didik mengenai teknologi berbasis komputer akan bertambah. Setelah pembelajaran

dengan menggunakan *powerpoint* (PPT) interaktif selesai, peserta didik diminta membuat pantun dengan tema kesehatan. Lalu, peneliti melakukan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik. Setelah itu, guru dan peserta didik menyimpulkan dan menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

Penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif terhadap keterampilan menulis pantun membantu peserta didik mengembangkan daya kreativitasnya, karena melalui *slide* interaktif peserta didik dapat dengan mudah memahami konsep serta dapat menghasilkan tulisan yang baik sesuai dengan kaidah-kaidah penulisan pantun. Selain itu, peserta didik dapat terlibat aktif dan menimbulkan sikap antusias dalam pembelajaran karena peserta didik dapat memperoleh pengalaman baru yang berbeda dari biasanya. Sejalan dengan hal tersebut Yunistita, Y., & Togatorop, J. (2023), menjelaskan media *powerpoint* interaktif memudahkan penggunaannya untuk memperoleh pengetahuan dan informasi serta dapat menarik peserta didik untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran serta lebih fokus dan lebih interaktif karena media ini dapat didesain semenarik mungkin.

Sebelum mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif terhadap keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V SDN Mekarwangi peneliti memberikan soal *posttest*. Setelah diberikan perlakuan sebanyak 2 kali dengan media *powerpoint* (PPT) interaktif pada kelas eksperimen, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar.

Secara umum, hasil *posttest* kelas eksperimen pada kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah diantaranya: 17 peserta didik atau 85% dari jumlah peserta didik memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi, 3 peserta didik atau 15% dari jumlah keseluruhan peserta didik memperoleh nilai dengan kategori tinggi. Sedangkan, hasil *posttest* kelas kontrol pada kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah diantaranya: 10 peserta didik atau 50% dari jumlah keseluruhan peserta didik memperoleh nilai dengan kategori sangat tinggi dan 10 peserta didik atau 50% dari jumlah keseluruhan peserta didik memperoleh nilai dengan kategori tinggi. Adapun hasil pengujian statistik deskriptif nilai *posttest* pada

kelas eksperimen dan kontrol diperoleh data pada gambar berikut:

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	20	7	12	10.15	1.496
Kontrol	20	7	12	8.80	1.436
Valid N (listwise)	20				

**Gambar 5 Statistik Deskriptif *Posttest***

Berdasarkan gambar tersebut, hasil belajar sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibanding kontrol. Keterampilan menulis pantun mengalami peningkatan setelah menggunakan media *powerpoint* (PPT) interaktif. Hasil pengujian statistik deskriptif memperoleh rata-rata (*mean*) nilai *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 10,15. Sedangkan, nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh dari kelas kontrol yaitu 8,80. Sejalan dengan hal tersebut, Saidah, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019), menyebutkan media *powerpoint* (PPT) interaktif dalam pembelajaran dapat menarik peserta didik sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar dan memiliki kebiasaan belajar yang baik sehingga hasil belajar dengan menggunakan media tersebut akan meningkat. Sedangkan, berdasarkan uji normalitas, hasil belajar

keterampilan menulis pantun sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,088 dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,071. Hal tersebut menunjukkan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Setelah data *posttest* dinyatakan berdistribusi normal, maka peneliti melanjutkan pengujian dengan uji homogenitas. Uji homogenitas ini memperoleh nilai signifikansi *based on mean* 0,938. Hal tersebut menunjukkan bahwa varian yang dimiliki oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan dapat dikatakan homogen, karena nilai tersebut lebih dari 0,05. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif terhadap keterampilan menulis pantun peneliti menguji hasil belajar sesudah perlakuan (*posttest*) dengan uji T. Uji T ini merupakan pengujian hipotesis statistik untuk menjawab hipotesis penelitian yakni untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif terhadap keterampilan menulis pantun. Pengujian dengan uji T, didapati hasil nilai signifikansi atau

sig. (2-tailed) yaitu 0,008. Karena sig. (2-tailed)  $0,008 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif dalam keterampilan menulis pantun kelas V SDN Mekarwangi.

Lalu berdasarkan hasil belajar peserta didik melalui data *pretest* dan *posttest*, pengujian dengan uji N-Gain guna mengetahui efektifitas penggunaan suatu media dalam penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan uji N-Gain pada kelas eksperimen didapati hasil nilai rata-rata N-Gain *score* 0,6934 yang termasuk kategori sedang dan memperoleh nilai rata rata N-Gain persen 69,3393 yang termasuk kategori cukup efektif. Sedangkan hasil pada kelas kontrol nilai rata-rata N-Gain *score* 0,3412 yang termasuk kategori sedang dan memperoleh nilai rata rata N-Gain persen 34,1190 yang termasuk kategori tidak efektif.

#### **D. Kesimpulan**

Penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menulis pantun di kelas V SDN Mekarwangi. Hal ini dibuktikan pada nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik

meningkat antara sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*). Selain itu hasil uji hipotesis dengan uji T menunjukkan hasil bahwa sig. (2-tailed)  $0,008 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif dalam keterampilan menulis pantun kelas V SDN Mekarwangi. Selain adanya pengaruh, penggunaan media *powerpoint* (PPT) interaktif juga memperoleh kategori sedang dan cukup efektif terhadap keterampilan menulis pantun dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan konvensional yang memperoleh nilai sedang dan tidak efektif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Lebu, H., Wardiah, D., & Indasari, M. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Pantun Siswa Kelas V Sd. *Indonesian Journal Of Elementary Education (Ijoee)*, 2(1).
- Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49-54.
- Nurhilmi F & Dian Indihadi, D. (2019). Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Dengan Menggunakan Model Ctl (*Contextual Teaching Learning*) (Penelitian Pre Eksperimen Pada Siswa Sd Di Kelas Iv Sdn 3 Baregbeg Kabupaten Ciamis), 38-41.
- Purbaningrum, E., & Yuliyati, Y. (2010). Pembelajaran Menulis Dengan Pendekatan Menulis Proses Bagi Siswa Tunarungu. *Jassi Anakku*, 10(1), 1-13.
- Saidah, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, Dan Hasil Belajar Siswa Di Smk Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8695-8705.
- Stkip, P. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Penggunaan Media Audio Visual Dan Power Point Interaktif Pada Siswa Kelas Viii Smpn 6 Jombang Tahun Ajaran 2018—2019. *Student Repository*.
- Suda, I. K. (2016). Pentingnya Media Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Di Sekolah Dasar. *Universitas Hindu Indonesia*, 1(1), 1-10.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Tindakan Komprehensif. Cv. Alfabeta: Bandung

- Titin, T., & Kurnia, I. (2022). Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Biologi Di Sma. *Edubiologia: Biological Science And Education Journal*, 2(1), 1-6.
- Yunistita, Y., & Togatorop, J. (2023). Manfaat Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Curere*, 7(1), 139-145.