

# Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Siswa

Nurul Yogi Novia<sup>1\*</sup>, Eka Yusnaldi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : [nurul0306221033@uinsu.ac.id](mailto:nurul0306221033@uinsu.ac.id)

**ARMADA**  
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

**ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin**

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 06 Juni, 2026

Page: 1600-1610

**DOI:**

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i6.2470>

#### **Article History:**

Received: April 02, 2026

Revised: Mei 19, 2026

Accepted: Juni 19, 2026

**Abstract :** *This study aims to analyse the effect of interactive PowerPoint media on the Social Studies learning outcomes of fourth grade students at SDN 016534 Silo Bonto Village, particularly on Indonesian cultural diversity. The study employed a quantitative approach with a quasi experimental method and a nonequivalent control group design. The population consisted of 40 fourth grade students in the 2025/2026 academic year, all of whom were selected through saturated sampling. Class IV A served as the experimental group and received instruction using interactive PowerPoint media, while Class IV B served as the control group and received conventional instruction. Data were collected through tests, observations, and documentation. The research instruments consisted of valid and reliable pretest and posttest questions. Data were analysed using normality, homogeneity, and independent samples t tests with SPSS. The findings show that interactive PowerPoint media positively affected students' Social Studies learning outcomes. It improved students' understanding, participation, enthusiasm, and active engagement in learning about Indonesian cultural diversity. Therefore, interactive PowerPoint can serve as an alternative medium for improving the effectiveness of Social Studies instruction in primary schools.*

**Keywords :** *Interactive Powerpoint, Learning Outcomes, Social Studies, Cultural Diversity*

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 016534 Desa Silo Bonto pada materi keberagaman budaya Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain nonequivalent control group. Populasi penelitian terdiri atas 40 siswa kelas IV tahun ajaran 2025/2026 yang seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik sampling jenuh. Kelas IV A ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang belajar menggunakan PowerPoint interaktif, sedangkan kelas IV B menjadi kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pretest dan posttest yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis melalui uji normalitas, homogenitas, dan independent samples t test menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS. Media tersebut meningkatkan pemahaman, keterlibatan, antusiasme, dan keaktifan siswa dalam mempelajari keberagaman budaya Indonesia. Dengan demikian,

PowerPoint interaktif dapat digunakan sebagai alternatif media untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

**Kata Kunci** : Powerpoint Interaktif, Hasil Belajar, IPS, Keberagaman Budaya

## PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS di sekolah dasar, terutama pada materi keberagaman budaya Indonesia, masih banyak dilakukan dengan pendekatan konvensional melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Situasi ini membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi rendah. Dampaknya, pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia belum berkembang secara maksimal dan berpengaruh pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk PowerPoint interaktif, mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda maupun pada mata pelajaran selain IPS. Selain itu, penelitian yang secara khusus membahas penggunaan media PowerPoint interaktif pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar negeri masih sangat terbatas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang secara khusus meneliti pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN 016534 Desa Silo Bonto. Berdasarkan pengamatan peneliti, belum ditemukan penelitian sebelumnya yang mengangkat topik tersebut pada lokasi dan materi pembelajaran yang sama. Penelitian ini juga memiliki tingkat urgensi yang tinggi karena siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang visual, menarik, dan interaktif untuk membantu memahami konsep keberagaman budaya yang bersifat abstrak. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) antara tuntutan pembelajaran IPS yang ideal, yaitu memanfaatkan media pembelajaran inovatif dan interaktif, dengan praktik pembelajaran di lapangan yang masih didominasi metode konvensional. Selain itu, masih terbatasnya penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS pada materi keberagaman budaya Indonesia di kelas IV SDN 016534 Desa Silo Bonto menjadi alasan penting dilaksanakannya penelitian ini.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan penjelasan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2022), pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial agar mampu memahami berbagai fenomena sosial serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu, pembelajaran IPS juga diarahkan untuk menanamkan kesadaran terhadap keberagaman budaya, nilai-nilai kebangsaan, dan sikap toleransi sejak dini. Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar adalah keberagaman budaya Indonesia. Sebagai negara multikultural, Indonesia memiliki beragam suku, bahasa, adat istiadat, dan budaya yang perlu diperkenalkan kepada peserta didik sejak usia dini. Melalui pembelajaran tentang keberagaman budaya, siswa diharapkan mampu memahami perbedaan, menghargai keragaman, serta menumbuhkan sikap toleransi dan persatuan dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2016). Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya pembelajaran IPS masih sering dipandang sebagai mata pelajaran yang berorientasi pada hafalan, sehingga kurang mampu menarik minat dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran IPS yang masih dilakukan secara konvensional umumnya berfokus pada guru serta kurang memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Dalam proses pembelajaran, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber belajar utama, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (Trianto, 2012). Kondisi ini berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa, terutama pada materi yang memerlukan pemahaman konsep dan visualisasi, seperti materi keberagaman budaya

Indonesia. Hasil belajar menjadi salah satu indikator penting untuk mengetahui keberhasilan suatu proses pembelajaran. Menurut Nugraha (2020), hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Rendahnya hasil belajar menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Oleh sebab itu, guru perlu merancang proses pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar IPS adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan hubungan timbal balik antara peserta didik dengan materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, menarik, dan tidak monoton (Putri et al., 2022). Salah satu media berbasis teknologi yang dapat digunakan ialah PowerPoint interaktif. Media ini menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, animasi, audio, dan fitur interaktif lainnya yang dapat membantu siswa memahami materi melalui tampilan visual maupun auditori. Penggunaan media PowerPoint interaktif dinilai mampu meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran sekaligus membantu meningkatkan hasil belajar mereka (Mulyanto & Mustadi, 2023). Selain itu, media PowerPoint interaktif juga terbukti dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena materi disajikan dengan tampilan yang lebih menarik dan variatif (Setiawan et al., 2025). Penelitian lain turut menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan kondusif" (Mardianto, 2021).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi maupun model pembelajaran inovatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, masih terdapat sejumlah keterbatasan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudin (2021) membuktikan bahwa media berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa, namun penelitian tersebut belum secara khusus membahas penggunaan PowerPoint interaktif pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Selain itu, penelitian Yusnaldi et al. (2025) menggunakan pendekatan studi pustaka sehingga belum memberikan bukti empiris secara langsung melalui penerapan eksperimen di dalam kelas. Sementara itu, penelitian Andina (2020) lebih berfokus pada penerapan model *Problem Based Learning* (PBL), bukan pada penggunaan media PowerPoint interaktif sebagai variabel utama yang memengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, masih diperlukan penelitian yang secara khusus menguji pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa sekolah dasar melalui penelitian eksperimen secara langsung di kelas.

Penelitian lain juga menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Syaifullah (2019) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis teknologi mampu meningkatkan minat belajar siswa serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Selain itu, kajian mengenai media berbasis multimedia juga menegaskan bahwa media interaktif memiliki keunggulan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Munir (2013) dan Agus (2016) menjelaskan bahwa media multimedia mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dalam konteks pembelajaran IPS, pemahaman mengenai keberagaman budaya Indonesia memiliki peranan penting dalam membentuk sikap toleransi serta kesadaran sosial siswa. Nasution et al. (2022) menjelaskan bahwa Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman suku, agama, ras, dan budaya yang tinggi sehingga penting bagi peserta didik untuk memahami nilai toleransi serta hidup berdampingan dalam masyarakat yang multikultural.

Keberagaman budaya Indonesia merupakan salah satu kekayaan bangsa yang penting untuk diperkenalkan kepada peserta didik sejak usia dini. Menurut Koentjaraningrat (2015), budaya adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia yang diperoleh melalui proses belajar dalam kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS yang membahas keberagaman budaya perlu disampaikan dengan cara yang menarik agar siswa tidak sekadar

menghafal materi, tetapi juga mampu memahami makna dan nilai yang terkandung dalam keberagaman budaya tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya lokal diketahui dapat meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Mailida & Nasution, 2024). Media yang menyajikan contoh budaya melalui gambar, audio, maupun aktivitas interaktif mampu membantu siswa mengenali dan memahami karakteristik budaya secara lebih mendalam dan nyata.

Penelitian yang dilakukan oleh Prasasti dan Anas (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berbasis *flipbook* mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS. Media tersebut mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, video, dan evaluasi berbentuk kuis sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan kontekstual bagi siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ulandari (2025) mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Hasibuan (2017), yang menyatakan bahwa model pembelajaran konstruktivisme dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses membangun pengetahuan mereka sendiri.

Berbagai penelitian lainnya turut memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Lailatun (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian Wandini dan Rafi (2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa dapat meningkatkan aktivitas belajar serta kemampuan siswa dalam mengingat konsep pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan penggunaan media PowerPoint interaktif yang mampu menyajikan materi secara visual dan kontekstual melalui kombinasi gambar, animasi, video, serta kuis interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rambe (2018) menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang sesuai mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan penggunaan metode pembelajaran konvensional. Temuan tersebut menegaskan bahwa inovasi dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 016534 Desa Silo Bonto, pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif belum dilakukan secara optimal sehingga siswa cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung, dan hasil belajar IPS siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara menyeluruh. Hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN 016534 Desa Silo Bonto menunjukkan bahwa dari 20 siswa, rata-rata nilai IPS yang diperoleh hanya mencapai 50, sedangkan KKM yang ditetapkan sekolah adalah 70. Kesulitan yang paling banyak dialami siswa yaitu dalam membedakan rumah adat, alat musik tradisional, serta memahami keberagaman budaya dari berbagai daerah di Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, diketahui bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran akibat minimnya penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Siswa menyampaikan bahwa pembelajaran akan terasa lebih menarik dan lebih mudah dipahami apabila guru memanfaatkan media seperti gambar, video, maupun PowerPoint interaktif. Atas dasar permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Siswa Kelas IV SDN 016534 Desa Silo Bonto." Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ilmu sosial di sekolah dasar melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan maka dapat diambil rumusan dalam penelitian ini yaitu: 1. Bagaimana hasil belajar IPS siswa kelas 4 SDN 016534 Desa Silo Bonto pada materi keberagaman budaya Indonesia sebelum menggunakan media PowerPoint interaktif?,

2. Bagaimana hasil belajar IPS siswa kelas 4 SDN 016534 Desa Silo Bonto pada materi keberagaman budaya Indonesia sesudah menggunakan media PowerPoint interaktif?, 3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS pada materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas 4 SDN 016534 Desa Silo Bonto?.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain *Nonequivalent Control Group Design* untuk menganalisis pengaruh media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS pada materi Keberagaman Budaya Indonesia. Penelitian dilaksanakan di SDN 016534 Desa Silo Bonto pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada Maret sampai April 2026. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 40 siswa. Populasi merupakan keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu untuk dipelajari dan dijadikan dasar penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2019). Sampel ditentukan melalui teknik sampling jenuh dengan melibatkan seluruh populasi. Kelas IV A yang berjumlah 20 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas IV B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest, kemudian kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan posttest. Variabel bebas penelitian adalah penggunaan PowerPoint interaktif, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS siswa.

Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes pilihan ganda digunakan untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan melalui pretest dan posttest (Kadir, 2015). Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran, keaktifan siswa, dan respons siswa, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh foto kegiatan, daftar nilai, dan dokumen pendukung. Instrumen tes diuji validitasnya menggunakan korelasi Pearson Product Moment (Arikunto, 2013) dan reliabilitasnya menggunakan Cronbach Alpha melalui SPSS. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,60 (Suryani & Hendryadi, 2018). Analisis butir juga mencakup tingkat kesukaran dan daya pembeda soal (Sudaryono, 2012). Data dianalisis melalui statistik deskriptif dan inferensial menggunakan SPSS. Uji prasyarat meliputi uji normalitas Kolmogorov Smirnov dan uji homogenitas dengan kriteria signifikansi lebih besar dari 0,05 (Amalia, 2017). Setelah persyaratan terpenuhi, hipotesis diuji menggunakan *independent samples t test* pada taraf signifikansi 0,05. Nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai data hasil belajar IPS siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik sebelum perlakuan diberikan (pretest) maupun setelah perlakuan dilakukan (*posttest*). Ringkasan hasil analisis deskriptif data penelitian tersebut disajikan pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Hasil Analisis Deskriptif Data

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	20	40	70	53.75	9.301
Posttest Eksperimen	20	75	100	89.25	6.544
Pretest Kontrol	20	40	70	55.00	9.733
Posttest Kontrol	20	40	70	55.25	9.244
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelompok eksperimen sebesar 53,75 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 70. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen meningkat secara signifikan menjadi 89,25 dengan nilai minimum 75 dan maksimum 100. Sementara itu, pada kelompok kontrol diperoleh rata-rata nilai

*pretest* sebesar 55,00, sedangkan rata-rata nilai *posttest* hanya mengalami sedikit perubahan menjadi 55,25. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar lebih terlihat pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol.

#### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil uji normalitas data disajikan pada Tabel 2 berikut:

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas Data

Kelompok Perlakuan	Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	
“ Pretest	Eksperimen	0.941	20	0.245
	Kontrol	0.930	20	0.151
Posttest	Eksperimen	0.944	20	0.285
	Kontrol	0.931	20	0.162 ”

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) pada seluruh kelompok data, baik *pretest* maupun *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, berada pada rentang 0,151 hingga 0,285. Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

#### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kesamaan atau bersifat homogen. Pengujian ini menggunakan *Levene's Test of Homogeneity of Variance* terhadap data *posttest*. Adapun hasil pengujian homogenitas disajikan pada Tabel 3 berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Homogenitas Data

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
“Posttest	Based on Mean	2.414	1	38	0.129
	Based on Median	2.507	1	38	0.122
	Based on Median and with adjusted df	2.507	1	36.379	0.122
	Based on trimmed mean	2.524	1	38	0.120”

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi pada bagian *Based on Mean* sebesar 0,129. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ( $0,129 > 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen.

#### Hasil uji Paired Sampel t test

Uji *Paired Samples t-test* digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok penelitian. Adapun hasil pengujian tersebut disajikan pada Tabel 4 berikut:

**Tabel 4.** Hasil Uji Paired Sampel t test

		Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
“Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-35.500	11.227	2.511	-14.141	19	0.000

Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-0.250	3.432	0.767	-0.326	19	0.748”
--------	---------------------------------------	--------	-------	-------	--------	----	--------

Hasil uji *Paired Samples t-test* pada *Pair 1* (kelompok eksperimen) menunjukkan nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka dapat *disimpulkan* bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen. Sementara itu, hasil uji pada *Pair 2* (kelompok kontrol) memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,748. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ( $0,748 > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa di kelompok kontrol.

#### Hasil Uji Independen Sampel t tes

Uji Independent Samples t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun hasil analisis pengujian tersebut disajikan pada Tabel 5 berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji Independen Sampel t test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
"Posttest	Equal variances assumed	2.414	0.129	13.425	38	0.000	34.000	2.533
	Equal variances not assumed			13.425	34.221	0.000	34.000	2.533”

Berdasarkan Tabel 5 pada bagian *Equal variances assumed*, diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang sangat signifikan antara siswa yang belajar menggunakan perlakuan baru pada kelompok eksperimen dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional pada kelompok kontrol. Selain itu, nilai *Mean Difference* menunjukkan selisih rata-rata sebesar 34,00 poin, yang menandakan bahwa kelompok eksperimen memperoleh hasil belajar lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

#### Hasil Analisis Data

##### Uji Validitas

Sebelum instrumen penelitian digunakan dalam proses pengumpulan data, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas yang terdiri atas dua tahapan. Tahap pertama yaitu uji validitas logis melalui penilaian ahli (*expert judgment*) yang dilakukan oleh Dr. Toni Nasution, dan hasil penilaian menunjukkan bahwa instrumen penelitian layak untuk digunakan. Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan yang bertujuan untuk mengetahui validitas setiap butir pernyataan. Uji coba ini dilaksanakan di SDN 016534 Desa Silo Bonto dengan melibatkan 20 peserta didik sebagai responden. Pengujian validitas butir soal dilakukan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05, dengan ketentuan bahwa item dinyatakan valid apabila nilai  $r$  hitung  $\geq r$  tabel, sedangkan item dinyatakan tidak valid apabila nilai  $r$  hitung  $\leq r$  tabel. Dari total 25 butir pernyataan yang diuji, hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 20 butir memenuhi kriteria valid. Adapun rincian sebaran item yang valid disajikan sebagai berikut.

**Tabel 6.** Hasil Uji Validitas Variabel Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS

No	Keterangan	Nomor Soal
1	Soal Valid	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, 25
2	Soal Tidak Valid	4, 9, 13, 18, 21
3	Jumlah	20 item valid dan 5 item tidak valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada Tabel 6, instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS pada materi keberagaman budaya Indonesia dinyatakan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai instrumen penelitian. Uji validitas dilakukan terhadap 25 butir soal dengan melibatkan 20 peserta didik sebagai responden. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan setiap butir soal dalam mengukur hasil belajar siswa sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditentukan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 20 butir soal dinyatakan valid karena memiliki nilai  $r$  hitung  $\geq r$  tabel pada taraf signifikansi 5% (0,05). Butir soal yang valid meliputi nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24, dan 25. Sementara itu, terdapat 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid, yaitu nomor 4, 9, 13, 18, dan 21 karena memiliki nilai  $r$  hitung  $< r$  tabel. Oleh sebab itu, butir soal yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian karena dianggap belum mampu mengukur kemampuan siswa secara tepat.

Keberadaan instrumen yang valid sangat penting dalam penelitian ini karena instrumen tersebut digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 016534 Desa Silo Bonto. Dengan instrumen yang valid, data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dapat menggambarkan kemampuan siswa secara lebih akurat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif. Oleh karena itu, 20 butir soal yang telah memenuhi kriteria valid digunakan sebagai instrumen penelitian untuk memperoleh data yang objektif, tepat, dan sesuai dengan tujuan penelitian.

### Uji Reabilitas

**Tabel 7.** Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Keterangan
Hasil Belajar IPS	0,821	20	Reliabel

Berdasarkan Tabel 7, hasil uji reliabilitas instrumen penelitian menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel hasil belajar IPS sebesar 0,821 dengan jumlah item soal sebanyak 20 butir. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen yang digunakan dalam penelitian. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,821  $>$  0,60, sehingga instrumen penelitian dapat dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dan mampu menghasilkan data yang stabil apabila digunakan secara berulang. Dengan demikian, 20 butir soal yang sebelumnya telah dinyatakan valid pada uji validitas layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian mengenai pengaruh penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 016534 Desa Silo Bonto.

Tingginya tingkat reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa soal-soal yang digunakan telah mampu mengukur hasil belajar siswa secara konsisten dan sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh sebab itu, instrumen penelitian dinilai layak digunakan untuk memperoleh data *pretest* dan *posttest* dalam mengukur peningkatan hasil belajar IPS siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif.

### Penggunaan Media PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya Indonesia memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran siswa kelas IV SDN 016534 Desa Silo Bonto. Media PowerPoint interaktif mampu menyajikan materi secara visual melalui penggunaan gambar, animasi, warna, audio, serta tampilan yang menarik sehingga siswa menjadi lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini

membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan tidak monoton dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku paket.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian berlangsung, siswa pada kelas eksperimen tampak lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta memperhatikan penjelasan guru ketika media PowerPoint interaktif digunakan. Materi keberagaman budaya Indonesia yang sebelumnya dianggap sulit dipahami menjadi lebih mudah dipelajari karena siswa dapat melihat secara langsung contoh rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, dan budaya dari berbagai daerah melalui tampilan visual yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2013) yang menyatakan bahwa media multimedia interaktif mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa karena materi disampaikan melalui perpaduan teks, gambar, audio, dan animasi. Selain itu, Putri et al. (2022) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Penggunaan media PowerPoint interaktif dalam pembelajaran IPS dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Media ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### **Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 016534 Desa Silo Bonto. Hal ini terlihat dari hasil analisis deskriptif yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen, yaitu dari 53,75 pada saat *pretest* menjadi 89,25 pada saat *posttest*. Sementara itu, pada kelas kontrol peningkatan nilai relatif kecil, yaitu dari 55,00 menjadi 55,25. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional.

Rendahnya nilai *pretest* pada kedua kelompok menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi ini sesuai dengan hasil observasi awal di lapangan yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket membuat siswa cenderung pasif, kurang fokus, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Pembelajaran yang berlangsung satu arah tanpa dukungan media interaktif menyebabkan keterlibatan aktif siswa menjadi rendah, sehingga penguasaan materi pada tahap awal penelitian belum optimal.

Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Media PowerPoint interaktif membantu siswa memahami materi keberagaman budaya Indonesia dengan lebih mudah karena materi disajikan secara menarik, visual, dan interaktif sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mulyanto dan Mustadi (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Lailatun (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki peranan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan media PowerPoint interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 016534 Desa Silo Bonto pada materi keberagaman budaya Indonesia sebelum penggunaan media PowerPoint interaktif masih berada pada kategori kurang optimal. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest yang relatif rendah, yaitu sebesar 53,75 pada kelas eksperimen dan 55,00 pada kelas kontrol. Rendahnya hasil belajar awal tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan keaktifan siswa, sehingga siswa cenderung pasif serta mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Setelah diterapkannya media PowerPoint interaktif dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Penggunaan media PowerPoint interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penyajian materi melalui gambar, animasi, dan tampilan visual membantu siswa lebih mudah memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS pada materi keberagaman budaya Indonesia siswa kelas IV SDN 016534 Desa Silo Bonto.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas 4 SDN 016534 Desa Silo Bonto yang telah memberikan izin serta membantu selama pelaksanaan penelitian berlangsung. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua, keluarga, serta teman-teman yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan penelitian selanjutnya. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus, R. (2016). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Amalia, R. (2017). *Analisis statistik dalam penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Andina, R. (2020). Pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 145–152.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Hasibuan, M. (2017). Penerapan model pembelajaran konstruktivisme dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 45–52.
- Kadir, A. (2015). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Kencana.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar ilmu antropologi*. Rineka Cipta.
- Lailatun, N. (2022). Penggunaan media PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 56–63.
- Mailida, R., & Nasution, A. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 77–85.
- Maolani, R. (2015). *Metodologi penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Mardianto. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 10(2), 98–105.

- Masyhud, M. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Mulyanto, H., & Mustadi, A. (2023). Pengaruh media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 120–130.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Nasution, S., et al. (2022). Pendidikan multikultural dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(1), 34–42.
- Nugraha, D. (2020). Hasil belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 67–75.
- Prasasti, R., & Anas, M. (2023). Pengembangan media digital berbasis flipbook dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 88–97.
- Putri, A., et al. (2022). Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 140–148.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pembelajaran*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Suryani, & Hendryadi. (2018). *Metode riset kuantitatif: Teori dan aplikasi*. Prenadamedia Group.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Syaifullah. (2019). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 54–60.
- Trianto. (2012). *Model pembelajaran terpadu*. Bumi Aksara.
- Ulandari, S. (2025). Pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(1), 20–29.
- Wahyudin. (2021). Pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 90–98.
- Wandini, R., & Rafi, M. (2018). Pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 100–108.
- Yusnaldi, Y., et al. (2025). Media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 16(1), 60–69.