

Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 9 Langkai

Wira Miranda ^{a, 1}

Nyoto ^{a, 2}, Carolina Fransiska ^{a, 3}

^a Universitas Palangka Raya

¹ mirandawr513@gmail.com; ² ntramid62@gmail.com; ³ carolinafransiskab@fkip.upr.ac.id

ABSTRAK

Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SDN 9 Langkai baik dan berada dalam rentang nilai standar KKTP Kurikulum Merdeka yaitu berada di angka 78 dan model pembelajaran yang diterapkan guru masih bersifat konvensional sehingga diperlukan adanya inovasi dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas untuk membantu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan menggunakan media Power Point Interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Power Point Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 9 Langkai. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Desain yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian terdiri dari 12 siswa kelas IV SDN 9 Langkai yang dipilih secara Purposive Sampling. Data awal dan data akhir diperoleh dengan mengadakan Pretest dan Posttest. Data yang terkumpul dianalisis dengan uji hipotesis Paired Sample T-Test menggunakan statistik, perangkat lunak SPSS Versi 26. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Power Point interaktif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai t-hitung sebesar -9,530, maka dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 9 Langkai.

Informasi Artikel

Direview 06 01 2026

Diterima 28 01 2026

Kata kunci

Power point interaktif;
Hasil belajar;
Pendidikan Pancasila;

ABSTRACT

The learning outcomes of fourth-grade students in the Pancasila Education subject at SDN 9 Langkai were found to be satisfactory and within the standard competency threshold (KKTP) of the Merdeka Curriculum, which is 78. However, the learning model implemented by the teacher remains conventional, indicating a need for innovation in classroom instruction to further enhance students' learning outcomes. This study aimed to determine the effect of using interactive Power Point media on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN 9 Langkai. This research employed an experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects were 12 fourth-grade students at SDN 9 Langkai selected through purposive sampling. Pretest and posttest were conducted to collect initial and final data. The data obtained were analyzed using a paired sample t-test with SPSS version 26. The results of data analysis showed a significant effect of using interactive Power Point media on students' learning outcomes. This was evidenced by the paired sample t-test result showing a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ with a t-value of -9.530. Thus, it can be concluded that the use of interactive Power Point media

Article History

Received 06 01 2026

Accepted 28 01 2026

Keywords

Interactive Power
Point;
Learning Outcomes;
Pancasila Education;

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan. Menurut Dani & Arief (2023) pendidikan merupakan suatu usaha yang dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Arwanda, dkk (2020) mengemukakan bahwa proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, menambah wawasan, keterampilan, bertanggung jawab, serta memperkuat sikap spiritual.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan sebuah mata pelajaran yang digunakan di kelas mulai tahun pelajaran 2022/2023, bersamaan dengan Kurikulum Merdeka yang sebelumnya memiliki nama PPKN. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila membantu anak-anak mengembangkan nilai-nilai moral dan mengajarkan mereka cara menerapkannya di rumah dan di sekolah (Rudiawan, 2021). Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negarayang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Sudarta, 2022).

Media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan melihat cara peserta didik belajar dalam satu kelas, kita mengetahui bahwa peserta didik memiliki kecepatan belajar yang berbeda dengan menggunakan Power Point Interaktif atau pendengaran, visual atau penglihatan, dan melihat bentuknya secara konkret. Dengan melihat kondisi yang ada di sekolah tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran Power Point Interaktif.

Penggunaan media interaktif berupaya untuk meningkatkan proses pembelajaran dan menjadikannya lebih efektif dan fungsional. Power Point memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran yang di mana bisa meningkatkan hasil belajar siswa. (Widiyanti & Nandiyanto, 2021) Media Power Point interaktif ini juga termasuk ke dalam media yang bersifat multimedia interaktif, di mana multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa unsur media yang kemudian dipresentasikan menggunakan komputer.

Media pembelajaran Power Point interaktif sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Warkintin & Mulyadi, 2019). Penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan Power Point mampu meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar, mudah memahami materi, dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar (Hendi, dkk 2020).

Berdasarkan uraian di atas penulis ingin melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas IV SDN 9 Langkai”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 9 Langkai (12 siswa). Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda (30 butir soal) yang diuji coba terlebih dahulu untuk memastikan validitas (20 butir soal valid) dan reliabilitas (Cronbach's Alpha -0.930). Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, dianalisis dengan uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene's Test), dan uji hipotesis *Paired Sample T-Test* menggunakan SPSS versi 26.

PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan **hasil penelitian dan pembahasan dalam satu kesatuan**, bukan dalam sub-bab terpisah. **Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih”**. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan **tabel, foto dan grafik, dan harus diberi komentar** atau dibahas.

Penelitian ini dilakukan di SDN 9 Langkai. dengan mengambil populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV, peneliti mengambil sampel penelitian yaitu kelas IV dengan jumlah 12 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data tersebut normal atau tidak. Untuk uji ini menggunakan aplikasi SPSS Versi 26, dengan signifikan 0,05. Jika data yang diperoleh lebih besar dari pada 0,05 maka data dinyatakan normal.

Tabel 1. Output SPSS Normalitas Data Awal (Pretest)

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
.218	12	.119	.861	12	.050

Berdasarkan tabel 1. Perhitungan uji Shapiro Walk nilai Pretest dalam menyelesaikan soal pilihan ganda dengan sampel 12 siswa diperoleh taraf signifikan $0,50 > \alpha = 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal.

Tabel 2. Output SPSS Normalitas Data Akhir (Posttest)

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
.303	12	.003	.788	12	.007

Berdasarkan tabel 2. Perhitungan uji Shapiro Walk nilai posttest dalam menyelesaikan soal pilihan ganda dengan sampel 12 siswa diperoleh taraf signifikan $0,007 > \alpha = 0,05$ yang artinya data berdistribusi normal.

Uji normalitas bertujuan untuk menunjukkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Untuk uji ini menggunakan aplikasi SPSS Versi 26. dengan signifikan 0,05. Jika data yang diperoleh lebih besar dari pada 0,05 maka data dinyatakan normal.

Tabel 3. Uji Homogenitas Hasil Soal Pretest dan Posttest

Test of Homogeneity of Variance			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.035	1	22	.853

Berdasarkan tabel 3. Perhitungan uji Lavene's nilai Pretest dan Posttest dalam menyelesaikan soal pilihan ganda dengan sampel 12 siswa diperoleh taraf signifikan $0,853 > \alpha = 0,05$ yang artinya variansi setiap sampel sama (homogen).

Uji one sampel T-tes digunakan untuk menguji perbedaan mean sampel dengan nilai konstanta tertentu, sehingga dari perbandingan tersebut dapat diketahui apakah sampel data yang kita miliki lebih tinggi atau lebih rendah dari nilai konstanta yang telah ditetapkan.

Gambar 1. Hasil Perhitungan SPSS Uji Paired Sample t-test

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest- Posttest	-7.083	2.575	.743	-8.719	-5.447	-9.530	11
								Sig. (2-tailed)
								.000

Berdasarkan gambar 1. Hasil pengujian melalui bantuan program SPSS, karena lower bernilai negatif dan upper bernilai negatif atau Sig (2-tailed) = $0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dimana H_a = terdapat pengaruh nilai antara pretest dan posttest yang signifikan setelah diberikan perlakuan media Power Point interaktif. Hal ini sejalan dengan

penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil pre-test 51 (24% siswa kategori tinggi, 12% sedang, dan 65% rendah) dan setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran berupa Power Point rata-rata nilai post-test adalah 75 (18% siswa kategori sedang dan 82% tinggi). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Power Point meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media Power Point Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi “Manfaat Gotong Royong” mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dengan uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai Signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Nilai t-hitung yang diperoleh sebesar -9,530. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dimana H_a = terdapat pengaruh penggunaan Media Power Point Interaktif terhadap hasil belajar siswa pada "Manfaat Gotong Royong" mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar.

REFERENSI

- Afriyanti, E., Japa, I.G.N., & Renda, N.T. (2021). Hubungan Kebiasaan Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 338-343.
- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V1i1.149>
- Angga, A., Suryana, C., Hernawan, I., & Prihantini. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149> 6(4), 5877-5889.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), 210–219. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.221%0D>
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 1.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arwanda, P. Irianto, S. & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *AL-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204.
- Auliah, N. L., Asrul, A., & Ramadhani, I. A. (2023). Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 89–94. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3667>

- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2010). Teori belajar dan pembelajaran. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bungai, Joni. (2021). Statistik Pendidikan. Tidar Media.
- Dani, A. U., & Arief, S. (2023). Pengaruh pemanfaatan multimedia Articulate Storyline terhadap hasil belajar fisika peserta didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(2), 216–221.
- Daryanto. (2023). Media pembelajaran: Peranannya dalam mencapai tujuan belajar. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Dianti, Y. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9 (November), 5–24.
- Djamaluddin, A., & Wardana, M. (2019). Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis. Yogyakarta: CV Kaaffah Learning Center.
- Faiz, A. (2022). Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan. *Jurnal Education And Development*, 10(Vol 10 No 3 (2022): Vol.10. No.3 2022), 492-495. doi:<https://doi.org/10.37081/ed.v10i3>
- Fathurrohman. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834.
- Iskandar, T., & Rista, N. (2022). Pengaruh Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X Akuntansi Smk Walisongo Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 813. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.14029> Kartowagiran, (2012). Penulisan Butir Soal. In Universitas Negeri Yogyakarta: Vol. (Issue, pp. 1–33). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Khoirurrijal, F., Fadriati, S., Sofia, A. D. M., Sunaryo, G., Muin, A., Tajeri, T., Fakhrudin, A., Hamdani, H., & Suprapno, S. (2022). Pengembangan kurikulum merdeka. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Lestarinigrum, A. (2022). Konsep Pembelajaran Terdefrensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Jenjang PAUD. Dipetik Februari 29, 2024, dari Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) [https://proceeding unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/2504](https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/2504)
- Ling Ling Wei Sitohang, A., & Sirait, J. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. *Journal on Education*, 6(1), 3345–3357. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3402>
- Mungfarida, A., Kinaryosih, A. W., Ragil, N., & Wardhana, P. (2025). Inovasi Pembelajaran dengan Media Power Point Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi Interaktif untuk. 2(1), 82–88.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh media flashcard dalam meningkatkan daya ingat siswa. Penerbit Akademia.
- Risabeth, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan

- Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD Jurnal Pendidikan Karakter, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498> Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. Jurnal Tahsinia, 2(2), 99–106.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. Publikasi Pembelajaran, 1(1), 1–12.
- Saragih, G. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Berbasis Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Grescya. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(5), 7786–7796. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7928>
- Shofiulloh, A., & Sukmawati, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Power Point terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Siswa SD Kelas IV. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya, 9(4), 1167. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i4.1486>
- Sudarta. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol 11 No 2, 16(1), 1–23.
- Sudjana. (2005). Metode Statistika Edisi ke-6. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.CV
- Syafutra, W., Remora, H., & Sovensi, E. (2022). Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM), 3(2), 108–118. <https://ejournal.stkipmmb.ac.id/index.php/JPPM/article/view/917/526>
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(1), 82– 92.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). Jurnal Pendidikan Tambusai , 7(1), 2896–2910.
- Wenda, Y. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Powerpoint sebagai Media Pembelajaran PAK Bagi Calon Guru Praktek. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara, 4(4), 3080–3086.
- Widiyanti, F., & Nandiyanto, A. B. D. (2021). Interactive Power Point Implementation as a Digital Learning Media in Increase Understanding Theory Temperature and heat in students Elementary School. International Journal of Research and Applied Technology, 1(2), 342–349. <https://doi.org/10.34010/injuratech.v1i2.6761>
- Yulanto, A., Subekti, H., & Prasetyo, Z. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint. Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(1), 14–20.