

**PENGARUH PENERAPAN *POWERPOINT* INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI 1 BERINGIN RAYA**

(Skripsi)

Oleh

**RISNA SAKINAH RINJANI
NPM 1853053011**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN *POWERPOINT* INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 BERINGIN RAYA

Oleh

RISNA SAKINAH RINJANI

Masalah dalam penelitian adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar tematik pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V B dan V D yang masing-masing terdiri dari 28 orang peserta didik sehingga sampel berjumlah 56 orang peserta didik. Teknik pengambilan menggunakan *non probability sampling*. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *regresi linier* sederhana, terdapat pengaruh penerapan *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar tematik pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung.

Kata Kunci: hasil belajar, pembelajaran tematik, *powerpoint* interaktif

ABSTRACT

THE EFFECT OF APPLICATION OF POWERPOINT S INTERACTIVE ON 5th GRADE STUDENTS' THEMATIC LEARNING OUTCOMES OF SD NEGERI 1 BERINGIN RAYA

By

RISNA SAKINAH RINJANI

The problem in this research was the used of learning media that is less varied, resulting in low thematic learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung. This study aims to determine the effect of the application powerpoint on thematic learning outcomes in fifth grade students of SD Negeri 1 Beringin Raya. This type of research is a Quasi Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design. The sample in this study was class V B and V D, each of which consisted of 28 students, so the sample was 56 students. The retrieval technique uses non-probability sampling. Based on the results of the analysis using a linear regression, there is an effect of the application powerpoint on thematic learning outcomes in fifth grade students of SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung.

Keywords: learning outcomes, powerpoint interactive, thematic learning

**PENGARUH PENERAPAN *POWERPOINT* INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD
NEGERI 1 BERINGIN RAYA**

Oleh

RISNA SAKINAH RINJANI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENERAPAN POWERPOINT
INTERAKTIF TERHADAP HASIL
BELAJAR TEMATIK PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 1 BERINGIN RAYA**

Nama Mahasiswa : **Risna Sakinah Rinjani**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1853053011**

Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Drs. Supriyadi, M.Pd.
NIP 19591012 198503 1 002

Dosen Pembimbing II

Siska Mega Diana, S.Pd., M.Pd.
NIK 231502871224201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

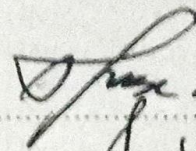
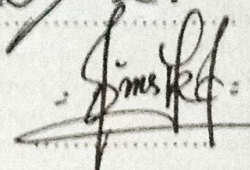

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Supriyadi, M.Pd.

Sekretaris : Siska Mega Diana, S.Pd., M.Pd.

Penguji : Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.


.....

.....

.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP-19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Uji Skripsi: 25 Agustus 2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Risna Sakinah Rinjani

NPM : 1853053011

program Studi : S1 PGSD

jurusan : Ilmu Pendidikan

fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung ” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber valid dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 25 Agustus 2022
Membuat Pernyataan,

Risna Sakinah Rinjani
NPM 1853053011

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Risna Sakinah Rinjani dilahirkan di Lampung Utara, pada tanggal 23 Agustus 2000. Penulis adalah anak ke 1 dari 3 bersaudara, dari pasangan bapak Krista Chandra dan ibu Novi Tresia Tamin.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah:

1. TK Ibnu Rush diselesaikan tahun 2005-2006
2. Sekolah Dasar Negeri 6 Sumberejo diselesaikan tahun 2006-2012
3. SMP Ar-Raihan Bandar Lampung diselesaikan tahun 2012-2015
4. SMA Ar-Raihan Bandar Lampung diselesaikan tahun 2015-2018

Tahun 2018, penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMMPTN).

Tahun 2021, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Beringin Raya Kecamatan Kemiling, Bandar Lampung dan praktik mengajar melalui Program Kampus Mengajar dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Hajimena, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah Swt. akan mudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan menyebut nama Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.
Dengan segala kerendahan hati kupersembahkan karya sederhana ini kepada:

Orang tuaku tercinta,

Bapak Krista Chandra dan Ibu Novi Tresia Tamin

Terima kasih senantiasa mendidik, membesarkan dengan kasih sayang yang tulus,
bekerja dengan keras untuk membiayai kuliahku. Selalu tanpa henti memberikan
motivasi dan semangat agar aku tetap tegar menggapai cita-cita,
Terima kasih selalu memberikan untaian doa di setiap sujud demi kebaikanku,
Semoga Allah Swt. membalas semua kebaikan kalian, Aamiin.

Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah Swt. atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung” sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Mohammad Sofwan Efendi, M.Ed., selaku Pelaksana Tugas (PLT) Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi peneliti dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Patuan Raja, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini, memfasilitasi dan memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan FKIP.
3. Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini dan membantu memfasilitasi dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam surat-menyurat guna menyelesaikan syarat skripsi.
5. Drs. Supriyadi, M.Pd., Pembimbing I atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, motivasi, dan kritik baik selama proses penyelesaian skripsi ini menjadi lebih baik.

6. Siska Mega Diana, M.Pd., Pembimbing II atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, motivasi, dan kritik baik selalu proses penyelesaian skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., Dosen penguji utama yang memberi saran dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan hingga skripsi ini selesai.
9. Umi Atiyah, S.Pd,SD., Kepala SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut, serta Ibu Wali Kelas dan Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
10. Keluarga sederhanaku, kedua orangtuaku tercinta. Bapak Krista Chandra dan Ibu Novi Tresia Tamin serta adik-adikku Muhammad Satria Bawazier dan Ahmad Luthfi Rahman. Terima kasih atas doa, cinta, kasih sayang dan dukungan yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabatku Saza dan Awa yang telah menemani dikala sedih maupun senang dan salalu mendengarkan keluh kesah setiap waktu serta memberikan dorongan agar menjadi pribadi yang lebih baik.
12. Teman-teman “Pejuang Skripsi”, Salsabila Youhandiza, Tiffany Nur Izzati, Chintia Maharani, Dwi Safitri, Eleya Laska Alifatasya, yang selalu merenungi kehidupan.
13. Teman-teman seperjuangan ku, Eyan Kartika, S.Pd., Tiffany Nur Izzati, S.Pd., Devika aulia, S.Pd., Pricilia Deyalita, S.Pd., Salsabila Youhandiza, S.Pd., Maria Livia, S.Pd., dan Putri Oktaria, S.Pd., yang selalu memberikan semangat, motivasi, bantuan, menghadirkan keceriaan dan kebahagiaan. Terima kasih atas kebaikannya selama pengerjaan skripsi ini.
14. Teman- teman PGSD angkatan 2018 terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.

Semoga Allah Swt. melindungi dan membalas kebaikan yang telah diberikan.
Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun
peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 25 Agustus 2022

Peneliti,



Risna Sakinah Rinjani
NPM. 1853053011

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Media Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	9
B. <i>Powerpoint</i> Interaktif	11
1. Pengertian <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	11
2. Indikator <i>Powerpoint</i> Interaktif Dalam Pembelajaran.....	12
3. Kelebihan dan Kelemahan <i>Powerpoint</i> Interaktif	14
4. Langkah-Langkah Pembuatan <i>Powerpoint Interaktif</i>	17
C. Hasil Belajar.....	19
1. Pengertian Hasil Belajar	19
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	20
D. Pembelajaran Tematik.....	22
1. Pengertian Pembelajaran Tematik	22
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik	23
E. Penelitian yang Relevan	25
F. Kerangka Pikir	27

G. Hipotesis Penelitian.....	27
III. METODE PENELITIAN	28
A. Metode dan Desain Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel	29
D. Variabel Penelitian	30
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian.....	31
F. Teknik Pengumpulan Data.....	32
G. Instrumen Penilaian.....	35
H. Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	42
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Pelaksanaan Penelitian	45
1. Persiapan Penelitian	45
2. Pelaksanaan Penelitian.....	45
3. Pengambilan Data Penelitian	46
B. Pengambilan Data	46
C. Analisis Data Penelitian	47
D. Uji Prasyarat Analisis Data	52
D. Pengujian Hipotesis.....	55
E. Pembahasan Hasil Penelitian	56
F. Keterbatasan penelitian	60
V. KESIMPULAN DAN SARAN	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Penilaian Tengah Semester Genap Peserta Didik Kelas V Semester 2 Sekolah Dasar Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung	4
2. Daftar Jumlah Peserta Didik Kelas V Semester Ganjil SD 1 Beringin Raya Tahun Ajaran 2021/2022.	29
3. Jumlah Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol	30
4. Skor Penilaian Jawaban Angket Skala Likert	34
5. Klasifikasi Validitas	36
6. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal.....	37
7. Klasifikasi Reliabilitas	38
8. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes.....	38
9. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	40
10. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal	40
11. Kriteria nilai aktivitas belajar peserta didik	43
12. Jadwal dan Tema 8 Subtema 3 Pelaksanaan Penelitian	45
13. Kriteria Nilai Aktivitas Belajar Peserta Didik.	47
14. Hasil Analisis Aktivitas Powerpoint Interaktif	47
15. Distribusi Nilai Pretest Kelas Eksperimen	48
16. Distribusi Nilai Posttest Kelas Eksperimen	49
17. Deskripsi Hasil Belajar Pretest dan Posttest Eksperimen	49
18. Distribusi Nilai Pretest Kelas Kontrol	50
19. Distribusi Nilai Posttest Kelas Kontrol	51
20. Deskripsi Hasil Belajar Pretest dan Posttest Kontrol.....	51
21. Hasil Data Uji Normalitas	53
22. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen dan Kontrol.....	54
23. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Ekperimen dan Kontrol	54
24. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linear Serderhana.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Desain Penelitian.....	28
2. Histogram Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	50
3. Histogram Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Pra Penelitian	67
2. Surat Balasan Pra Penelitian	68
3. Surat Penelitian	69
4. Surat Balasan Penelitian.....	70
5. RPP Kelas Ekperimen	71
6. RPP Kelas Kontrol	80
7. Kisi-kisi soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	87
8. Validitas Butir Soal Pilihan Ganda	98
9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	100
10. Rekapitulasi Uji Reliabilitas	101
11. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran	102
12. Rubrik Observasi Lembar Instrumen Aktivitas	103
13. Hasil Observasi Aktivitas.....	106
14. Kisi-kisi Angket Tanggapan Peserta Didik.....	107
15. Lembar Angket Tanggapan Peserta Didik	109
16. Hasil Tanggapan Angket.....	111
17. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	112
18. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	113
19. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	114
20. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	115
21. Regresi Linier Sederhana	116
22. Foto Aktivitas Pembelajaran	119

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya bagi dunia pendidikan. Pendidikan merupakan hal penting bagi kehidupan seluruh umat manusia, karena setiap manusia selayaknya wajib mengenyam pendidikan dari tingkat sekolah dasar hingga ke tingkat yang lebih tinggi sehingga akan mampu menciptakan manusia yang berkompeten dan berkualitas. Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kemampuan agar tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Pemerintah telah melakukan penyempurnaan pada sistem pendidikan nasional dengan memberlakukan kurikulum 2013. Sesuai Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kurikulum 2013 mendukung dan menerapkan model pembelajaran tematik integratif (terpadu). Pembelajaran tematik merupakan kalaborasi dari berbagai macam mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah untuk memberikan pengalaman yang nyata dan bermakna bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ain dan Kurniawati, 2013), bahwa "pembelajaran tematik, pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan tingkat tinggi kepada peserta didik mulai tingkat sekolah dasar, agar peserta didik mampu menghadapi persaingan global". Pembelajaran tematik menuntut peserta didik

harus aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara langsung dari proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga setiap kegiatan pembelajaran mempunyai tujuan yang berbeda karena itu diperlukan cara yang berbeda pula dalam proses belajar mengajar yaitu dengan penggunaan media. Penggunaan media pada pembelajaran di sekolah dasar menjadi bagian penting yang harus mendapat perhatian dari pendidik. Pembelajaran akan terasa membosankan bagi peserta didik jika dalam menyajikan materi pembelajaran kurang kreatif dan menarik minat belajar peserta didik. Sehingga peserta didik akan melakukan kegiatan lain pada saat proses pembelajaran seperti melakukan aktivitas yang mampu membuat mereka senang atau berbicara dengan temannya. Melalui media diharapkan dapat membangun kegiatan belajar peserta didik sehingga terciptalah suasana pembelajaran yang aktif.

Peranan media dalam proses pembelajaran yaitu sebagai alat bantu yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pengajaran kepada peserta didik agar terjadi proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran, dapat membantu memvisualisasikan materi yang diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek yang sulit dijangkau peserta didik. Pentingnya peranan media dalam pembelajaran mengharuskan pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan berbagai sumber belajar dan media. Sehingga diperlukan adanya media pembelajaran bervariasi untuk meningkatkan prestasi dan semangat belajar peserta didik. Penggunaan media yang tepat akan menentukan efektifitas pembelajaran. Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam kemajuan teknologi saat ini salah satunya yaitu dengan pemanfaatan komputer dengan media *powerpoint*.

powerpoint merupakan sebuah *software* yang dikembangkan oleh perusahaan *microsoft*. *Powerpoint* ialah sebuah aplikasi yang didisain sebagai alat presentasi yang sudah seringkali digunakan dalam dunia pendidikan karena penggunaannya yang mudah. Seiring dengan perkembangannya *Powerpoint* dirancang untuk pembelajaran yang interaktif. Menurut (Arsyad, 2013 : 193) *powerpoint* interaktif merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan. Tampilan multimedia dibuat dengan adanya berbagai fitur seperti video/audio, teks, gambar, soal, maupun animasi, sehingga peserta didik tidak mengalami kebosanan dan dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar agar menjadi lebih bervariasi serta memberikan dampak yang kuat terhadap pikiran dan perasaan peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh penulis pada bulan November 2021 di SD Negeri 1 Beringin Raya. Penulis melakukan observasi dan wawancara mengenai proses pembelajaran yang sedang berlangsung antara pendidik dan peserta didik di kelas V. Berdasarkan pengamatan penulis didapati bahwa masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran diantaranya, banyak peserta didik yang tidak memperhatikan ketika pendidik sedang menjelaskan materi. Mereka terlihat lebih asyik dengan aktivitasnya sendiri. Peserta didik juga tidak banyak ikut terlibat langsung dalam kegiatan belajar di dalam kelas dapat dilihat ketika pendidik melakukan sesi tanya jawab hanya ada beberapa peserta didik yang terus menjawab dan berani mengutarakan pendapatnya. Selain itu, beberapa peserta didik juga mengalami kesulitan dalam pembelajaran sebagian ada yang mudah memahami materi namun ada beberapa diantaranya menerima pembelajaran dengan sangat lambat. Proses pembelajaran tematik masih sering dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah atau *teacher center* dan menggunakan media pembelajaran seperti, buku peserta didik, dan buku pendidik namun pendidik juga telah mencoba menggunakan media elektronik tetapi penggunaannya jarang dilakukan.

Kurang menariknya media yang digunakan oleh pendidik di SD Negeri 1 Beringin Raya membuat menurunnya semangat belajar peserta didik terlihat dari data hasil belajar yang dicapai peserta didik kelas V umumnya masih ada peluang untuk ditingkatkan. Data yang diperoleh penilaian tengah semester seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Penilaian Tengah Semester Genap Peserta Didik Kelas V Semester 2 Sekolah Dasar Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung

No.	Kelas	Jumlah Peserta didik	< KKM 75		≥ KKM 75	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	V A	27	17	60,71	11	38,28
2.	V B	28	15	53,57	13	46,42
3.	V C	28	13	46,42	15	53,57
4.	V D	28	15	51,72	14	48,27
Jumlah		111	60	(53,09%)	53	(46,90%)

Sumber : Dokumen kelas V SD Negeri 2 Beringin Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022

Berdasarkan Tabel 1 di atas diperoleh bahwa hasil penilaian tengah semester genap peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya yang memperoleh nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai 75 ada sebesar 46,90% yang dapat mencapai daya serap materi, sedangkan sebesar 53,09% belum mencapai KKM. Hal itu membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan untuk membantu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif. Media pembelajaran *Powerpoint* interaktif membantu mempelajari materi pembelajaran dengan lebih sederhana dan dapat divisualisasikan dengan baik serta memberikan suasana baru yang menarik bagi peserta didik, sehingga *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan minat, aktifnya peran peserta didik saat belajar, dan dapat mempengaruhi hasil belajar.

Hal itu sejalan dengan penelitian (Metalin dkk, 2020) yang menyatakan bahwa media *powerpoint* interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif, sehingga peserta didik akan terfokus pada materi pembelajaran yang ditampilkan dan pengetahuan peserta didik tentang teknologi berbasis komputer akan bertambah.

Berdasarkan paparan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwasannya *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran membuat materi yang disajikan menjadi lebih jelas dari pada konsep materi yang biasanya hanya bisa diungkapkan secara lisan dan dalam bentuk visual. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif dan mudah dipahami.

Ditinjau dari pemaparan teori dan kenyataan di atas maka penting untuk melakukan penelitian tentang penerapan *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penggunaan media yang dipakai pendidik dalam proses pembelajaran belum bervariasi.
2. Penggunaan media pembelajaran kurang maksimal.
3. Keterlibatan peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran.
4. Peserta didik memerlukan media yang kreatif dan inovatif untuk mendukung proses pembelajaran agar mendapat hasil belajar yang maksimal.

5. Hasil penilaian tengah semester genap peserta didik pada pembelajaran tematik masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka perlu dilakukan batasan terhadap masalah yang menjadi ruang lingkup dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu pendidik menggunakan media yang kurang bervariasi dalam pembelajaran di SD Negeri 1 Beringin Raya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh “Penerapan *Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 1 Beringin Raya?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh hubungan antara penerapan *Powerpoint* interaktif dengan hasil belajar tematik peserta didik kelas V Di SD Negeri 1 Beringin Raya.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Sebagai bahan informasi ilmiah untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkhusus dibidang pendidikan terhadap pengaruh penerapan *Powerpoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik peserta didik Kelas V di SD Negeri 1 Beringin Raya.

2. Manfaat Praktis

a. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran seperti apa yang efektif digunakan agar pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendapatkan hasil belajar yang lebih baik serta untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

b. Pendidik

Pendidik menambah pengetahuan baru tentang media interaktif sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar dan lebih menarik perhatian peserta didik hingga akhirnya menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

c. Peserta didik

Melalui penerapan *powerpoint* interaktif dapat membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diajarkan pendidik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan dampak yang baik dalam proses pembelajaran.

d. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan masukan untuk penelitian lebih lanjut. Selain itu, hasil penelitian dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian mengenai hal yang sama.

e. Peneliti

Memberi wawasan dan pengalaman baru kepada peneliti dalam meningkatkan pengetahuan mengenai menerapkan media *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang positif dalam proses belajar mengajar karena pendidik pasti akan sering menemukan kesulitan pada proses belajar mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Media pembelajaran dipergunakan oleh pendidik dalam memberi variasi saat proses pembelajaran untuk membantu mempermudah proses penyampaian materi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan yang berasal dari pengirim ke penerima pesan sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik sehingga proses belajar bisa terjadi (Sadiman dkk, 2014: 7).

Media merupakan salah satu komponen yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang merupakan alat dan bahan dalam kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2016:4).

Melalui media peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan mudah untuk mengingatnya dalam jangka waktu yang lama. Media pembelajaran yaitu meliputi alat bantu pendidik pada saat mengajar serta sarana pembawa pesan yang berasal dari sumber belajar ke penerima pesan belajar /peserta didik (Suryani dan Agung, 2012: 136).

Sesuai dengan beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dipergunakan pendidik sebagai perantara penyampaian pesan/informasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran secara efektif.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dipergunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang hasil dalam pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis. Menurut (Asyhar, 2012:44) semua media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Berikut adalah penerangan dari masing-masing media:

1) Media Visual

“Beberapa media visual diantaranya: (a) media cetak mirip buku, modul, jurnal, peta, gambar serta poster; (b) model serta prototipe seperti globe bumi, serta (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya”.

2) Media Audio

“Media audio merupakan jenis media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik”. contoh media audio yang umum dipergunakan ialah tape recorder, radio, serta CD.

3) Media Audio-Visual

“Media audio-visual merupakan jenis media yang dipergunakan pada kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus pada satu proses atau kegiatan”. media audio visual menyajikan materi melalui indera penglihatan dan bunyi. Beberapa contoh media audio-visual ialah film, video, acara TV dan lain-lain.

4) Multimedia

Multimedia memadukan beberapa unsur seperti teks, gambar, video yang dipergunakan untuk menyajikan materi/konsep. “Multimedia menggunakan penglihatan, indra pendengaran dengan melalui media visual diam, media teks, media visual bergerak, media audio, media interaktif berbasis komputer, dan teknologi komunikasi dan informasi”.

Menurut (Duludu, 2017: 19) media pembelajaran terdiri dari:

- 1) Media Visual: yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti: foto, gambar, poster, kartun, grafik dll.
- 2) Media Audio: media yang hanya dapat didengar saja, seperti: kaset audio, mp3, radio.
- 3) Media Audio Visual: media yang dapat didengar sekaligus dilihat, seperti: film bersuara, video, televisi, sound pranala.
- 4) Multimedia: media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.
- 5) Media Realita: yaitu media nyata yang ada di dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, spesimen, herbarium dll.

Selanjutnya (Wati, 2016: 4-8) mengemukakan dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui diantaranya yaitu:

1) Media visual

Media visual adalah jenis media yang memiliki banyak unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

2) Audio visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan dalam menyampaikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan

objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

3) Komputer

Komputer adalah perangkat dengan aplikasi menarik yang dapat digunakan oleh pendidik atau peserta didik dalam proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran berbasis komputer merupakan kegiatan yang menggunakan perangkat lunak atau *software* sebagai media untuk berinteraksi selama proses pembelajaran.

4) Internet

Internet merupakan media komunikasi yang banyak digunakan untuk berbagai tujuan. Dalam proses pembelajaran, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

5) Multimedia

Multimedia merupakan gabungan dari berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi tersebut meliputi teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan terdapat berbagai jenis media pembelajaran antara lain yaitu: media visual, media audio, media audio visual, media komputer, media internet, media realita dan multimedia. Dari beberapa jenis media di atas maka yang dikembangkan oleh peneliti adalah media *powerpoint* interaktif yang termasuk dalam kelompok multimedia.

B. *Powerpoint* Interaktif

1. Pengertian *Powerpoint* Interaktif

Powerpoint merupakan aplikasi yang dirancang khusus untuk membuat paparan dalam bentuk *pranala* presentasi yang interaktif sehingga materi

dapat ditampilkan lebih efektif dan professional. Aplikasi *powerpoint* sudah sering digunakan dalam proses belajar mengajar dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik. *Powerpoint* interaktif merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan program berbasis multimedia (Daryanto, 2016, 163).

Powerpoint merupakan aplikasi yang banyak dipergunakan oleh orang-orang untuk mempresentasikan bahan ajar atau laporan, karya, atau status mereka. *Powerpoint* interaktif merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan (Arsyad, 2013 : 193).

Microsoft powerpoint dapat membantu menyampaikan suatu pesan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya. *Powerpoint* interaktif salah satu *software* yang dirancang untuk menampilkan multimedia, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat penyimpanan data (Rusman, 2015:300).

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* interaktif adalah perangkat lunak (*software*) yang mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya relatif murah. *Powerpoint* interaktif dapat memuat berbagai unsur media, seperti pengolahan teks, warna, grafik, animasi, gambar maupun video dan dilengkapi dengan tombol navigasi sebagai petunjuk atau pengontrol penggunaan.

2. Indikator *Powerpoint* Interaktif Dalam Pembelajaran

Indikator *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran mempunyai beberapa aspek yang harus diperhatikan yaitu seperti aspek media dan aspek materi pembelajaran. Menurut (Sanjaya, 2012: 227) ragam media yang digunakan dari aspek visual media terdiri dari:

- 1) Teks yang mudah dipahami sebagai media pembelajaran
- 2) Audio (audio/efek suara, *background*, musik)
- 3) Media bergerak (animasi, film)
- 4) Visual (desain tata letak, tipografi, warna)
- 5) Tata letak interaktif (simbol navigasi), konsistensi navigasi, konsistensi tombol *,previous, next, exit* dan *user control*)
- 6) Komunikasi sesuai dengan pesan yang disampaikan dan dapat diterima/ sesuai dengan keinginan sasaran

Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut yang dikemukakan oleh (Arifin dan Setiawan, 2012: 133-134):

- 1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai dalam pembelajaran, relevansi KD, indikator, materi, dan penilaian.
- 2) Ketepatan dalam menunjang pembelajaran, daya tarik penyajian materi, dan kedalaman materi yang perlu dicapai.
- 3) Keterlibatan media interaksi sesuai dengan karakteristik pendidik dan peserta didik.
- 4) Media yang dapat digunakan untuk perbandingan.
- 5) Kejelasan petunjuk dalam belajar.
- 6) Memberikan motivasi.
- 7) Memberikan contoh dan pelatihan/penilaian.
- 8) Memberikan kesempatan untuk berlatih secara mandiri.

Pendapat lain dikemukakan oleh (Arsyad, 2013: 75) kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media adalah:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai
- 2) Ketepatan materi pelajaran
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan
- 4) Mudah digunakan oleh pendidik
- 5) Kelompok sasaran
- 6) Mutu teknis

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator *powerpoint* interaktif mempunyai beberapa aspek yang harus diperhatikan pada saat proses pembelajaran. Indikator *powerpoint* interaktif penelitian ini menggunakan pendapat (Sanjaya, 2012: 227) yaitu, 1)Teks yang mudah dipahami sebagai media pembelajaran. 2)Audio (audio/efek suara, *backsound*, musik). 3)Media bergerak (animasi, film). 4)Visual (desain tata letak, tipografi, warna). 5)Diagram/grafik. 6)Tata letak interaktif (simbol navigasi), konsistensi navigasi, konsistensi tombol *,previous, next, exit* dan *user control*). 7)Komunikasi sesuai dengan pesan yang disampaikan dan dapat diterima/ sesuai dengan keinginan sasaran.

3. Kelebihan dan Kelemahan *Powerpoint* Interaktif

Penggunaan *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangan, sama seperti media lainnya. Menurut (Daryanto, 2016:182) *powerpoint* interaktif memiliki berbagai kelebihan, diantaranya:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi.
- 2) Animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 3) Lebih merangsang anak untuk mengetahui informasi tentang bahan ajar.
- 4) Pesan informasi secara visual mudah untuk dipahami peserta didik .
- 5) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 6) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang.
- 7) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik seperti di dalam *compact disc (CD)/ Flashdisk*, sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Adapun kekurangan *powerpoint* interaktif diantaranya :

- 1) Menyita waktu yang cukup lama karena proses desainnya lama.
- 2) Apabila layar monitor yang digunakan kecil maka besar kemungkinan bagi siswa yang berada agak jauh dengan layar akan mendapat kesulitan dalam membaca atau mengerti pembelajaran.
- 3) Para pendidik harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan program ini agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.
- 4) Harus direpotkan dengan pengangkutan dan penyimpanan personal *computer* (PC) pada saat presentasi.
- 5) Perubahan desain yang sangat drastis sehingga mengharuskan pengguna untuk mempelajarinya lagi hingga menjadi terbiasa.

Powerpoint interaktif memiliki beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut yang dikemukakan (Munir, 2012:113):

- 1) Sistem pembelajaran lebih interaktif dan komunikatif.
- 2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif, inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.

Selain memiliki keunggulan, *powerpoint* interaktif juga memiliki berbagai kelemahan, kelemahan-kelemahannya antara lain sebagai berikut:

- 1) Pengadaannya mahal serta harus ada persiapan waktu dan tenaga dalam mendisain materi pada *Microsoft Office Powerpoint*.

- 2) Pendidik harus menyiapkan personal *computer* (PC) untuk presentasi di depan kelas bagi sekolah yang hanya memiliki satu personal *computer* (PC) dan penggunaannya dilakukan secara bergantian.
- 3) Pendidik harus mengetahui ruangan yang digunakan, agar pada saat menyampaikan proses pembelajaran dengan media *Microsoft Office Powerpoint* tidak terjadi hambatan seperti tulisan yang tidak terbaca karena ruangan terlalu terang ataupun terjadi pemadaman listrik.

Pendapat lain di kemukakan oleh (Sanaky, 2013: 155) bahwa dalam penggunaan media *powerpoint* interaktif memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari penggunaan media yaitu meliputi:

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan pemberi pesan dapat mengamati respons dari penerima pesan atau pembelajar.
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan mencatat.
- 4) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
- 5) Memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna.
- 6) Dapat disusun kembali berdasarkan urutan materi dan dapat dipergunakan berulang-ulang.
- 7) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar yang dikehendaki karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- 8) Mendorong motivasi pembelajar untuk belajar.

Adapun kelemahan dari penggunaan media *powerpoint* interaktif, meliputi:

- 1) Pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah dapat memiliki.
- 2) Media ini memerlukan perangkat keras (*hardware*) yang khusus untuk memproyeksikan pesan yaitu komputer dan *liquid crystal display* (LCD).
- 3) Memerlukan persiapan yang matang dan terencana, terutama bila menggunakan teknik-teknik penyajian animasi yang kompleks.

- 4) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- 5) Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada disain program komputer *Powerpoint*, sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- 6) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, dapat memerlukan operator atau pembantu khusus.

Berdasarkan uraian di atas maka kelebihan dan kelemahan penggunaan *powerpoint* interaktif yaitu dapat memudahkan dan menarik dalam proses pembelajaran. Bagi pendidik dapat memberikan variasi dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan dan dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Bagi peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan meningkatkan semangat saat proses pembelajaran. Sementara kelemahan *powerpoint* interaktif terletak pada persiapan dan pembuatan medianya serta sarana yang tidak semua sekolah memilikinya. Salah satunya biaya pengoperasiannya yang tinggi dengan menggunakan komputer, namun komputer sekarang menjadi perangkat yang relatif terjangkau serta sudah banyak dimiliki oleh sekolah dan komunitas.

4. Langkah-Langkah Pembuatan *Powerpoint Interaktif*

Pembuatan *powerpoint* interaktif pada pembelajaran diperlukan langkah-langkah yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Desain disesuaikan dengan ide dan materi yang ingin disampaikan, Poin utama pada media ini yaitu unsur animasi serta penyusunan isi sehingga *Powerpoint* nampak lebih hidup dan menarik. Dalam membuat media terdapat hal-hal yang harus diperhatikan seperti yang dikemukakan oleh (Aqib, 2014: 52) diantaranya: *visible* (mudah dilihat), *interesting* (menarik), *simple* (sederhana), *useful* (bermanfaat bagi pelajar), *accurate* (benar dan tepat sasaran), *leggitimate* (sah dan masuk akal), *structured* (tersusun secara baik, runtut).

Berlandaskan pendapat para ahli tersebut berikut langkah-langkah yang peneliti lakukan dalam membuat media *powerpoint* interaktif:

- 1) Tentukan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang akan diajarkan. Kemudian dibuat dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang berisi tentang hal-hal yang akan dibutuhkan dan dilakukan dalam pembelajaran. RPP akan memudahkan pendidik dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dilakukan, sehingga diharapkan dapat terwujud pembelajaran yang berkualitas.
- 2) Mencari materi yang relevan dari berbagai sumber. Sebelum membuat media terlebih dahulu membuat materi yang akan disampaikan yaitu dengan cara mengumpulkan materi-materi terkait dari berbagai sumber.
- 3) Mengumpulkan gambar dan video yang bisa dimanfaatkan. Media *powerpoint* interaktif adalah media yang dikemas bukan dalam bentuk teks saja namun juga dalam bentuk gambar, audio maupun video sehingga media *powerpoint* menjadi lebih menarik. Cara mendapat gambar dan video yang menarik yaitu dengan *browsing* dan *download* di internet.
- 4) Merancang pranala semenarik mungkin. Setelah mendapat materi, gambar, audio dan video dan bahan lain yang diperlukan dalam pembuatan media *powerpoint* interaktif, tahap selanjutnya adalah merancang dan membuat media dengan semenarik mungkin. Cara membuat *powerpoint* interaktif pertama kita buka aplikasi *powerpoint* pada komputer kita kemudian klik *insert*, klik *picture*, pilih gambar yang akan dijadikan *background* lalu klik ok. Setelah menentukan *background* yang akan dipakai, kemudian duplikat pranala sebanyak yang diperlukan, yaitu dengan cara aktifkan pranala yang ada kemudian klik kanan dan pilih duplikat pranala. Setelah pranala selesai masukkan materi yang ingin diajarkan baik dalam bentuk teks, gambar, audio, maupun video. Caranya yaitu dengan klik *insert* pilih *picture* untuk gambar, pilih audio untuk audio, dan pilih video untuk video. Tata letak

materi harus disesuaikan dan semenarik mungkin agar tidak membosankan.

- 5) Memberi tombol navigasi atau petunjuk arah. Untuk mempermudah pengguna petunjuk arah diperlukan agar tidak bingung dan dapat berjalan secara runtut dari a sampai z dan agar antar pranala saling berhubungan. Setelah membuat tombol petunjuk arah, kemudian tombol tersebut dihubungkan. Cara menghubungkan pranala yaitu dengan cara klik tombol yang diinginkan kemudian klik *insert* lalu pilih *hyperlink* dan pilih pranala yang akan dihubungkan. Kemudian klik ok, begitu seterusnya.
- 6) Mereview isi konten media dan juga kata-kata yang digunakan. Setelah semua selesai disusun, sebelum ditutup sebaiknya periksa kembali isi yang ada dan juga mengedit hal-hal yang kurang pas agar materi yang terkandung berkualitas.
- 7) Menguji coba media. Setelah melakukan pengecekan konten dan isi materi sebaiknya dilakukan pegujian media yang akan digunakan agar saat digunakan lebih sempurna. Uji coba media tersebut sesuai dengan petunjuk yang ada.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *powerpoint* interaktif dapat mengintegrasikan dua fungsi dalam satu medium yang disebut dengan perangkat komputer. Komputer dapat menggabungkan semua elemen media seperti teks, gambar, audio, bahkan video dan animasi menjadi media yang menarik *powerpoint* interaktif.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada umumnya dipergunakan sebagai tolok ukur untuk memilih taraf keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar dapat diketahui melalui pengukuran yang menunjukkan hingga sejauh mana pembelajaran diberikan oleh pendidik bisa dikuasai oleh peserta didik. Menurut (Suprihatiningrum, 2013: 37)

hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai dampak perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner's performance*).

Hasil belajar dapat diterima peserta didik ketika memenuhi kebutuhannya, bermanfaat dan bermakna, serta dilengkapi dengan berbagai pengalaman yang setara dan penilaian yang baik. Hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman. Proses penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan belajar yang dicapai peserta didik melalui kegiatan pembelajaran (Rusman, 2015: 80).

Adapun perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut ranah kognitif, afektif, serta psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar peserta didik merupakan kemampuan yang diperoleh anak sesudah melalui aktivitas belajar (Susanto, 2013: 5).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan peserta didik untuk mengalami perubahan baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, serta psikomotor akibat dari kegiatan belajar. Hasil belajar ialah hasil dari suatu proses belajar yang sangat penting untuk mengetahui apakah pembelajaran tersebut telah berhasil atau tidak. Sehingga hasil belajar peserta didik merupakan kemampuan yang diperoleh melalui kegiatan belajar untuk mengetahui apakah peserta didik sudah lulus atau tidak dalam pembelajaran.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar menjadi salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas yang tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut (Wasliman dalam Susanto, 2013: 158) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ialah sebagai berikut.

- 1) Faktor internal ialah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal mencakup: faktor jasmaniah serta faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal ialah faktor yang terdapat pada luar individu. Faktor eksternal mencakup: faktor keluarga, faktor sekolah, serta faktor masyarakat.

Selanjutnya dijelaskan oleh (Slameto, 2013:54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi dalam dua kategori:

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang ada pada diri peserta didik, faktor internal terdiri dari:
 - 1) Faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh).
 - 2) Faktor psikologis (kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kedewasaan, motivasi).
 - 3) Faktor kelelahan.
- b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang ada di luar individu, faktor eksternal terdiri dari:
 - 1) Faktor keluarga (pengasuhan, hubungan keluarga, suasana keluarga, situasi keuangan, pemahaman pengasuhan, latar belakang budaya dll).
 - 2) Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, hubungan Pendidik-peserta didik, hubungan peserta didik-peserta didik, disiplin sekolah, materi pembelajaran, jam pelajaran, kondisi gedung, metode pembelajaran, pekerjaan rumah).
 - 3) Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dan masyarakat, media, teman, bentuk kehidupan masyarakat).

Pendapat lain tentang hasil belajar dikemukakan oleh (Wina Sanjaya, 2012: 13) bahwa pendidik merupakan komponen yang sangat menentukan pada implementasi suatu strategi pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik bisa diperoleh pendidik dengan terlebih dahulu

memberikan seperangkat tes pada peserta didik untuk menjawabnya. Hasil tes belajar peserta didik tadi akan memberikan gambaran informasi perihal kemampuan dan penguasaan kompetensi peserta didik pada suatu bahan ajar yang kemudian dikonversi dalam bentuk angka-angka.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Hasil belajar juga merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah. Pendidik bisa mendapatkan hasil belajar peserta didik dengan terlebih dahulu memberikan peserta didik seperangkat tes untuk menjawabnya. Hasil tes belajar peserta didik akan memberikan gambaran informasi tentang kemampuan peserta didik dalam menguasai suatu mata pelajaran, yang kemudian akan dikonversikan dalam bentuk angka. Kemudian dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes, yang berkaitan dengan topik tertentu. Bentuk proses pembelajarannya adalah peningkatan keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai dalam ranah kognitif.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Salah satu upaya dalam melaksanakan pembelajaran yang memakai kurikulum berbasis kompetensi di Sekolah Dasar ialah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pembelajaran dari beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema. seperti dikemukakan oleh (Suprihatiningrum, 2013:252) bahwa "pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang studi. Model pembelajaran seperti ini akan dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik."

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang artinya suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu juga kelompok aktif menggali serta menemukan konsep dan prinsip-prinsip keilmuan secara

keseluruhan, bermakna serta otentik. Memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam menggali pengetahuan (Majid, 2017: 80).

Langkah pertama dalam melakukan pembelajaran tematik adalah memilih atau mengembangkan topik atau tema. Pembelajaran tematik artinya satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran dan pemikiran kreatif dengan memakai tema (Sutirja dan Mamik dalam Nurul Hidayah, 2015: 36). Pembelajaran tematik ini diharapkan peserta didik dapat lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran

Dari pernyataan di atas dapat ditegaskan bahwa pengembangan pembelajaran tematik dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi pelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan penggabungan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema untuk memadukan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap serta berpikir kreatif. Pembelajaran tematik juga menekankan peserta didik harus aktif dalam proses pembelajaran.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, memperlihatkan kesempatan yang banyak pada peserta didik untuk memunculkan dinamika pada pendidikan menurut (Suprihatiningrum, 2013: 252) mengemukakan bahwa, karakteristik pembelajaran tematik ialah sebagai berikut.

- a) Berpusat pada anak (*student centered*)
- b) Proses pembelajaran mengutamakan pemberian pengalaman langsung
- c) Pemisahan antar bidang studi tidak terlihat jelas
- d) Menyajikan konsep dari banyak sekali bidang studi dalam satu proses pembelajaran

Pada dasarnya pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang memakai tema untuk mengaitkan beberapa mata pembelajaran sehingga bisa memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik. Berdasarkan (Rusman, 2015:146- 147) karakteristik pembelajaran tematik yaitu :

- a) Berpusat pada peserta didik
- b) Memberikan pengalaman langsung pada anak
- c) Pemisah muatan mata pelajaran tidak begitu jelas
- d) Menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran
- e) Bersifat luwes/fleksibel
- f) Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik
- g) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Selanjutnya menurut (Deni Kurniawan, 2014:131) pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut.

- a) Berpusat kepada peserta didik. Dalam proses pembelajaran anak menjadi pertimbangan utama dalam proses pembelajaran.
- b) Memberi pengalaman langsung. Dalam pembelajaran terpadu diupayakan memberi pengalaman langsung atas materi pembelajaran.
- c) Pemisahan mata pelajaran tidak jelas. Terjadi integrasi sejumlah mata pelajaran yang dibahas sesuai dengan kebutuhan dan tema.
- d) Penyajian berbagai konsep mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran karena adanya tema dan pembahasan memerlukan penjelasan dari berbagai sudut pandang, maka dengan sendirinya akan terjadi penyajian konsep yang bersamaaan dari beberapa mata pelajaran.
- e) Bersifat fleksibel artinya tidak mengikuti pola bahasan yang ada pada struktur mata pelajaran, penggunaan tema yang bervariasi dan dalam pemilihan dan penggunaan media dan metode pembelajaran.
- f) Hasil belajar dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan anak karna pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menyajikan konsep dari berbagai mata pembelajaran dalam pemisah mata pembelajaran tidak begitu jelas serta proses pembelajaran dibuat menyenangkan bagi peserta didik.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang di lakukan oleh beberapa peneliti terdahulu diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Sugama (2018) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran *powerpoint* interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS 3 SMA Negeri 9 Bandung. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penerapan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi terlihat dari hasil pengujian normalitas diketahui bahwa uji normalitas *pretest* data berdistribusi normal dan uji normalitas *posttest* data berdistribusi normal. Berdasarkan pengujian hipotesis diketahui bahwa uji hipotesis data signifikan karena $T \text{ hitung} (17,08) > T \text{ tabel} (2,04)$. Hal ini berarti H_0 ditolak. Dan H_a diterima karena terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata *pretest* (41,4) dan *posttest* (73,22). Nilai koefisien deteminasi (KD) adalah 0,6561 atau 65,61%. Angka ini menunjukkan bahwa 65,61% hasil belajar peserta didik dipengaruhi media pembelajarn *Powerpoint* Interaktif, sedangkan sisanya 34,39% dipengaruhi oleh faktor lain.
2. Indriyanti (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Peserta didik Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis PPT terlihat dari dilihat dari hasil

belajar *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan N-Gain mengalami peningkatan sebesar 0,59 dengan kategori sedang. Berdasarkan uji hipotesis dengan uji t-test (*Paired Samples Test*) dengan bantuan program SPSS, pada output diketahui nilai 10,862 lebih besar dari $t_{table} = 1,706$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

3. Hunafa (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan media *Powerpoint* interaktif pada pembelajaran tematik, yaitu pada Tema 8 Subtema 4 Pembelajaran 5 di kelas II yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dengan memperoleh skor penilaian rata-rata persentase 86.2% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Maka berdasarkan hal tersebut, hasil produk yang berupa media *Powerpoint* interaktif sudah layak digunakan pada pembelajaran.

Adapun dari paparan di atas, ketiga penelitian tersebut mengkaji tentang *powerpoint* interaktif, yang memiliki kesamaan yaitu meneliti tentang media *powerpoint* interaktif dan survei berdasarkan hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian yang dijelaskan berada di lokasi yang berbeda, dengan subjek penelitian, dan pada beberapa penelitian tersebut, memiliki variabel bebas dan terikat yang berbeda. Penelitian yang telah dilaksanakan sebagai bahan pengembangan peneliti dalam melaksanakan penelitian.

F. Kerangka Pikir

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, sehingga dalam pelaksanaannya terdapat hambatan-hambatan baik hambatan psikologis, seperti minat, pengetahuan, sikap, intelegensi, kemudian hambatan fisik seperti sakit, kelelahan, keterbatasan daya indra, dan hambatan kultural maupun lingkungan. Proses pembelajaran membuat peserta didik memiliki tujuan agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal, untuk membantu dan memfasilitasi peserta didik salah satunya dengan menyiapkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mudah dalam menerima materi yang diberikan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan di era digital saat ini yaitu *powerpoint* interaktif. *Powerpoint* interaktif merupakan *software* untuk mempresentasikan bahan ajar yang dapat memuat berbagai media teks, gambar, audio, video, dan terdapat latihan soal didalamnya sehingga dapat menarik perhatian peserta didik menjadi semangat, dan antusias dalam kegiatan belajar. Melalui penerapan *powerpoint* interaktif dalam proses pembelajaran tematik kelas V SD. Diharapkan peserta didik dapat memahami pembelajaran secara kongret serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

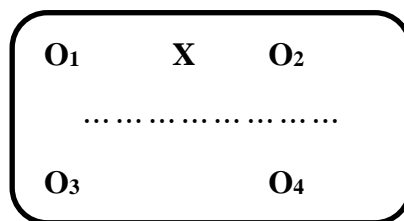
G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan pengertian tersebut maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “ terdapat pengaruh penerapan *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar tematik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya”.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui jenis penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2016: 14) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design* yaitu penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Bentuk yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang melihat perbedaan *pretest* maupun *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun mengenai rancangan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian.

Sumber: (Sugiyono, 2016 : 206)

Keterangan:

- O₁ : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen
- O₂ : Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen
- X : Pemberian Perlakuan
- O₃ : Pengukuran kelompok awal kelas kontrol
- O₄ : Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Beringin Raya, dengan alamat JL. Teuku Cik Ditiro No. 58 , Beringin Raya, Kec. Kemiling, Kota Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah diawali dengan penelitian pendahuluan pada tanggal 12 November 2021. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya Tahun Ajaran 2021/2022.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2016:117), populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek-objek atau subjek-subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk melakukan penelitian dan kemudian menarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya Tahun Ajaran 2021/2022 yang populasi berjumlah 111 orang, maka daftar jumlah peserta didik kelas V dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Daftar Jumlah Peserta Didik Kelas V Semester Ganjil SD 1 Beringin Raya Tahun Ajaran 2021/2022.

No	Kelas	Pembagian Peserta Didik		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	V A	17	11	27
2	V B	14	14	28
3	V C	13	15	28
4	V D	12	16	28

Sumber: Data Dokumentasi kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Menurut (Sugiyono, 2016: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Sedangkan menurut (Arikunto, 2014 : 174) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel adalah jumlah atau karakteristik yang mewakili populasi yang diteliti. Untuk menentukan sampel dalam penelitian terdapat teknik sampling yang digunakan. Menurut (Sugiyono, 2016 : 68) teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik *non probability* sampling dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik untuk menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Dalam penelitian ini menggunakan 2 kelas yang digunakan sebagai sampel. Kelas pertama disebut dengan kelas eksperimen dengan pemberian perlakuan khusus berupa penerapan *powerpoint* interaktif dan kelas kedua yaitu kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional. Kemudian kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas V B dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas V D.

Pertimbangan diambilnya kelas V B sebagai kelas eksperimen adalah karena hasil belajar tematik peserta didik pada kelas tersebut lebih rendah. Banyaknya peserta didik yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu 15 orang dari 28 orang dibandingkan dengan kelas V D (kelas kontrol), sehingga peneliti perlu menggunakan penelitian menggunakan *powerpoint* interaktif yang peneliti ambil pada penelitian ini.

Tabel 3. Jumlah Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Jumlah Peserta Didik
V B (eksperimen)	28
V D (kontrol)	28
Jumlah	56

Sumber : Data Dokumentasi SD Negeri 1 Beringin Raya.

D. Variabel Penelitian

Variabel merupakan obyek pengamatan dalam penelitian. Variabel merupakan objek observasi dalam penelitian. Menurut (Sugiyono, 2016: 61), “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu dalam bentuk apapun yang peneliti gunakan untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang hal

yang akan diteliti dan kemudian menarik kesimpulan". Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu:

1. Variabel independen (variabel bebas) yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menyebabkan perubahan atau munculnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas penelitian ini adalah *powerpoint* interaktif yang dilambangkan dengan X.
2. Variabel dependen (variabel terikat) yaitu variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada pembelajaran tematik. Sikap dan keterampilan. Perubahan ini dapat dijelaskan karena terjadi perkembangan dan peningkatan menjadi lebih baik yang terjadi sebelum mereka tidak tahu menjadi tahu yang dilambangkan oleh Y.

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel Penelitian

1. Definisi Konseptual Variabel

- a. *Powerpoint* interaktif adalah perangkat lunak (*software*) yang mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan sehingga mampu mengkombinasikan teks, grafik, suara, animasi, dan video agar memenuhi fungsi menginformasi pesan dan berinteraksi dengan penggunanya.
- b. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sehingga pendidik dapat melihat kemajuan belajar peserta didik.

2. Definisi Operasional Variabel

- a. *Powerpoint* interaktif adalah alat bantu presentasi untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. *Powerpoint* interaktif dapat dibuat menjadi tampilan multimedia yang memiliki alat pengontrol dan beragam fitur di dalamnya seperti video/audio, kuis, maupun animasi,

sehingga dapat membantu pendidik dalam proses belajar mengajar agar menjadi lebih bervariasi dan menarik perhatian peserta didik.

Adapun indikator yang digunakan dalam persepsi peserta didik pada multimedia berbantuan *powerpoint* interaktif dari aspek visual media menurut (Sanjaya, 2012: 227-233) terdiri dari:

- 1) Teks yang mudah dipahami sebagai media pembelajaran
- 2) Audio (audio/efek suara, *background*, musik)
- 3) Media bergerak (animasi, film)
- 4) Visual (desain tata letak, tipografi, warna)
- 5) Tata letak interaktif (simbol navigasi), konsistensi navigasi, konsistensi tombol ,*previous*, *next*, *exit* dan *user control*)
- 6) Komunikasi sesuai dengan pesan yang disampaikan dan dapat diterima/ sesuai dengan keinginan sasaran

- b. Pencapaian hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada pembelajaran yang berupa nilai yang di peroleh dari hasil *pretest* ke *posttest* setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidik pada kelas V tema 8 subtema 3 sesuai dengan KI dan KD yang akan diteliti. Indikator dalam penelian ini yaitu pencapaian berupa perubahan nilai sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik mencakup penilaian yang bersifat kognitif yaitu C1 sampai C6.

F. Teknik Pengumpulan Data

Data bagi suatu penelitian merupakan bahan yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian. Oleh karena itu, data harus selalu ada agar permasalahan penelitian itu dapat dipecahkan. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah:

1. Teknik Tes

a. Tes soal

Instrumen yang digunakan peneliti adalah instrumen tes. Tes banyak digunakan sebagai alat untuk mengukur kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta karena data yang diperoleh berupa angka-angka maka tes tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut (Margono, 2014: 170), “tes adalah seperangkat rangsangan atau (stimulus) yang diberikan kepada seseorang untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar untuk menentukan angka”. Dalam penelitian ini, menggunakan tes objektif berupa tes pilihan ganda. Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara memberikan tes pada awal sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*) dan kemudian memberikan tes lagi di akhir pembelajaran (*posttest*). Dilihat strukturnya bentuk soal pilhan ganda yang terdiri atas:

- a. *Stem* : suatu pertanyaan/ Pernyataan yang berisi masalah yang akan ditanyakan.
- b. *Option* : sejumlah pilhan/ alternatif tepat.
- c. *Kunci* : jawaban paling benar/paling tepat.
- d. *Distractor*/Pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi dilaksanakan pada awal pencarian masalah, hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan pembelajaran di kelas dan seefektif apa proses kegiatan belajar mengajar. Menurut (Paizaluddin, 2016 :113) observasi atau pengamatan adalah proses dimana seorang peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian dan mengumpulkan data dalam penelitian. Teknik ini digunakan untuk memantau secara dekat upaya untuk menemukan dan menggali data melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap subjek dan objek yang diselidiki.

b. Angket

Lembar angket/kuesioner ditujukan untuk peserta didik agar peneliti dapat mengetahui persepsi peserta didik terhadap penerapan *powerpoint* interaktif saat proses pembelajaran tematik. Menurut (Margono, 2014: 167-168), kuesioner adalah "suatu alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab secara tertulis pula oleh responden dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang diri responden atau tentang orang lain". Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan skala pengukuran skala *likert* dengan jalan memberi tanda centang (✓) pada tiap item pernyataan.

Jawaban berupa option A B C dan D, skor masing-masing option menggunakan skala *likert* dengan interval skor 1-4, pada item angket yang positif untuk option "Sangat Setuju" skornya 4, "Setuju" dengan skor 3, "Cukup" dengan skor 2, dan "Kurang Setuju" dengan skor 1. Sedangkan untuk item angket untuk skor tiap option adalah sebaliknya.

Tabel 4. Skor Penilaian Jawaban Angket Skala *Likert*

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Cukup	2
Kurang setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2016 : 165)

c. Dokumentasi

Menurut (Arikunto, 2014 : 231), metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang memberikan petunjuk-petunjuk penting terkait masalah yang diteliti, sehingga menghasilkan data yang lengkap dan valid bukan data berdasarkan perkiraan. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data data yang diperlukan peneliti seperti arsip sekolah, catatan, dan perencanaan pembelajaran.

G. Instrumen Penilaian

1. Uji Instrumen Penilaian

Sebelum uji coba instrumen dilakukan, terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen menggunakan *content validity*. *content validity* merupakan validitas lewat pengujian terhadap isi tes atau instrumen dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement*. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah berbentuk tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali tes berbentuk pilihan ganda yang diberikan diawal dan di akhir pembelajaran yang bertujuan mengukur hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya.

a. Uji coba instrumen

Setelah instrumen di validasi oleh ahli kemudian instrumen tersebut diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba instrumen dilakukan pada peserta didik kelas V diluar sampel.

b. Uji persyaratan instrumen

Setelah dilakukan uji coba instrumen, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal dan reabilitas soal sebelum diujikan kepada peserta didik.

1. Uji validitas

Validasi instrumen digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan untuk memperoleh data sudah valid. Menurut (Arikunto, 2014:211), “validitas adalah ukuran keabsahan atau derajat kesalahan suatu alat ukur. instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, dan sebaliknya kurang apabila instrument kurang valid artinya memiliki validitas yang rendah”.

Valid artinya instrumen tersebut dapat mengukur apa yang sedang diukur. Menurut (Sugiyono, 2016:363), “validitas adalah tingkat keakuratan antara data yang dihasilkan pada objek penelitian dengan

data yang dapat dilaporkan oleh peneliti". Valid artinya instrumen tersebut dapat mengukur apa yang sedang diukur.

Pengujian validitas tes menggunakan korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto (2014: 318), dengan rumus korelasi sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefesien Korelasi X dan Y

N = Jumlah Peserta didik

$\sum XY$ = Total Perkalian Skor X dan Y

$\sum Y$ = Jumlah Skor Peserta Didik

$\sum X$ = Jumlah Skor Butir Soal

$\sum X^2$ = Total Kuadrat Skor Butir Soal

$\sum Y^2$ = Total Kuadrat Skor Peserta Didik

Sumber : (Arikunto, 2014 : 87)

Tabel 5. Klasifikasi Validitas

Kriteria validitas	0.00 > r _{xy}	Tidak valid	(TV)
	0.00 < r _{xy} < 0,199	Sangat rendah	(SR)
	0.20 < r _{xy} < 0,399	Rendah	(Rd)
	0.40 < r _{xy} < 0,599	Sedang	(Sd)
	0.60 < r _{xy} < 0,799	Tinggi	(T)
	0.80 < r _{xy} < 1,000	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: (Arikunto, 2014 : 110)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan $N = 28$ dengan signifikansi 5% r tabel adalah 0,361. Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji validitas butir soal, sebanyak 25 item soal yang diujikan hasilnya adalah 20 item soal valid pada *pretest* dan *posttest*.

Adapun rekap data hasil perhitungan *Microsoft Office Excel* 2010 pada tabel berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
1	0,4983	0,361	Valid	Dapat Digunakan
2	0,1342	0,361	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
3	0,4435	0,361	Valid	Dapat Digunakan
4	0,4670	0,361	Valid	Dapat Digunakan
5	0,1901	0,361	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
6	0,4659	0,361	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
7	0,6717	0,361	Valid	Dapat Digunakan
8	0,4933	0,361	Valid	Dapat Digunakan
9	0,5755	0,361	Valid	Dapat Digunakan
10	0,5264	0,361	Valid	Dapat Digunakan
11	0,5294	0,361	Valid	Dapat Digunakan
12	0,4371	0,361	Valid	Dapat Digunakan
13	0,6082	0,361	Valid	Dapat Digunakan
14	0,4413	0,361	Valid	Dapat Digunakan
15	0,5105	0,361	Valid	Dapat Digunakan
16	0,3883	0,361	Valid	Dapat Digunakan
17	0,5296	0,361	Valid	Dapat Digunakan
18	0,3418	0,361	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan
19	0,5931	0,361	Valid	Dapat Digunakan
20	0,4239	0,361	Valid	Dapat Digunakan
21	0,4130	0,361	Valid	Dapat Digunakan
22	0,4223	0,361	Valid	Dapat Digunakan
23	0,6699	0,361	Valid	Dapat Digunakan
24	0,6452	0,361	Valid	Dapat Digunakan
25	0,2637	0,361	Tidak Valid	Tidak Dapat Digunakan

Sumber: (Hasil penelitian 2022)

2. Uji reliabilitas

Instrumen dapat dikatakan reliabel adalah instrumen yang memberikan data yang sama ketika objek yang sama diukur beberapa kali. Konsistensi hasil pengukuran dalam suatu penelitian ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain konsistensi, kestabilan, atau keakuratan alat ukur yang digunakan. Menurut (Yusuf, 2014:242) “reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor instrumen penelitian yang diberikan oleh orang yang sama pada waktu yang berbeda”. Perhitungan reliabilitas

dilakukan dengan teknik *alpha Cronbach*. Rumus alfa dalam (Arikunto, 2014 : 109) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_b^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya Butir Soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varian butir

σ_b^2 = Varian total

Proses pengolahan data reabilitas dilakukan menggunakan bantuan *Microsoft excel* 2010 dengan klasifikasi:

Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas

Besarnya nilai r	Interpretasi
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,79	Tinggi
0,40-0,59	Cukup Tinggi
0,20-0,39	Rendah
0,00-0,19	Sangat Rendah

Sumber: (Surisman, 2010: 319)

Adapun hasil perhitungan perhitungan *Microsoft Office Excel* 2010 pada tabel berikut:

Tabel 8. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes

No Soal	Varian Item
1	0,247
2	0,174
3	0,238
4	0,238
5	0,009
6	0,238
7	0,254
8	0,194
9	0,211
10	0,226
11	0,211

No Soal	Varian Item
12	0,211
13	0,174
14	0,174
15	0,238
16	0,238
17	0,226
18	0,247
19	0,211
20	0,211
21	0,194
22	0,226
23	0,238
24	0,257
25	0,127
Jumlah Varian Item	5,3108
Varian Total	9,8860
Reliabilitas	0,482

Sumber: (Hasil penelitian 2022)

Bedasarkan perhitungan reliabilitas pada tabel di atas, r hitung kemudian dibandingkan dengan kriteria tingkat reliabilitas, nilai r hitung sebesar (0,482) yang diperoleh berada diantara 0,40-0,59, maka dinyatakan bahwa tingkat reliabilitas dari uji coba instrument test tergolong cukup tinggi.

3. Taraf Kesukaran Soal

Guna menguji taraf kesukaran soal, maka. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikehemukakan oleh (Arikunto, 2014 : 208) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

Klasifikasinya taraf kesukaran soal dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 9. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Nilai Reabilitas	Kategori Nilai
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2014 : 210)

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh taraf kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal

Tingkat Kesukaran	No Soal	Indeks Kesukaran
Sukar	9,11,12,14,17	0,00-0,30
Sedang	1,3,4,6,7,10,15,16,18,19,20,22,23,24	0,31-0,70
Mudah	2,5,8,13,21,25	0,71-1,00

Sumber: (Hasil Penelitian 2022)

Berdasarkan tabel di atas terdapat 5 soal dengan tingkat kesukaran sukar, dengan indeks kesukaran 0,00-0,30. Selanjutnya 14 soal dengan tingkat kesukaran sedang, dengan indeks kesukaran 0,31-0,70 dan 6 soal dengan tingkat kesukaran mudah, dengan indeks kesukaran 0,71-1,00.

c. Uji Prasyarat Analisis data

1. Uji Normalitas

Sebelum menentukan uji hipotesis, maka perlu diketahui terlebih dahulu apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pada penelitian yang dilaksanakan, penulis menggunakan program SPSS 26 (*Statistical Product and Service Solution*) for windows untuk menguji normalitas data. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas data berdasarkan pendapat dari (Kasmadi dan Sunariah, 2014: 116).

1) Rumusan hipotesis :

Ho = Populasi tidak berdistribusi normal

Ha = Populasi berdistribusi normal

2) Mencari nilai signifikan normalitas data dengan mengolahnya menggunakan program SPSS. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan program SPSS.

- a. Aktifkan aplikasi SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
- b. Klik menu *analyze*, pilih *Descriptive Statistic*, lalu klik *explore*.
- c. Masukkan semua variabel ke dalam kolom *Dependent List*.
- d. Selanjutnya klik tombol *Plots* lalu beri tanda (✓) pada *Normality Plots with Test*.
- e. Klik *Continue* –OK.

3) Menarik kesimpulan dengan melihat nilai signifikan hasil perhitungan menggunakan program SPSS dengan ketentuan jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal atau Ha diterima.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variansi yang sama atau berbeda. Uji homogenitas dilakukan pada hasil *pretest* dan *posttest*. Uji Homogenitas dalam penelitian dilakukan menggunakan program SPSS 26 for windows. Adapun langkah-langkah pengujiannya seperti yang dijelaskan oleh (Gunawan, 2015: 85) adalah sebagai berikut:

- 1) Buka file data yang akan dianalisis.
- 2) Pilih menu *Analyze*, kemudian klik *Descriptive Statistic*, lalu pilih *Explore*.
- 3) Pilih tombol *Plots*.
- 4) Pilih *Lavene test*, untuk *untransformed*.
- 5) Klik tombol *Continue*, lalu OK.

Dalam uji homogenitas data yang diperoleh dapat ditafsirkan dengan membandingkan α dengan taraf signifikansi yang diperoleh. Jika Signifikansi yang diperoleh $> \alpha$ (0,05), maka variansi setiap sampel sama (homogen), dan berlaku sebaliknya.

H. Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Analisis data aktivitas pembelajaran peserta didik kelas V

Analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan *Powerpoint* interaktif, menggunakan lembar observasi. Nilai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus:

$$N_s = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

N_s : nilai

R : jumlah skor yang diperoleh

SM : skor maksimum

100 : bilangan tetap

Tabel 11. Kriteria nilai aktivitas belajar peserta didik

No	Tingkat Keberhasilan (%)	Keterangan
1	>80	Sangat Aktif
2	60-79	Aktif
3	50-59	Cukup
4	<50	Kurang

Sumber: (Trianto, 2011: 266)

2. Analisis hasil belajar

Pada penelitian ini analisis data bertujuan untuk mengetahui hasil belajar pada saat aktivitas kegiatan pembelajaran menggunakan *Powerpoint* interaktif dengan menggunakan rekapitulasi tes. Rumus yang digunakan untuk analisis data hasil belajar yaitu:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan :

S : Nilai yang dicari/diharapkan

R : Jumlah skor dari item/soal yang dijawab benar

N : Skor maksimal ideal dari tes tersebut

3. Analisis proposal

Berdasarkan hipotesis yang telah dikemukakan maka bentuk pengujian hipotesis yang akan di uji dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh hasil belajar pembelajaran tematik yang menggunakan *Powerpoint* interaktif pada peserta didik kelas V.

H_o : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar tematik yang menggunakan *Powerpoint* interaktif pada kelas V.

4. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh dengan variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat

berlaku untuk populasi yaitu dengan menggunakan rumus koefisien regresi linier.

Regresi linear adalah untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen. Jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi sederhana. Analisis regresi linear sederhana dipakai untuk menganalisis hubungan antara satu variabel independen dengan variabel dependen. Menurut (Sugiyono, 2016:188) rumus persamaan untuk regresi linear sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} : Variabel Y

X : Variabel X

a : Konstanta jika $x = 0$

b : Koefisien regresi

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar tematik terpadu peserta didik, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya. Ditunjukkan dengan adanya kenaikan hasil belajar tematik sebelum dan setelah menggunakan *powerpoint* interaktif pada peserta didik yang mana rata-rata nilai *posttest* peserta didik setelah menggunakan *powerpoint* Interaktif lebih tinggi dibanding rata-rata nilai *pretest* peserta didik sebelum menggunakan *powerpoint* Interaktif.

Dengan inovasi tersebut terbukti mampu melatih peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, serta tidak mudah melupakan materi yang telah dipelajarinya dan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik, sehingga hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2021/2022.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar tematik terpadu peserta didik kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Diharapkan melalui penerapan media *powerpoint* interaktif hasil belajar tematik peserta didik dapat meningkat dan memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun di rumah.

b. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat lebih baik dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media *powerpoint* interaktif dapat dijadikan alternatif dalam memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah dapat menghimbau atau memberikan motivasi kepada pendidik untuk lebih bervariasi dan kreatif dalam penggunaan media saat proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi informasi, gambaran dan masukan bagi peneliti atau peneliti dapat membaca lebih dari satu referensi penelitian mengenai pengaruh penerapan *powerpoint* interaktif sehingga hasil penelitian lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ain, Nurul, dan Kurniawati, Maris. 2013. Implementasi Kurikulum KTSP Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan* 3 (2) :316-328.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Interaktif)*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Arifin, Zainal dan Setiawan Adhi. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Skripta Media Creative, Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta, Jakarta.
- Bakhtiar, F. A. 2017. Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar* 5 (1) :16-30.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Gava Media, Yogyakarta.
- Deni, Kurniawan. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Alfabeta, Bandung.
- Duludu, Ummysalam. 2017. *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. CV. Budi Utama, Yogyakarta.
- Gunawan, Muhamad. 2015. *Statistik untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing, Yogyakarta.
- Hidayah, Nurul. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 2 (1) :34-38.
- Hunafa, Sarah. 2021. *Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik Kelas II Sekolah Dasar*. (Skripsi) Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Indriyanti, Novi Yulia. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Studi Kasus: Peserta didik Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang*. (Skripsi) Universitas Negeri Semarang, Jawa Tengah.
- Kasmadi dan Sunaiah, Nia Siti. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Majid, Abdul. 2017. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Margono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. 2020. Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar* 1 (1) :49-54.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Paizaluddin, Ermalinda. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Alfabeta, Bandung.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005.
- Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. 2019. Computer-based interactive multimedia: a study on the effectiveness of integrative thematic learning in elementary schools. *In Journal of Physics: Conference Series* 1175 (1) :1742-1746.
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. 2022. Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu* 6 (2) :2457-2459.
- Raspati, M. I., & Zulfiati, H. M. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint Dalam Pembelajaran Tematik. *Tunas: Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar* 5 (2) :46-59.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Sadiman, Arief S dkk. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantra, Yogyakarta.

- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Fajar Interpratama, Bandung.
- Saputri, D. Y., Rukayah, R., & Indriayu, M. 2018. Need assessment of interactive multimedia based on game in elementary school: A challenge into learning in 21st century. *International Journal of Educational Research Review* 3 (3) : 1-8.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugama, Rafi Dwi. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS 3 SMA Negeri 9 Bandung*. (Skripsi) Universitas Pasundan, Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran :Teori dan Aplikasi*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Surisman. 2010. *Modul Statistika Dasar*. FKIP UNILA.
- Suryani, dan Agung. 2012. *Srategi Belajar dan Mengajar*. Penerbit Ombak, Yogyakarta.
- Susanto. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prandamedia Group, Jakarta.
- Trianto. 2011. *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik*. Prestasi Pustaka Raya, Jakarta.
- Wati, Ega R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena, Yogyakarta.
- Yusuf, A.Muri. 2014. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Gabungan*. Prenadamedia Groups, Jakarta.