

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PKN KELAS IV SD**

(Skripsi)

Oleh

**NURUL MASJIDAH
NPM 2113053089**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS IV SD

Oleh

NURUL MASJIDAH

Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PKN peserta didik kelas IV SDN 54 Krui, penyebabnya dikarenakan pembelajaran yang masih monoton yaitu pembelajaran yang hanya terfokus pada pendidik dan kurangnya penggunaan media ajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 54 Krui yang berjumlah 49 orang peserta didik, dan sampel yang terdiri dari 25 peserta didik kelas IV A dan 24 peserta didik kelas IV B dengan total 49 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest*, sedangkan analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengukur adanya pengaruh hasil belajar pada mata pelajaran PKN peserta didik kelas IV SD Negeri 54 Krui. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar PKN peserta didik kelas IV di SD Negeri 54 Krui.

Kata kunci: Hasil belajar, Media pembelajaran, PKN, *Powerpoint* interaktif

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE USE OF INTERACTIVE POWERPOINT MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL CIVICS SUBJECTS

By

NURUL MASJIDAH

The problem of this research was the low learning outcomes of Civics Education (PKn) for the fourth-grade students of SDN 54 Krui. The cause was that the learning process was still monotonous, which meant it focused only on the teacher and lacked the use of learning media. This research aimed to find out the effect of using interactive PowerPoint as a learning medium. This research used a quantitative approach. The population of this research was all fourth-grade students of SDN 54 Krui, consisting of 49 students, and the sample consisted of 25 students from class IV A and 24 students from class IV B, with a total of 49 students. The data collection technique was carried out through pretest and posttest, while the data analysis used a simple linear regression test to measure the effect on the learning outcomes of Civics Education for the fourth-grade students of SDN 54 Krui. The results of the research showed that there was a significant effect of the application of interactive PowerPoint learning media on the Civics Education learning outcomes of the fourth-grade students at SDN 54 Krui.

Keywords: Civics, learning media, learning outcomes, interactive powerpoint

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PKN KELAS IV SD**

Oleh

NURUL MASJIDAH

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PKN KELAS IV SD**

Nama Mahasiswa

: Nurul Masjidah

No. Pokok Mahasiswa

: 2113053089

Program Studi

: S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

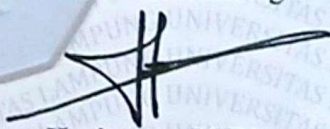


1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2


Fadhilah Khairani, M.Pd.
NIP. 1992208022019032019


Hariyanto, M.Div.
NIK. 232103721029101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 1974122202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji
Ketua : Fadhilah Khairani, M.Pd.

Sekretaris : Hariyanto, M.Div.

Penguji Utama : Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd.



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 22 September 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Masjidah
NPM : 2113053089
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Metro, 22 September 2025

Yang membuat pernyataan



Nurul Masjidah

NPM 2113052089

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Chandra)

RIWAYAT HIDUP



Nurul Masjidah, lahir di Biha, Kecamatan Pesisir Selatan, Kabupaten Pesisir Barat, Provinsi Lampung, pada tanggal 07 November 2004 sebagai anak kedua dari empat bersaudara. Terlahir dari pasangan Bapak Wahrudin dengan Ibu Amala Dewi.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 2 Biha lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 2 Pesisir Selatan lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Pesisir Selatan lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Afirmasi. Selama menyelesaikan studi peneliti mendapatkan kesempatan untuk mengikuti program Kemendikbudristek yaitu Kampus Mengajar Angkatan 6 Tahun 2023. Peneliti telah mengikuti kegiatan KKN dan PLP di desa Batu Balak, Kabupaten Lampung Selatan.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Tiada lembar yang paling indah dalam karya sederhana ini kecuali lembar persembahan. Dengan penuh rasa syukur dan bahagia karya ini saya persembahkan kepada:

Kedua Orang Tua

Cinta pertamaku **Bapak Wahrudin** dan pintu syurgaku **Ibu Amala Dewi** terima kasih atas segala dukungan, doa, dan kasih sayangnya memberikan semangat dalam bentuk materi serta motivasi. Terima kasih sudah berjuang sekuat tenaga untuk memberikan kehidupan yang layak untuk penulis hingga akhirnya penulis bisa tumbuh dewasa dan bisa berada di posisi ini. Kesuksesan dan segala hal baik yang kedepannya akan penulis dapatkan adalah karena beliau. Tolong hidup lebih lama di dunia ini, izinkan saya mengabdikan dan membalas segala pengorbanan yang telah Bapak dan Ibu berikan selama ini. Terimakasih sudah membuktikan bahwa anak buruh bisa menjadi sarjana.

Keluarga Kandung

Kakakku Raden Muhammad Panji Alam serta **adik-adikku Trio Saputra** dan **Muhammad Umar Al-Furqon** yang selalu kebersamaan pahitnya kehidupan hingga diusianya peneliti yang sekarang. Selalu sedia menghibur, mendukung dan memberikan semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah SWT selalu memberkahi kesehatan, kebahagiaan, dan kesuksesan dalam setiap langkah hidup kita

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Segala puji hanya milik Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV SD”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati yang amat tulus peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dorongan dalam memajukan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, S. Ah., M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan Program Studi PGSD.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Selaku Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung dan Ketua Penguji yang senantiasa membimbing, memberikan saran, masukan serta membantu memfasilitasi administrasi.
5. Prof. Dr. Sowiyah, M. Pd., Penguji Utama dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, kritik, masukan, serta memberikan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Hariyanto. S.Pd., M.Div., Sekretaris Penguji yang senantiasa sabar memberikan bimbingan, saran, masukan, serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Nelly Astuti, M.Pd., yang telah yang senantiasa sabar memberikan bimbingan, saran, masukan, serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini hingga tahap seminar proposal.
8. Deviyanti Pangestu, M.Pd., yang telah memvalidasi Modul ajar, Media, LKPD, dan Instrumen tes.
9. Bapak Ibu Dosen beserta tenaga kependidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Lampung yang telah menginspirasi dan telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
10. Ibu Kepala Sekolah, para guru dan peserta didik SDN 54 Krui yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan kemudahan selama penelitian.
11. Ibu Kepala Sekolah, para guru dan peserta didik SDN 4 Metro Selatan yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba instrumen dan memberikan kemudahan selama uji coba.
12. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2021, terkhusus kelas I yang telah membantu peneliti.
13. Bibiku Fitri Ani S. Pd., yang selalu memberikan dukungan, saran serta motivasi dalam hidup penulis, semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.
14. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya Analies Kuncoro Adjie terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu, maupun materi. Telah menemani, mendukung dan menghibur dalam kesedihan, mendengarkan keluh kesah, dan selalu memberi semangat untuk pantang menyerah. Semoga Allah senantiasa memberi keberkahan dalam hidupmu.
15. Rekan-rekan Kampus Mengajar Angkatan 6: Rawshan, Alfa, Alda yang telah memberikan banyak cerita serta pengalaman baru.
16. Timses: Tantri, Ani, Ana, Alifa, Sabila, Ismey yang selalu membantu dan kebersamai dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
17. Joglo Big Fam's: Om Gana, Tante Rini, Bidaa, Sadam, Kak Dini, Leli yang telah memberikan banyak tawa serta pengalaman semoga dimanapun kalian berada selalu dalam lindungan Allah SWT.

18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat banyak kekurangan, oleh sebab itu peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 22 September 2025

Peneliti,



Nurul Masjidah

NPM 2113053089

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
 I. PENDAHULUAN	 1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Identifikasi Masalah	4
1.3.Batasan Masalah.....	4
1.4.Rumusan Masalah	4
1.5.Tujuan Penelitian	4
1.6.Manfaat Penelitian	5
 II. KAJIAN PUSTAKA	 7
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.2 Prinsip Belajar	8
2.1.3 Teori Belajar.....	10
2.1.4 Pengertian Pembelajaran	10
2.1.5 Prinsip-Prinsip Pembelajaran	12
2.2 Hasil Belajar.....	13
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	13
2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar...	14
2.2.3 Indikator Hasil Belajar	16
2.3 Media Pembelajaran.....	19
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	19
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	19
2.3.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	21
2.4 Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif	24
2.5 Pelajaran PKn Di Sekolah Dasar.....	26
2.6 Penelitian Relevan.....	28
2.7 Kerangka Pikir.....	28
2.8 Hipotesis Penelitian.....	29
 III. METODE PENELITIAN	 30
3.1 Jenis Dan Desain Penelitian	30
3.2 Deskripsi Subjek Dan Objek.....	30
3.2.1 Subjek Penelitian.....	30
3.2.2 Objek Penelitian	31
3.2.3 <i>Setting</i> Penelitian.....	31
3.3 Populasi Dan Sampel	31

3.3.1	Populasi	31
3.3.2	Sampel	31
3.4	Variabel Penelitian	32
3.5	Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel	32
3.5.1	Definisi Konseptual Variabel	32
3.5.2	Definisi Operasional Variabel	33
3.6	Metode Pengumpulan Data	34
3.6.1	Teknik Tes.....	34
3.6.2	Teknik Non Tes	35
3.7	Instrumen Penelitian.....	36
3.7.1	Tes	37
3.7.2	Non Tes	37
3.8	Prosedur Pelaksanaan Penelitian	39
3.9	Uji Prasyarat Instrumen Tes	40
3.9.1	Uji Validitas	40
3.9.2	Uji Reliabilitas.....	42
3.9.3	Uji Daya Pembeda Soal.....	44
3.9.4	Uji Tingkat Kesukaran	46
3.10	Uji Prayarat Analisis Data.....	47
3.10.1	Uji Normalitas	47
3.10.2	Uji Homogenitas	49
3.10.3	Uji N-Gain.....	49
3.10.4	Uji Keterlaksanaan Pembelajaran	50
3.11	Uji Hipotesis.....	50
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
4.1	Hasil Penelitian	52
4.1.1	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	53
4.1.2	Uji N-Gain.....	55
4.1.3	Data Observasi Aktivitas Peserta didik.....	57
4.2	Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	57
4.2.1	Hasil Uji Normalitas.....	57
4.2.2	Hasil Uji Homogenitas	58
4.3	Hasil Uji Hipotesis	60
4.3.1	Uji Regresi Linier Sederhana	60
4.4	Pembahasan.....	61
4.5	Keterbatasan Penelitian	64
V	KESIMPULAN DAN SARAN	66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	66
	DAFTAR PUSTAKA	68
	LAMPIRAN.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	29
2. Diagram Batang Rata-Rata Hasil Belajar	53
3. Diagram Batang Rata-Rata N-Gain	54
4. Wawancara Bersama Pendidik	140
5. Wawancara Bersama Pendidik	140
6. <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	140
7. Uji Coba Instrumen Penelitian	140
8. Penyampaian Materi Kelas Eksperimen	140
9. Mengerjakan LKPD	140
10. Game Kelas Eksperimen	140
11. Tanya Jawab Kelas Eksperimen	140
12. <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	141
13. <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	141
14. Tanya Jawab	141
15. Penyampaian Materi Kelas Kontrol	141
16. Membimbing Peserta Didik	141
17. <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	141

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai STS PKn peserta didik kelas 4A dan 4B	4
2. Data peserta didik kelas IV	31
3. Kisi-Kisi Instrumen Tes	37
4. Kisi-Kisi Observasi Media.....	38
5. Klasifikasi Validitas.....	42
6. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	42
7. Klasifikasi Reliabilitas Soal	44
8. Hasil Uji Realibilitas.....	44
9. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	45
10. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	45
11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	47
12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	47
13. Klasifikasi Nilai Normalitas Gain.....	50
14. Presentase Aktivitas Pembelajaran	51
15. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	53
16. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	54
17. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	54
18. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	55
19. Nilai Kategori N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol	56
20. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	57
21. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas <i>Pretetst</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	58
22. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	59
23. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	59
24. Nilai F_{hitung} Analisis ANOVA	60
25. Koefisien Determinasi Variabel X.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	71
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	72
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	73
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen	74
5. Surat Izin Penelitian	75
6. Surat Balasan Izin Penelitian	76
7. Validasi Instrumen Tes	77
8. Validasi Modul Ajar	79
9. Validasi Media	81
10. Validasi LKPD	83
11. Pedoman Wawancara Penelitian Pendahuluan	85
12. Nilai Sumatif Tengah Semester PKn Peserta Didik	86
13. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	87
14. Modul Ajar Kelas Kontrol	93
15. Bahan Ajar	99
16. LKPD	106
17. Soal Instrumen Tes	115
18. Hasil Uji Instrumen Tes	121
19. Hasil Uji Validitas.....	122
20. Hasil Uji Reliabilitas.....	130
21. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	130
22. Hasil Uji Daya Beda Soal	131
23. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	132
24. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	136
25. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	137
26. Perhitungan Tabel Data Distribusi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	138
27. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	140
28. Perhitungan Uji Normalitas	142
29. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	144
30. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	146
31. Perhitungan N-Gain	147
32. Uji Regresi Linier Sederhana	148
33. Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	149
34. Dokumentasi Kegiatan.....	151

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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

Potensi diri peserta didik akan semakin berkembang dengan perkembangan jaman terutama di bidang teknologi dan informasi. Menurut Rohmanurmeta (2022) kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital sangat dibutuhkan untuk menghasilkan peserta didik yang sesuai dengan standar perkembangan pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Perkembangan teknologi dan informasi di dunia pendidikan memiliki dampak yang positif, ini disebabkan karena dengan berkembangnya teknologi dan informasi memungkinkan adanya pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Ilmiani, Ahmadi, dkk. (2020) berpendapat, pesatnya kemajuan teknologi dalam hal ini memungkinkan untuk mengemas, menilai, dan membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan teks, gambar, audio, dan video ke dalam satu media yang mengubah proses pembelajaran di dunia pendidikan.

Media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran seperti untuk mewujudkan pembelajaran yang kondusif dan efektif. Fakhrudin (2023), berpendapat bahwa media

pembelajaran mampu mempercepat proses pembelajaran serta membantu peserta didik untuk memahami materi yang disajikan oleh pendidik.

Media *powerpoint* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Muthoharoh, M. (2019) *powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi komputer dibawah *Microsoft Office*. Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran. Media pembelajaran *powerpoint* dapat dibuat menjadi media interaktif yang berisi foto, video, audio, yang dapat di presentasikan dan kemudian digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Karmila dkk., (2024) menunjukkan peningkatan yang signifikan pada persentase peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KTTP) dari siklus I sampai siklus III. Siklus I sebesar 52%, siklus II sebesar 68%, dan siklus III sebesar 90%. Penerapan media *PowerPoint* interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ada dalam kurikulum di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari taraf Sekolah Dasar (SD) sampai taraf pendidikan tinggi. Ditegaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 37, yaitu:

“Kurikulum pendidikan dasar maupun menengah harus memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa, (d) matematika, (e) ilmu pengetahuan alam, (f) ilmu pengetahuan sosial, (g) seni dan budaya, (h) pendidikan jasmani dan olahraga, (i) keterampilan kejuruan, (j) muatan lokal Kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat, (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa.”

Peneliti menemukan bahwa ada sekolah dasar yang masih melakukan pembelajaran PKn melalui metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Permasalahan yang sering muncul akibat

pembelajaran yang monoton adalah peserta didik yang kurang minat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini juga disampaikan oleh Lisnawati dkk. (2022) permasalahan yang timbul disekolah ketika melaksanakan pembelajaran peserta didik pada bidang PKn adalah kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar, peserta didik cenderung kurang serius dalam memfokuskan diri mengikuti materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 25 Oktober penulis mendapatkan informasi bahwa di SDN 54 Krui masih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran PKn. Permasalahan ini karena kurangnya inovasi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Pendidik kurang maksimal dalam penerapan media *powerpoint* interaktif di SDN 54 Krui. Pembelajaran yang diberikan juga masih monoton yang membuat peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Adapun hasil belajar peserta didik pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Nilai STS PKn Peserta Didik kelas 4A dan 4B

Kelas	KKTP	Ketuntasan				Jumlah Peserta Didik
		Tercapai		Belum tercapai		
		Banyak	Persentase	Banyak	Persentase	
Kelas 4A	70	7	26%	18	72%	25
Kelas 4B	70	11	46%	13	54%	24
Jumlah						49

Sumber: SDN 54 Krui Tahun 2024

Berdasarkan pemaparan di atas penulis tertarik untuk meneliti terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN 54 Krui.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1.2.1 Pendidik masih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, serta tenaga pendidik sudah banyak yang sepuh dan kurang bisa memanfaatkan teknologi.
- 1.2.2 Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
- 1.2.3 Sarana dan prasarana yang kurang memadai.

1.2.4 Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata Pelajaran PKn di SDN 54 Krui.

1.2.5 Belum maksimalnya penggunaan media *powerpoint*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1.3.1 Pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif.

1.3.2 Hasil belajar peserta didik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 di SDN 54 Krui Tahun Pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 di SDN 54 Krui Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan mengenai media *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD pada mata Pelajaran PKn.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik terkait dengan pembelajaran PKn dan mampu meningkatkan hasil belajar PKn melalui pembelajaran yang aktif menggunakan media *powerpoint* interaktif.

2. Pendidik

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* yang mampu membantu peserta didik memahami pelajaran PKn yang disampaikan selama proses belajar mengajar.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif mampu dijadikan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu sekolah, dikarenakan dengan menggunakan media tersebut membuat kualitas belajar mengajar di kelas menjadi lebih kreatif dan inovatif sehingga diperoleh hasil belajar yang lebih baik.

4. Peneliti Selanjutnya

Dijadikan sebagai sumber informasi dan tambahan referensi untuk meneliti lebih mendalam mengenai media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dalam mata pelajaran PKn.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.6 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.6.2 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh, mengembangkan, atau memperbaiki pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku melalui pengalaman, pengajaran, latihan, atau studi. Menurut Dahar (2011) belajar adalah suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Sedangkan menurut Neviyarni dalam Badaruddin (2015) adalah upaya menguasai sesuatu yang baru dengan prasyarat penguasaan materi, keterampilan belajar, sarana dan prasarana belajar, keadaan diri dan lingkungan belajar peserta didik.

Belajar adalah perjalanan tanpa batas, sebuah proses yang membuka pintu menuju ilmu dan pemahaman yang lebih luas. Sardiman (2005) belajar secara luas sebagai kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya dan secara sempit dapat diartikan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Menurut Pane & Darwis Dasopang (2017) belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan seseorang secara sadar dan disengaja.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan dengan kesadaran, berupa upaya, tindakan, atau pengalaman yang bertujuan untuk memperoleh hal-hal baru, seperti pengetahuan, kemampuan, keterampilan, kebiasaan, perilaku, dan sikap.

2.6.3 Prinsip Belajar

Belajar bukan sekadar mengumpulkan informasi, tetapi juga memahami, mengolah, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai hasil yang maksimal, diperlukan prinsip-prinsip belajar yang baik, seperti ketekunan, rasa ingin tahu, dan pemahaman yang mendalam. Pada proses pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Abdul Rahman Bahtiar (2016) menjelaskan bahwa prinsip belajar digunakan untuk mengungkapkan batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran, sehingga pendidik dapat melakukan tindakan yang tepat. Menurut Suyati (2021) dalam perencanaan pembelajaran, prinsip-prinsip belajar dapat mengungkap batas-batas kemungkinan dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran, pengetahuan tentang teori dan prinsip-prinsip belajar dapat membantu pendidik dalam memilih tindakan yang tepat.

Muis (2013), menyatakan bahwa:

Ada beberapa prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran ditawarkan untuk bisa diterapkan yaitu prinsip persiapan, prinsip motivasi, prinsip persepsi dan keaktifan, prinsip tujuan dan keterlibatan langsung, prinsip perbedaan individual, prinsip transfer, retensi dan tantangan, prinsip belajar kognitif, prinsip belajar afektif, prinsip belajar psikomotor, prinsip pengulangan, balikan, penguatan dan evaluasi.

Bersamaan dengan mengikuti prinsip-prinsip belajar yang baik, kita tidak hanya memperoleh ilmu, tetapi juga keterampilan dan kebijaksanaan yang berguna sepanjang hidup. Menurut Davies dalam Lestari E.T. (2020) mengingatkan beberapa hal yang dapat menjadikan kerangka dasar bagi penerapan prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Hal apapun yang dipelajari peserta didik, maka ia harus mempelajarinya sendiri. Tidak seorang pun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.
2. Setiap peserta didik belajar menurut tempo (kecepatannya) sendiri dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
3. Seorang peserta didik belajar lebih banyak bilamana setiap langkah segera diberikan penguatan (*reinforcement*).

4. Penguasaan secara penuh dari setiap langkah-langkah pembelajaran, memungkinkan peserta didik belajar secara lebih berarti.
5. Apabila peserta didik diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, dan ia akan belajar dan mengingat lebih baik.

Penggunaan pendekatan yang tepat, belajar bisa menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat. Oleh karena itu, ada beberapa prinsip belajar yang dapat membantu kita mencapai hasil yang lebih optimal. Adapun prinsip utama belajar yang harus dilaksanakan menurut Ausubel dalam Faizah (2017), yaitu:

1. *Subsumption*, yaitu proses penggabungan ide atau pengalaman baru terhadap ide-ide yang telah lalu yang telah dimiliki.
2. *Organizer*, yaitu ide baru yang telah dicoba digabungkan dengan pola ide-ide lama, dicoba diintegrasikan sehingga menjadi suatu kesatuan pengalaman. Prinsip ini dimaksudkan agar pengalaman yang diperoleh itu bukan sederetan pengalaman yang satu dengan yang lainnya terlepas dan hilang kembali.
3. *Progressive Differentiation*, yaitu bahwa dalam belajar suatu keseluruhan secara umum harus terlebih dahulu muncul sebelum sampai kepada suatu bagian yang lebih spesifik.
4. *Concolidation*, yaitu suatu pelajaran harus dikuasai sebelum sampai ke pelajaran berikutnya, jika pelajaran tersebut menjadi dasar atau prasyarat untuk pelajaran berikutnya.
5. *Integrative Reconciliation*, yaitu ide atau pelajaran baru yang dipelajari itu harus dihubungkan dengan ide-ide atau pelajaran yang telah dipelajari terdahulu. Prinsip ini hampir sama dengan prinsip *subsumption*, hanya dalam prinsip *integrative reconciliation* menyangkut pelajaran yang lebih luas, umpamanya antara unit pelajaran yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, prinsip-prinsip dalam belajar dapat dijadikan landasan dalam proses pembelajaran, baik untuk peserta didik yang perlu meningkatkan usaha belajarnya, maupun untuk pendidik dalam usaha meningkatkan keterampilan mengajarnya.

2.6.4 Teori belajar

Penting untuk memahami bahwa setiap individu memiliki cara unik dalam menyerap, mengolah, dan mengingat informasi. Proses belajar tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi. Sejalan dengan itu adapun menurut pendapat Wibowo (2022), secara umum teori belajar terbagi menjadi 4 aliran sebagai berikut.

- 1) Teori Belajar Behavioristik
Teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang berisi tentang perubahan tingkah laku yang terjadi karena pengalaman belajar. Teori ini lebih mengutamakan terbentuknya perilaku yang dihasilkan dari proses belajar.
- 2) Teori Belajar Kognifisme
Teori belajar kognifisme merupakan teori belajar yang tentang membangun kemampuan pengetahuan kognitifnya dengan motivasi yang dilakukan oleh diri sendiri terhadap lingkungan. Teori belajar ini merupakan proses perubahan persepsi dan pemahaman.
- 3) Teori Belajar Konstruktivisme
Teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang berhubungan atas dasar terbentuknya pengetahuan pemahaman. Teori belajar ini merupakan terbentuknya pengetahuan pemahaman manusia yang berasal dari pengalaman yang sebelumnya dilewati.
- 4) Teori Belajar Humanistik
Teori belajar humanistik merupakan teori belajar yang berhubungan dengan perkembangan pengetahuan dari sisi kepribadian manusia. Teori belajar ini bertujuan untuk membangun kepribadian pada peserta didik dengan melakukan kegiatan-kegiatan positif.

Dari keempat teori belajar yang telah dijelaskan, teori konstruktivisme dipandang paling sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini. Hal ini karena konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pendidik kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar. Sesuai dengan pendapat Dahar dan Ratna (2011), peserta didik berperan sebagai subjek yang aktif dalam menemukan, mengolah, dan mengembangkan pengetahuan berdasarkan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Dalam proses pembelajaran, pendidik berperan sebagai fasilitator yang menciptakan situasi belajar yang kondusif, menarik, dan relevan dengan materi yang dipelajari. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk mengaitkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru, sehingga terbentuk pemahaman yang lebih mendalam.

Penerapan teori konstruktivisme diharapkan mampu memperlancar proses belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik melalui keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Sejalan dengan hal tersebut Sutiah (2021) menyebutkan bahwa teori konstruktivisme juga mendukung terciptanya pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), di mana hasil belajar yang diperoleh dapat bertahan lebih lama dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan keempat teori belajar yang telah dipaparkan, dapat dipahami bahwa masing-masing teori memiliki fokus dan kelebihan tersendiri dalam menjelaskan bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan. Teori behavioristik menekankan perubahan perilaku, kognitivisme menekankan proses mental dalam memahami informasi, humanistik menekankan pembentukan kepribadian, sedangkan konstruktivisme menekankan pada peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya.

Teori konstruktivisme dipandang paling relevan untuk digunakan pada penelitian ini. Hal ini dikarenakan teori konstruktivisme memberikan ruang yang luas bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan situasi belajar yang kondusif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan serta pengalaman peserta didik.

2.6.5 Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai baru. Proses ini dapat terjadi secara formal, seperti di sekolah dan perguruan tinggi, maupun secara informal melalui pengalaman sehari-hari. Menurut Oemar Hamalik dalam Sutiah D. (2020) pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Bruner dalam Sutiah D. (2020) dalam proses belajar dapat dibedakan menjadi tiga fase atau episode, yakni (1) informasi, (2) transformasi, (3) evaluasi.

Pembelajaran melibatkan berbagai metode dan strategi, seperti diskusi, praktik, eksperimen, serta penggunaan teknologi dan media. Dalam pembelajaran, tidak hanya guru atau instruktur yang berperan, tetapi juga peserta didik yang aktif dalam mengeksplorasi, memahami, dan menerapkan ilmu yang diperoleh. Rusman dalam Lismaya L. (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks, karena dalam kegiatan pembelajaran senantiasa mengintegrasikan berbagai komponen dan kegiatan, yaitu peserta didik dengan lingkungan belajar untuk diperolehnya perubahan perilaku (hasil belajar) sesuai dengan tujuan (kompetensi) yang diharapkan. Menurut Trianto dalam Sutiah D. (2020) pembelajaran merupakan produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran, lanjut Trianto, hakikatnya merupakan usaha sadar dari seorang pendidik untuk membelajarkan peserta didik (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan secara sengaja, terarah,

dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, serta dilaksanakan secara terkendali, agar proses belajar dapat terjadi pada diri individu.

2.6.6 Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif membutuhkan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, oleh karena itu berbagai prinsip pembelajaran dikembangkan untuk membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendorong pencapaian hasil yang optimal. Sukirman (2012), prinsip pembelajaran pada dasarnya adalah ketentuan, kaidah, hukum atau norma yang harus diperhatikan oleh setiap pelaku pembelajaran, agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Prinsip-prinsip pembelajaran secara umum menurut Ali, G. (2013), meliputi perhatian dan motivasi keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, perbedaan individu kesemuanya ini dapat berimplikasi terhadap pelaksanaan proses pembelajaran.

Menurut Sutiah D. (2020) prinsip-prinsip belajar yaitu:

1. Prinsip Kesiapan (*Readiness*)

Kesiapan belajar merupakan kondisi fisik-psikis (jasmani-mental) individu yang memungkinkan subjek dapat melakukan proses belajar. Kesiapan belajar menyangkut kematangan dan pertumbuhan fisik, psikis, intelegensi, latar belakang, pengalaman, hasil belajar yang baku, motivasi, persepsi dan faktor-faktor yang memungkinkan seorang dapat belajar.

2. Prinsip Motivasi (*Motivation*)

Motivasi dapat diartikan sebagai tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu.

3. Prinsip Perhatian

Perhatian merupakan suatu strategi kognitif yang mencakup empat keterampilan, yaitu; 1) berorientasi pada suatu masalah; 2) meninjau sepiintas isi masalah; 3) memusatkan diri pada aspek-aspek yang relevan, dan 4) mengabaikan stimulus yang tidak relevan. Pada proses pembelajaran, perhatian merupakan faktor yang besar pengaruhnya. Jika peserta didik mempunyai perhatian besar mengenai apa yang disajikan atau dipelajari, maka ia dapat menerima dan memilih stimulus yang dianggapnya relevan untuk diproses lebih lanjut.

4. Prinsip Persepsi

Persepsi adalah suatu proses yang bersifat kompleks yang menyebabkan orang dapat menerima atau meringankan informasi yang diperoleh dari lingkungannya.

5. Prinsip Retensi

Retensi merupakan apa yang tertinggal dan dapat diingat kembali setelah mempelajari sesuatu. Melalui retensi, membuat apa yang dipelajari dapat bertahan atau tertinggal lebih lama dalam struktur kognitif, serta dapat diingat kembali apabila diperlukan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa prinsip pembelajaran bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan kondusif, dengan memperhatikan kesiapan fisik dan mental peserta didik, motivasi sebagai pendorong belajar, serta perhatian yang berperan dalam menyaring informasi yang relevan. Selain itu, persepsi memengaruhi bagaimana peserta didik memahami materi, sementara retensi memastikan informasi yang telah dipelajari dapat diingat dan digunakan kembali saat dibutuhkan. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal dan efisien.

2.7 Hasil Belajar

2.7.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun sikap (afektif). Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik memahami, menguasai, dan mampu menerapkan materi yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar didapat setelah berakhirnya suatu proses belajar. Menurut Tohirin dalam Imran A. dan Malli R. (2022) hasil belajar yang dimaksud adalah “apa yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar”. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindak mengajar. Sedangkan menurut Mulyono Abdurrahman dalam Rahman S. (2022) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat kita simpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.

2.7.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan suatu proses belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, atau faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu para peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Menurut Aunurrahman dalam Rahman S. (2022) ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut secara spesifik, masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan:

1. Karakter peserta didik.
2. Sikap terhadap belajar.
3. Motivasi belajar.
4. Konsentrasi belajar.
5. Kemampuan mengolah bahan belajar.
6. Kemampuan menggali hasil belajar.
7. Rasa percaya diri.
8. Kebiasaan belajar.

Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh:

1. Faktor pendidik.
2. Lingkungan sosial, terutama teman sebaya.
3. Kurikulum sekolah.
4. Sarana dan prasarana.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan dalam proses pendidikan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Setiap peserta didik memiliki kemampuan dan kondisi yang berbeda, sehingga hasil belajar yang dicapai pun dapat bervariasi. Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Muhibbin Syah (2017), sebagai berikut.

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, seperti:

- 1) Aspek fisiologis : yang bersifat Jasmaniah. Seperti kesehatan, yaitu kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat.

2) Aspek Psikologis

- a) Faktor intelektual : kecerdasan bakat
- b) Faktor non intelektual : sikap, minat, kebutuhan, motivasi.

Selain faktor internal Muhibbin Syah, (2017) juga menyatakan terdapat faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya, seperti:

- 1) Lingkungan sosial : keluarga, pendidik dan staf, masyarakat, teman.
- 2) Lingkungan non sosial : kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam.

Menurut Arrosyad dkk., (2023), hasil belajar dipengaruhi oleh dua kelompok faktor: internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, seperti aspek fisiologis (kesehatan, kemampuan fisik) dan psikologis (motivasi, minat, bakat, kebiasaan belajar, serta konsentrasi). Sementara itu, faktor eksternal datang dari lingkungan luar, termasuk faktor keluarga (latar belakang pendidikan orang tua, cara mendidik, hubungan antar anggota keluarga, dan kondisi rumah) serta faktor sekolah (metode pengajaran, metode belajar, dan sarana prasarana). Selain itu, faktor masyarakat juga berperan dalam memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi karakter, motivasi, kebiasaan belajar, kesehatan, serta aspek psikologis seperti kecerdasan, minat, dan konsentrasi. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan sosial (keluarga, teman sebaya, dan pendidik), kurikulum, sarana prasarana, serta metode pengajaran di sekolah. Interaksi antara faktor-

faktor ini menentukan tingkat pemahaman dan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.7.3 Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Sudjana (2016) mengungkapkan bahwa dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan baik dalam kurikulum maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang dikenal sebagai teori taksonomi Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Taksonomi merupakan pengelompokan ciri-ciri tertentu. Magdalena, dkk. (2020) berpendapat bahwasanya taksonomi pada pendidikan digunakan untuk menyatakan tujuan instruksional atau yang biasa dikenal dengan sebutan tujuan pembelajaran, penampilan ataupun sasaran belajar yang diklasifikasikan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif yang berorientasi pada kemampuan berpikir, ranah afektif yang berhubungan dengan perasaan, emosi dan sistem nilai dan ranah psikomotor yang berorientasi pada keterampilan motorik.

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual peserta didik seperti pengetahuan serta keterampilan berpikir. Menurut B. S. Bloom dalam Magdalena (2021) bahwa “ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yang dimana kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik mencakup kepada menghafal/*remember* (C1), memahami/*understand* (C2), menerapkan/*apply* (C3), menganalisis/*analyse* (C4), mengevaluasi/*evaluate* (C5), dan membuat/*create* (C6). Adapun nilai-nilai yang terkait dengan ketercapaian aspek kognitif

yaitu nilai KKTP, kelulusan dalam penilaian sumatif serta LKS kelompok mata pelajaran.”

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan aspek moral yang dapat ditunjukkan dengan perasaan, nilai, motivasi dan sikap dari peserta didik. Menurut B. S. Bloom dalam Magdalena (2021) “terdapat 5 jenis kategori ranah afektif, yaitu: *receiving* adalah kepekaan dalam menerima stimulus. *Responding* adalah reaksi yang diberikan terhadap stimulus. *Valuing* adalah nilai ataupun kepercayaan terhadap stimulus. Organisasi adalah pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi termasuk pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki. Karakteristik nilai adalah keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Adapun nilai-nilai yang terkait dengan ketercapaian aspek afektif yaitu yang berhubungan dengan minat serta sikap peserta didik berupa rasa tanggung jawab, disiplin, jujur, menghargai orang lain dan kemampuan dalam mengendalikan diri”.

3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan terhadap keterampilan (*skill*) peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Menurut B. S. Bloom dalam Magdalena (2021) “penilaian hasil belajar psikomotor mencakup atas kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan dalam menganalisa sesuatu dan menyusun urutan pengerjaan, kecepatan dalam mengerjakan tugas, kemampuan untuk membaca gambar, simbol, keserasian bentuk dengan yang diharapkan serta ukuran yang telah ditentukan”.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa indikator penilaian hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif

dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai serta ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan (*skill*). Pada kurikulum terbaru yang menjadi penilaian pertama yaitu afektif(sikap), kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan). Namun pada penelitian ini membatasi pengaruh media *powerpoint* interaktif terhadap ranah kognitif sesuai dengan judul peneliti yaitu dengan melihat hasil belajar peserta didik yang didapat dalam pembelajaran tematik setelah tindakan *treatment*. Hasil belajar tersebut diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan.

2.8 Media Pembelajaran

2.8.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi dalam proses pembelajaran, yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan meningkatkan efektivitas belajar peserta didik. Media ini bisa berupa alat, bahan, atau sumber daya yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran secara lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Hasan M dkk., (2021) media pembelajaran merupakan media untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Menurut Rahman N. H. (2021) media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik. Sejalan dengan itu Rahmadhon R. dkk. (2020) mendefinisikan media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik (penerima pesan) sehingga dapat merangsang mereka untuk belajar Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media berfungsi sebagai sarana yang

mempermudah penyampaian pesan kepada peserta didik. Penggunaan media yang menarik, pesan yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

2.8.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurniawan D. (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran diperlukan sebagai wahana penyampaian materi pembelajaran untuk meningkatkan kejelasan pembahasan materi, juga untuk memotivasi belajar peserta didik. Materi yang abstrak menjadi bisa teramati (tertangkap) oleh pancaindra dengan bantuan media, sehingga kualitas belajar peserta didik akan semakin berkualitas. Semakin abstrak materi pembelajaran (berupa data atau informasi dalam bentuk simbol, angka, tulisan dan lisan) maka makin penting kehadiran sebuah media pembelajaran.

Ketika proses pembelajaran, penyampaian materi yang efektif sangatlah penting agar peserta didik dapat memahami dan menguasai konsep dengan baik. Cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Sudjana dan Rivai (2013) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah.

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.

4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerikan dan lain-lain”.

Merujuk pada pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuat materi lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Media pembelajaran membantu menyampaikan materi secara lebih efektif, terutama untuk konsep yang abstrak, sehingga lebih mudah ditangkap oleh pancaindra. Media pembelajaran juga menekankan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas makna materi, membuat metode pengajaran lebih bervariasi, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar melalui berbagai aktivitas seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan mempraktikkan materi yang dipelajari.

2.8.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak sekali jenis sehingga dapat dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan pendidik. Dari berbagai ragam dan bentuk media pengajaran, pengelompokkan atas media dan sumber belajar ekonomi dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu dibedakan menjadi media visual, media audio, dan media audio-visual.

1. Media Visual

Media visual adalah salah satu jenis media pembelajaran yang mengandalkan indera penglihatan untuk menyampaikan informasi atau materi. Susanti S. & Zulfiana A. (2018) media visual adalah alat atau sumber pembelajaran yang menyajikan pesan atau informasi, terutama materi pelajaran, dengan cara yang menarik dan kreatif, serta diterapkan melalui indera penglihatan. Oleh karena itu, media ini tidak dapat digunakan oleh semua orang, khususnya para tunanetra, karena hanya dapat diakses melalui

penglihatan. Contoh media pembelajaran visual adalah gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster dan juga peta atau globe. Kelebihan dan kekurangan media visual ini yaitu.

a. Kelebihan

- 1) Dapat dianalisis lebih mudah, selain itu media visual juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan juga membuat peserta didik untuk berfikir lebih kritis, dan juga materi yang disajikan dengan menggunakan media visual akan lebih mudah diingat oleh peserta didik.
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan yang di miliki oleh peserta didik.
- 3) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru untuk belajar.
- 4) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang disajikan dengan menggunakan media visual.
- 5) Mudah untuk diaplikasikan.
- 6) Tahan lama sehingga peserta didik dapat membaca atau melihatnya berkali-kali.

b. Kekurangan

- 1) Kurang praktis dalam penggunaanya.
- 2) Hanya berupa gambar dan tulisan saja sehingga media ini tidak dapat diterapkan untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus, salah satunya adalah tunanetra. Media ini tidak dilengkapi dengan suara jadi kurang menarik.
- 3) Biaya produksi cukup mahal karena sebelum menggunakan media ini harus menyetak atau membuat dan megirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.

2. Media Audio

Media audio adalah jenis media pembelajaran yang mengandalkan indera pendengaran untuk menyampaikan informasi atau materi.

Susanti S.& Zulfiana A. (2018) media audio, atau media pendengaran, adalah jenis media pembelajaran yang menyajikan pesan atau materi pelajaran dengan cara yang menarik dan kreatif, yang hanya dapat diterima melalui indera pendengaran. Media ini berupa suara, sehingga hanya dapat diakses dengan mendengarkan. Contoh media pembelajaran audio adalah radio, atau musik. Kelebihan dan kekurangan media audio yaitu.

a. Kelebihan

- 1) Biaya yang harus dikeluarkan hanya sedikit (harganya murah).
- 2) Media mudah dibawa dan dipindahkan, sehingga mudah dalam penggunaannya.
- 3) Materi dapat diputar kembali.
- 4) Dapat merangsang keaktifan pendengaran peserta didik, dan juga dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.

b. Kekurangan

- 1) Media ini bersifat abstrak karena hanya berupa suara saja sehingga pada hal-hal tertentu juga memerlukan bantuan visual.
- 2) Karena media audio ini bersifat abstrak pemahaman pengertiannya hanya bisa di kontrol melalui kata-kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
- 3) Media ini akan berhasil jika diterapkan bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berfikir abstrak.
- 4) Media ini tidak dapat diterapkan kepada peserta didik yang berkebutuhan khusus lebih tepatnya bagi mereka yang tidak bisa mendengar (tuna rungu).

3. Media Audio-Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) untuk

menyampaikan informasi atau materi secara lebih efektif. Susanti S. & Zulfiana A. (2018) media audio-visual adalah jenis media pembelajaran yang menyajikan pesan atau materi pelajaran dengan cara yang menarik dan kreatif, menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini menggabungkan unsur suara dan gambar. Contoh media audio-visual adalah televisi, video kaset, dan film.

Kelebihan dan kekurangan media audio-visual yaitu.

a. Kelebihan

- 1) Pemakaian tidak terikat waktu.
- 2) Sangat praktis dan menarik.
- 3) Harganya relatif tidak mahal, karena bisa digunakan berkali-kali.
- 4) Menghemat waktu dan video atau film dapat diputar kembali.

b. Kekurangan

- 1) Jika memutar film terlalu cepat, peserta didik tidak dapat mengikuti.
- 2) Untuk media film bingkai suara, harus memerlukan ruangan yang gelap.
- 3) Untuk media televisi, tidak bisa dibawa kemana-mana karena cenderung ditempatkan tertentu.
- 4) Membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam menyajikan atau membuat media belajar audio-visual, karena media ini berupa suara dan gambar-gambar, baik gambar bergerak maupun diam. Oleh karena itu pembuatan media ini cenderung lebih rumit dibandingkan dengan menggunakan media visual dan media audio.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari tiga jenis utama, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual, yang masing-masing

memiliki kelebihan dan kekurangan. Ketika memahami ketiga jenis media ini, pendidik dapat memilih media yang paling sesuai untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2.9 Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif

Media pembelajaran *Powerpoint* interaktif adalah salah satu bentuk teknologi pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, animasi, audio, dan elemen interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

Menurut Daryanto (2010), multimedia interaktif adalah sistem penyajian pelajaran yang menggabungkan visual, suara, dan materi video, disertai dengan kontrol sehingga siswa tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar serta suara, tetapi juga memberikan respons aktif. Menurut Warkintin dan Yohanes (2019), *powerpoint* dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian informasi kepada peserta didik.

Powerpoint dapat dijadikan objek teks, grafik, video, suara dan objek-objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman yang disebut dengan “*slide*”.

Powerpoint interaktif tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan konten melalui tombol navigasi, kuis, simulasi, atau video terintegrasi. Menurut Kudsiyah (2017) *powerpoint* interaktif tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran karena bentuk komunikasi dua arah berupa interaksi antara peserta didik dengan komputer. Sedangkan menurut Susilana dalam Andriani dan Wahyu (2016) *powerpoint* interaktif merupakan aplikasi presentasi dalam komputer/laptop yang penggunaannya mudah, karena program *powerpoint* ini dapat diintegrasikan dengan *microsoft* lainnya seperti *word*, *excel* dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa *microsoft powerpoint* adalah sebuah perangkat lunak program aplikasi yang dapat diakses melalui komputer atau laptop yang digunakan untuk

mempresentasikan atau menyampaikan hasil laporan atau sejenisnya dengan menyisipkan teks, gambar, grafis, video, audio dan sebagainya untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Kadaruddin (2018) adapun kelebihan media *powerpoint* yaitu:

1. Mudah dioperasikan.
2. Tersedia berbagai macam desain dan animasi.
3. Tersedia berbagai macam *template* yang menarik.
4. Menyediakan *presenter view* yang dapat memudahkan penyaji melihat konsep pada saat membawakan materi.
5. Dapat memasukkan suara, foto/gambar, dan video.
6. Dapat dibuat video, *powerpoint* dan lainnya.

Adapun kekurangan media *powerpoint* interaktif yaitu.

1. Pengguna media *powerpoint* harus belajar terlebih dahulu untuk mengoperasikannya.
2. Pembuatan media pembelajaran *powerpoint* hanya bisa dibuat melalui *handphone*, laptop atau komputer.

2.10 Pelajaran PKn di Sekolah Dasar

Pelajaran PKn di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang baik, mengenal nilai-nilai luhur pancasila, serta menanamkan pemahaman tentang hak dan kewajiban warga negara yang baik. Menurut Wahid (2023) pendidikan kewarganegaraan adalah suatu usaha sadar pemerintah dalam menanamkan konsep kebangsaan yang *multi-dimensional* yang berkaitan dengan dasar-dasar pengetahuan tentang penanaman nilai-nilai kewarganegaraan atau nilai kebangsaan, sosiologi politik/masyarakat politik, demokrasi dan persiapan anak bangsa untuk berpartisipasi dalam proses politik secara menyeluruh agar menjadi warga negara yang baik.

Menurut Syam Norman dalam pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar dimaksudkan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, serta membentuk kepribadian bangsa yang sesuai falsafah, pandangan hidup, ideologi, dan dasar negara yaitu Pancasila. Sedangkan mardalena S.R. (2012) berpendapat bahwa hakikat PKn di SD adalah memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 bahwa "Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945", sedangkan tujuannya, digariskan dengan tegas, adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pentingnya peran PKn dalam proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik melalui pemberian keteladanan, pembangunan, kemauan dan pengembangan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diharapkan mampu memberikan kesadaran penuh akan demokrasi dan HAM. Berdasarkan permendiknas No.22 Tahun 2006 ruang lingkup mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk pendidikan dasar dan menengah secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan kesatuan bangsa.
2. Norma, hukum dan peraturan.
3. Hak asasi manusia.
4. Kebutuhan warga negara.
5. Konstitusi Negara.
6. Kekuasaan dan politik.
7. Pancasila.
8. Globalisasi.

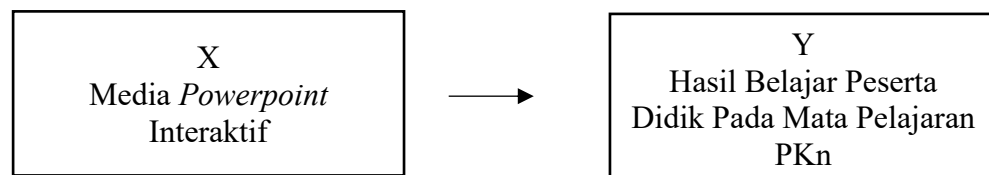
2.11 Penelitian Relevan

Berikut ini hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan:

1. Anissa Fadya Haya, 2023. Dengan judul Pengaruh Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV di SD Negeri 3 Bumi Waras. Persamaan penelitian yang dilaksanakan oleh Anisa Fadya Haya dengan penelitian penulis dilaksanakan terletak pada variable bebas yaitu media *powerpoint* yang akan diteliti oleh penulis.
2. Lili Mupliha, 2022. Universitas Sriwijaya. Judul Penerapan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Di SD Negeri 001 Palembang.
3. Helmi Dian Lestari, 2019. Hasil penelitian yang diperoleh adalah terdapat pengaruh penggunaan media power point interaktif terhadap hasil belajar SKI siswa kelas IV di MIN 1 Mataram.
4. Maria Agustina Hede, 2021. Universitas Nusa Cendana. Judul Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Materi Energi Alternatif Kelas IV SDN Oetete 1 Kupang.

2.12 Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono (2016) kerangka berfikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Kerangka pikir pada penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan konsep yang akan diteliti oleh penulis. Kerangka pikir pada penelitian ini untuk melihat pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN 54 Krui.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Media *powerpoint* interaktif (variabel x)

Y = Hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran PKn kelas IV SDN 54 Krui

X → Y = Pengaruh Media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar pada mata Pelajaran PKn

2.13 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan yang bersifat sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan dan harus diuji coba kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis juga merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Maka dari itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran PKn kelas IV SDN 54 Krui.

Ho = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran PKn kelas IV SDN 54 Krui.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan merupakan studi dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan bentuk *quasi experimental design* (eksperimen semu). Eksperimen semu yaitu eksperimen yang dilakukan pada dua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen menggunakan media *powerpoint* interaktif dan pada kelas kontrol menggunakan media *powerpoint*. Desain penelitian ini yaitu “*Non-Equivalent Control Group Pretest-Posttest Design*”, desain *Non-Equivalent Control Group Pretest-Posttest Design* merupakan desain penelitian yang menggunakan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Menurut Rukminingsih, G. A., & Latief, M. A. (2020) terdapat beberapa tahapan pelaksanaan penelitian terhadap kelas eksperimental semu yaitu:

1. Kedua kelas diberi pembelajaran yang sama, hanya saja kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang akan diuji keefektifannya dan kelas kontrol diberi perlakuan dengan strategi pembelajaran yang sudah ada.
2. Kemudian di akhir pembelajaran, kedua kelas tersebut diberi *post-test* guna menganalisa hasil data empiris, selanjutnya hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dibandingkan dengan uji hipotesis statistik.

3.2 Deskripsi Subjek dan Objek Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 54 Krui

3.2.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen terhadap peserta didik kelas IV SDN 54 Krui untuk meneliti pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN 54 Krui.

3.2.3 Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil 2024/2025.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 54 Krui.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono dalam Tsenawatme, A. (2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN 54 Krui, yaitu kelas 4A dan 4B yang berjumlah 49 orang peserta didik dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 2. Data Peserta Didik Kelas 4 SDN 2 Metro Selatan

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	4A	16	9	25
2	4B	13	11	24
Jumlah				49

Sumber: Data sekolah peserta didik kelas IV SDN 54 Krui 2024

3.3.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis *non-probability sampling* dengan teknik *sampling* jenuh. Menurut Ratulangi & Soegoto, (2016), metode *sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Menggunakan dasar pengambilan sampel tersebut maka diambil sampel yaitu kelas 4A dan 4B SDN 54 Krui. Kelas 4A sebagai kelas eksperimen dengan

jumlah peserta didik 25 orang dan kelas 4B sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 24 orang sehingga jumlah keseluruhan sampel penelitian adalah 49 orang peserta didik.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, variabel bebas (*Independent variabel*), yaitu media *powerpoint* interaktif dan variabel terikat (*dependent variabel*), hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn kelas IV.

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.5.1 Definisi Konseptual Variabel

1. Media *PowerPoint* interaktif merupakan salah satu bentuk program aplikasi yang dikembangkan oleh *Microsoft Office* dan berbasis teknologi digital modern, yang dirancang untuk mendukung proses presentasi secara visual dan interaktif. Media ini dapat diakses dengan menggunakan perangkat komputer atau laptop, yang memungkinkan pengguna, khususnya pendidik atau presenter, untuk menyampaikan informasi, laporan, atau materi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam penggunaannya, *PowerPoint* interaktif dapat dilengkapi dengan berbagai elemen multimedia seperti teks informasi, gambar ilustrasi, grafik atau diagram, video pembelajaran, serta audio penjelas, yang semuanya bertujuan untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Dengan demikian, kehadiran media ini tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi oleh pendidik, tetapi juga membantu peserta didik dalam memahami isi pembelajaran dengan cara yang lebih visual, menarik, dan menyenangkan, sehingga hasil belajar yang dicapai dapat lebih optimal.

2. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang diperoleh oleh peserta didik sebagai akibat dari keterlibatannya dalam proses kegiatan pembelajaran yang telah dirancang secara sistematis oleh pendidik. Pencapaian ini mencerminkan berbagai kemampuan yang berkembang dalam diri peserta didik, yang mencakup tiga ranah utama, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), yang semuanya terbentuk dan diperoleh melalui pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan. Hasil belajar tidak hanya terlihat dari seberapa banyak informasi atau materi yang berhasil diingat oleh peserta didik, tetapi juga dari bagaimana mereka mampu memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupan nyata. Selain itu, hasil belajar juga tampak dalam perubahan sikap yang lebih positif serta peningkatan keterampilan praktis yang relevan dengan materi yang telah dipelajari, sehingga mencerminkan perkembangan holistik peserta didik sebagai individu yang utuh secara intelektual, emosional, dan motorik.

3.5.2 Definisi Operasional Variabel

1. Media *powerpoint* interaktif yang akan digunakan oleh penulis adalah *powerpoint* interaktif yang berisikan materi PKn kelas IV SD yang akan dibuat dengan berbagai kreativitas penulis serta berisikan video pembelajaran dan animasi yang mampu membuat pembelajaran menjadi aktif dan mampu mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Dengan mengacu pada langkah-langkah berikut:
 - a. Pendidik menyampaikan materi yang akan disampaikan
 - b. Membentuk kelompok belajar

- c. Pendidik menjelaskan aturan bermain
 - d. Memulai permainan berupa TTS dan dilanjutkan dengan permainan provinsi terbang
 - e. Evaluasi
 - f. Penutup
2. Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Pada penelitian ini penulis akan memfokuskan pada hasil belajar PKn dengan mengukur hasil belajar melalui soal *pretest* dan *posttest*. Ketercapaian kemampuan tersebut dilihat dalam bentuk skor angka yang diperoleh setelah peserta didik mengerjakan soal pilihan ganda. Soal tes yang dibuat diturunkan dari ranah kognitif C2, C3, berdasarkan *taxonomi Bloom*.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Salah satu Langkah utama dalam penelitian adalah menentukan teknik pengumpulan data yang tepat dan sesuai. Untuk mendapatkan data yang objektif penting untuk menggunakan teknik pengumpulan data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

3.6.1 Teknik Tes

Tes merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dapat berupa pilihan ganda maupun uraian. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik. Sebagai bahan pengukuran dalam suatu penelitian.

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang diberikan kepada peserta didik kelas IV SDN 54 Krui untuk melihat pengaruh dari penerapan media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran PKn.

3.6.2 Teknik Non Tes

a. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terbuka (*open ended interview*), wawancara terbuka merupakan jenis wawancara dimana orang yang di interview memiliki kebebasan untuk menjawab sesuai pandangan dan gaya bahasanya sendiri tanpa ada tekanan. Wawancara ditujukan kepada pendidik kelas IV SDN 54 Krui. Pertanyaan yang akan diajukan telah disiapkan dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang tepat dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian.

b. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan untuk mengamati ataupun mencatat secara sistematis mengenai media pembelajaran. Pada penelitian ini penulis melakukan observasi langsung ke SDN 54 Krui untuk mengamati aktivitas pembelajaran peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik atau metode pengumpulan data dengan cara mengabadikan berkas-berkas ataupun dokumen-dokumen yang penting, yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Seperti pengambilan nilai pelajaran PKn dan pengambilan dokumentasi gambar pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol ketika penelitian berlangsung menggunakan kamera.

3.7 Instrument Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data dan harus disesuaikan dengan metode pengumpulan data. Menurut Arikunto, S. (2021) instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis yang berfungsi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Tes merupakan cara untuk menafsirkan kemampuan peserta didik melalui stimulus atau pertanyaan. Tes dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui pertanyaan atau tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh peserta didik untuk mengetahui kemajuan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar tersebut dapat digunakan sebagai media untuk menganalisis sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Alat pengumpul data yang digunakan berupa soal tes yang berkaitan dengan materi PKn dengan jumlah 20 soal pilihan ganda sebelum diuji soal tes tersebut disusun dengan acuan indikator-indikator hasil

belajar. Bentuk tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda dimaksudkan untuk melihat hasil belajar peserta didik dalam menjawab soal-soal tersebut. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakan, perangkat pembelajaran dan instrumen divalidasi terlebih dahulu. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilakukan oleh penulis.

3.7.1 Tes

Penelitian ini menggunakan tes yang diberikan sebanyak 2 kali dengan cara memberikan tes di awal sebelum pembelajaran yakni *pretest* dan di akhir setelah penerapan pembelajaran yakni *posttest*. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari perlakuan pembelajaran media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar PKn peserta didik.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Tes Berdasarkan Indikator Hasil Belajar

No.	Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif Nomor Soal	Jumlah Soal
1.	Peserta didik dapat mengenal dan mendalami keragaman budaya di lingkungan sekitar.	Peserta didik mampu memahami asal tarian daerah, suku, rumah adat dan alat musik	C2	1-8
2.	Peserta didik dapat menghargai keberagaman melalui sikap mencintai sesama dan lingkungannya	Peserta didik mampu mengaplikasikan pemahaman tentang perbedaan maupun persamaan alat musik, pakaian dan tarian daerah	C3	9-20

Sumber: Kawi (2020)

Berdasarkan indikator hasil belajar C2 dan C3 digunakan dalam kisi-kisi instrumen tes pada penelitian ini. C2 (memahami) mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep keragaman budaya di Indonesia. C3 (mengaplikasikan) peserta didik dapat mengaplikasikan pemahaman tentang budaya Indonesia.

3.7.2 Non Tes

Teknik pengumpulan data non tes dari penelitian ini yakni terdiri dari teknik dokumentasi dan teknik observasi. Berikut kisi-kisi dari Teknik observasi pada penelitian ini.

Tabel 4. Kisi-Kisi Observasi Media Powerpoint Interaktif

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Penyampaian materi	Peserta didik acuh dan tidak mendengarkan penjelasan	Peserta didik mendengarkan penjelasan materi	Peserta didik mendengarkan penjelsan dan merangkum materi	Peserta didik mendeengarkan penjelasan materi, merangkum materi, dan aktif di pembelajaran
Pembagian kelompok	Peserta didik gaduh dalam pembagian kelompok	Peserta didik kondusif dalam pembagian kelompok	Peserta didik kondusif dalam pembagian kelompok, dan suportif dalam memilih ketua kelompok	Peserta didik kondusif dalam pembagian kelompok, dan suportif dalam memilih ketua kelompok, dan menyimak penjelasan pendidik dengan baik
Penyampain materi dan intruksi	Ketua kelompok tidak paham mengenai materi dan intruksi yang disampaikan pendidik	Ketua kelompok paham mengenai materi dan intruksi yang disampaikan pendidik	Ketua kelompok paham mengenai materi dan intruksi yang disampaikan pendidik dan dapat menyampaikan dengan baik kepada anggota kelompoknya	Ketua kelompok paham mengenai materi dan intruksi yang disampaikan pendidik, dapat menyampaikan dengan baik kepada anggota kelompoknya serta membimbing teman yang belum faham
Membuat pertanyaan	Peserta didik tidak mampu membuat pertanyaan	Peserta didik mampu membuat pertanyaan namun kurang dapat dipahami	Peserta didik mampu membuat pertanyaan, namun dalam waktu yang lama	Peserta didik mampu membuat pertanyaan dengan tepat dalam waktu yang singkat
Games	Peserta didik tidak dapat mengikuti arahan permainan	Peserta didik dapat bekerja sama mengikuti arahan permainan	Peserta didik dapat bekerja sama dan tanggap dalam permainan	Peserta didik dapat bekerja sama dan tanggap serta Menyusun strategi dalam permainan

Aktivitas Peserta Didik	Kriteria			
	1	2	3	4
4Menjawab pertanyaan	Peserta didik acuh dan tidak bekerja sama dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan	Peserta didik bekerja sama dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan	Peserta didik bekerja sama dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dengan baik namun dalam waktu yang cukup lama	Peserta didik bekerja sama dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dengan baik namun dalam waktu yang singkat

Sumber: Sari dkk (2020)

3.8 Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap Pendahuluan
 - a. Melakukan wawancara dengan wali kelas IV serta kepala sekolah agar diperoleh informasi berupa jumlah keseluruhan kelas IV, data peserta didik, media yang digunakan dalam pelajaran PKn, Kurikulum yang digunakan, hasil belajar peserta didik kelas IV, metode yang digunakan untuk mengajar, jadwal pelajaran, sarana, dan prasarana pendukung untuk pelaksanaan penelitian yang ada disekolah.
 - b. Menentukan populasi dan sampel penelitian.
- 2) Tahap Pelaksanaan

Penelitian prosedur tahap pelaksanaan penelitian terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

 - a) Tahap Persiapan
 - Mengajukan surat permohonan izin kepada kepala sekolah SDN 54 Krui.
 - Analisis studi pustaka sesuai dengan permasalahan dan judul penelitian.
 - Menentukan materi ajar yang akan diberikan kepada peserta didik.

- Menyusun modul ajar.
- Membuat media pembelajaran.
- Menyiapkan alat, bahan, sumber belajar yang diperlukan untuk pembelajaran.
- Menyusun lembar instrumen penelitian.
- Memvalidasi instrumen penelitian.

b) Tahap pelaksanaan

Kegiatan ini, melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar berbasis inkuiri yang telah dirancang sebelumnya. Kegiatan yang telah dirancang dalam modul ajar dilaksanakan secara bertahap, dari kegiatan awal, inti, sampai dengan kegiatan penutup.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada kelas eksperimen dan dikelas kontrol menggunakan media *powerpoint*.

3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal dan reliabilitas soal.

3.9.1 Uji Validitas

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Menurut Sugiono, S. dkk. (2020) validitas sendiri merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Pada penelitian ini, uji validitas diuji cobakan kepada peserta didik SDN 4 Metro Selatan. Untuk menghitung valid atau tidaknya butir soal. Rumus yang digunakan adalah rumus *product momen* dengan bantuan SPSS versi 27. Langkah-langkah untuk

melakukan pengujian validitas *product moment* dengan menggunakan *software* IBM SPSS 27 sebagai berikut:

1. Buka program SPSS yang telah disiapkan data-datanya.
2. Isi data di lembar kerja “Data View”.
3. Pilih menu “*Analyze*”, kemudian pilih sub menu “*Correlate*”, lalu pilih “*BiV Ariate*”.
4. Selanjutnya muncul kotak baru, dari dialog “*BiV Ariate Correlations*”, masukkan semua variabel ke kotak “*V Ariables*”. Pada bagian *Correlation Coefficients* centang bagian “*Person*”, pada bagian *Test of Significance* pilih “*Two-tailed*”. Centang “*Flag Significant Correlations*”, lalu klik “Ok” untuk mengakhiri perintah.
5. Selanjutnya akan muncul *output* hasilnya. Lalu interpretasikan hasil tersebut, agar dapat menjadi lebih jelas dan mudah dipahami.

Kriteria pengujian apabila:

$R_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka butir soal tersebut dinyatakan valid.

Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid. Menentukan r_{tabel} menggunakan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $N-2$ untuk membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} .

Untuk menentukan nilai klasifikasi validitas dapat ditentukan berdasarkan kategori sebagai berikut.

Tabel 5. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,900 – 1,00	Sangat tinggi
0,700 – 0,800	Tinggi
0,500 – 0,600	Cukup
0,300 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013)

Uji coba instrumen dilaksanakan di SDN 4 Metro Selatan dengan jumlah peserta didik 24 orang. Uji validitas dilakukan dengan berbantuan SPSS versi 27. Berikut adalah hasil analisis uji validitas butir soal yang perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 123.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,404	0,225	Tidak Valid
2	0,404	0,444	Valid
3	0,404	0,269	Tidak Valid
4	0,404	0,629	Valid
5	0,404	0,500	Valid
6	0,404	0,537	Valid
7	0,404	0,493	Valid
8	0,404	0,305	Tidak Valid
9	0,404	0,291	Tidak Valid
10	0,404	0,490	Valid
11	0,404	0,380	Tidak Valid
12	0,404	0,518	Valid
13	0,404	0,564	Valid
14	0,404	0,321	Tidak Valid
15	0,404	0,555	Valid
16	0,404	0,615	Valid
17	0,404	0,467	Valid
18	0,404	0,517	Valid
19	0,404	0,257	Tidak Valid
20	0,404	0,433	Valid

Sumber:Hasil Pengolahan Data Penelitian 2025

Tabel 6. menunjukkan bahwa hasil validitas butir soal diperoleh bahwa $r_{\text{tabel}} = 0,404$ dengan $n = 24$ sehingga diperoleh $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ sebanyak 13 soal dapat dinyatakan valid, sehingga 13 soal tersebut yaitu soal nomor 2,4,5,6,7,10,12,13,15,16,17,18, dan 20 dapat digunakan pada penelitian. Peneliti menggunakan 10 soal yang valid. Menurut Saputra dkk. (2022), jika soal dinyatakan valid, maka soal tersebut layak digunakan. Selanjutnya menurut Nurhalimah dkk. (2022), jika butir soal tidak valid berarti menunjukkan soal tersebut tidak berfungsi sebagai alat ukur yang seharusnya, sehingga soal yang nilai $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ dinyatakan tidak valid sebanyak 7 soal yaitu soal nomor 1,3,8,9,11,14, dan 19, soal yang tidak valid tersebut tidak digunakan oleh peneliti.

3.9.2 Uji Reliabilitas

Instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpul data dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui seberapa besar kepercayaan instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpul data.

Menurut Sugiono, S. dkk. (2020) reliabilitas adalah menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, atau hal yang berkaitan dengan suatu indikator. Analisis reliabilitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS versi 27 *for Windows* dengan melihat *Cronbach's Alpha* lalu diinterpretasikan dengan menggunakan derajat reliabilitas alat evaluasi menurut *Guilford*. Langkah selanjutnya setelah uji validitas adalah menghitung uji reliabilitas instrumen soal yang diuji menggunakan bantuan SPSS versi 27 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS yang telah disiapkan data-datanya, klik "*Variable View*", dibagian pojok kiri bawah program SPSS.
2. Isi data valid dilembar kerja "*Data View*".
3. Pilih menu "*Analyze*", kemudian pilih sub menu "*Scale*", lalu pilih "*Reliability Analyze*".
4. Selanjutnya muncul kotak baru, dari dialog "*Reliability Analysis*", masukan semua variabel data valid ke kotak "*Items*".
5. Langkah selanjutnya klik "*Statistics*" pada bagian "*Descriptives For*" pilih "*Item*", "*Scale If Item Deleted*".
6. Terakhir klik "*Continue*" dan "*Ok*" untuk mengakhiri perintah, setelah muncul tampilan *output* SPSS lalu diinterpretasikan.

Kriteria pengujian apabila:

- a. Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.05 maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen reliabel atau terpercaya.
- b. Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0.05 maka instrumen memiliki reliabilitas yang belum baik dengan kata lain instrument tidak reliabel atau tidak terpercaya.

Untuk menentukan nilai klasifikasi reliabilitas dapat ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas Soal

Realibilitas Data	Kriteria
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber : (Arikunto, 2013)

Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 27 pada lampiran 20 halaman 130, menunjukkan hasil uji reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
.790	13

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas berbantuan SPSS versi 27 pengujian reliabilitas soal dengan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria yang telah paparkan di atas maka dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* menunjukkan $> 0,05$ yaitu 0,790 dengan kriteria tinggi sesuai dengan klasifikasi reliabilitas pada tabel 7 diatas. Menurut Arikunto (2013), jika suatu soal memiliki nilai r_{11} lebih dari 0,61 maka, soal tersebut memiliki reliabilitas tinggi dan dapat digunakan. Sehingga diperoleh instrumen soal reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 20 Halaman 130.

3.9.3 Uji Daya Pembeda Soal

Menurut Arikunto (2013) daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Untuk menghitung daya pembeda setiap butir soal menggunakan SPSS versi 27. Berikut ini Langkah-langkah uji daya pembeda soal.

1. Buka program SPSS yang telah disiapkan data-datanya, klik “*Variable View*”, dibagian pojok kiri bawah program SPSS.
2. Isi data valid di lembar kerja “*Data View*”.

3. Pilih menu “*Analyze*”, kemudian pilih sub menu “*Scale*”, lalu pilih “*Reliability Analysis*”.
4. Selanjutnya muncul kotak baru, dari dialog “*Reliability Analysis*” masukkan semua variabel data valid ke kotak “*Items*”.
5. Langkah selanjutnya klik “*Statistics*” pada bagian “*Descriptives For*” pilih “*Item*”, “*Scale If Item Deleted*”.
6. Terakhir klik “*Continue*” dan “*Ok*” untuk mengakhiri perintah, setelah muncul tampilan *output* SPSS, lihat bagian tabel kolom “*Corrected Item- Total Correlation*”. Lalu diinterpretasikan.

Uji daya pembeda soal dilakukan dengan bantuan SPSS versi 27 yang terdapat pada lampiran 22, Hal 131. berdasarkan analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 27 dapat diperoleh daya pembeda soal sebagai berikut:

Untuk menentukan nilai klasifikasi daya pembeda dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Klasifikasi Daya Pembeda

Indeks Daya Beda	Keterangan
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik sekali

Sumber: Arikunto (2013)

Hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 27 pada lampiran 22 halaman 131, menunjukkan hasil analisis daya pembeda soal sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Analisi Daya Pembeda Soal

Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
2	Cukup	1
4, 5, 13, 18, 20	Baik	5
6, 7, 10, 12, 15, 16, 17,	Baik sekali	7

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada tabel 10. dapat diketahui bahwa terdapat 1 butir soal dengan kategori cukup yaitu butir soal nomor 2 dengan indeks daya beda 0,280, 5 butir soal dengan kategori baik yaitu butir soal 4,5,13,18,20 dengan indeks daya beda 0,41-0,70,

dan 7 butir soal dengan kategori baik sekali yaitu butir soal nomor 6,7,10,12,15,16,17 dengan indeks daya beda 0,71-1,00. Menurut Saputri dkk. (2023), soal dengan daya pembeda tinggi dapat membedakan kemampuan yang dimiliki peserta didik secara efektif. Perhitungan lengkapnya dapat dilihat pada lampiran 22, halaman 131.

3.9.4 Uji Tingkat Kesukaran

Untuk mengetahui Tingkat kesukaran soal yang akan diberikan maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan diberikan. Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui apakah setiap butir soal tergolong mudah, sedang atau sukar. Dalam menghitung daya Tingkat kesukaran dibantu dengan SPSS versi 27 berikut langkah-langkah uji tingkat kesukaran menggunakan aplikasi IBM SPSS 27.

1. Buka program SPSS yang telah disiapkan data-datanya, klik "*Variable View*", dibagian pojok kiri bawah program SPSS.
2. Isi data valid dilembar kerja "*Data View*".
3. Pilih menu "*Analyze*", kemudian pilih sub menu "*Descriptive Statistics*", lalu pilih "*Frequencies*". Masukkan semua variabel data valid ke kotak "*Variables*".
4. Lalu pilih centang "*Mean*" dan "*Maximum*".
5. Langkah selanjutnya klik "*Continue*" dan klik "Ok"
6. Setelah muncul tampilan *output* SPSS hasil *mean* dibagi dengan poin maksimum personal, lalu diinterpretasikan.

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan dengan bantuan SPSS versi 27 yang terdapat pada (lampiran 21, Halaman 130). Berdasarkan hasil analisis data dengan bantuan SPSS versi 27 tingkat kesukaran soal, dapat dilihat sebagai berikut:

Untuk menentukan nilai klasifikasi taraf kesukaran soal dapat ditentukan berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran Soal	Interpretasi
0,0 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013)

hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 27 pada lampiran 21 halaman 130, menunjukkan hasil analisis data tingkat kesukaran soal sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
2, 7	Sukar	2
4, 5, 6, 10, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 20	Sedang	11

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 2 butir soal dengan kategori sukar yaitu butir soal nomor 2 dan 7 dengan indeks kesukaran soal 0,00-0,30, dan 11 butir soal dengan kategori sedang yaitu butir soal nomor 4,5,6,10,12,13,15,16,17,18,20 dengan indeks kesukaran 0,31-070. Hal tersebut menunjukkan bahwa Tingkat kesukaran soal dengan kategori terbanyak adalah sedang. Menurut Arikunto (2013), soal dengan Tingkat kesukaraan sedang dianggap baik untuk digunakan kepada peserta didik. Perhitungan uji tingkat kesukaran soal tersebut dapat dilihat pada lampiran 21, Halaman 130.

3.10 Uji Prasyarat Analisis Data

3.10.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal. Salah satu syarat untuk melakukan uji parametrik adalah data yang normal. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wik*. Uji *Shapiro-Wik* sangat efektif digunakan pada penelitian dengan sampel kecil ($n > 50$)

Program SPSS versi 27 dapat digunakan untuk menguji normalitas data dengan uji *Shapiro-Wik*, dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil

uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal jika nilai output pada kolom sig. lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0,05$), dan sebaliknya jika nilai output pada kolom sig. lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$). Berikut merupakan Langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas dengan bantuan SPSS versi 27.

1. Buka program SPSS yang telah disiapkan data-datanya.
2. Isi data di lembar kerja "Data View".
3. Tahap 1 mencari nilai *Residual*.
4. Pilih menu "Analyze", kemudian pilih sub menu "Regression Linier",
5. Masukkan data variabel Y diposisi "Dependent".
6. Masukkan data variabel X diposisi "Independent".
7. Pilih tombol "Save".
8. Pada residual, centang "Unstandardized".
9. Kemudian "Continue dan Ok", maka akan muncul variabel baru bernama Res singkatan dari *Residual*.
10. Pilih menu "Analyze".
11. Pilih sub menu "Non Parametric Test".
12. Pilih sub menu "Legacy Dialog".
13. Pilih sub menu "1-Sample K-S".
14. Masukkan data variabel *Res Unstandardized Residual* di posisi "Test Variable List".
15. Pada bagian "Test Distribution" centang normal.
16. Kemudian "Ok".

Kaidah Keputusan:

Kaidah pengujian taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujian jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi $> \alpha < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Dengan melihat nilai signifikansi hasil perhitungan menggunakan program SPSS versi 27 dengan ketentuan jika nilai signifikansi

lebih dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal atau H_a diterima dan berlaku sebaliknya.

3.10.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan memiliki variansi yang homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS versi 27. Dari hasil perhitungan melalui program SPSS akan diperoleh jika hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $> \alpha = 0,05$ atau lebih besar dari 0,05 maka varian bersifat homogen, begitupun sebaliknya. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji homogenitas:

1. Buka program SPSS yang telah disiapkan dengan datanya.
2. Pilih menu "*Analyze*", kemudian pilih "*Compare*", dan lanjutkan dengan sub menu "*One-Way ANOVA*".
3. Setelah kotak baru muncul di katalog "*One-Way ANOVA*", masukkan semua item variabel ke dalam kotak "*Dependent List*".
4. Selanjutnya klik pada tombol "*Options*" dan centang pada opsi "*Descriptives*" dan "*Homogeneity of Variance Test*".
5. Selanjutnya tekan "*Continue*" lalu klik "*Ok*" untuk menghasilkan *output* yang dapat langsung diinterpretasikan.

3.10.3 Uji N-Gain

Uji ini diberikan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan dengan setelah mendapatkan hasil nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik.

$$N\text{-Gain} = \frac{spost - spre}{smaks - spre}$$

Keterangan:

N Gain	= nilai uji normalitas gain
<i>Spost</i>	= skor <i>pretest</i>
<i>Spre</i>	= skor <i>posttest</i>
<i>Smaks</i>	= skor maksimal

Adapun kriteria keefektivan yang terinterpretasi dari nilai normalitas gain menurut Meltzer sebagai berikut:

Tabel 13. Klasifikasi Nilai Normalitas Gain

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

Sumber: Kartiningsih dalam Oktavia dkk (2019)

3.10.4 Uji Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Media PowerPoint

Interaktif

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti menilai keterlaksanaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan memberikan nilai sesuai dengan kriteria yang ada pada lembar observasi.

$$Si = \frac{xi}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Si = Presentase keterlaksanaan aktivitas pembelajaran

Xi = Aspek pembelajaran yang berhasil dillaksanakan

N = Aspek yang direncanakan

Tabel 14. Presentase Aktivitas Pembelajaran

Presentase Aktivitaas Peserta Didik	Kriteria
0% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Baik Sekali

Sumber: Rerika Landaini Putri dkk. (2024)

3.11 Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana dilakukan untuk menguji adakah pengaruh dalam penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik khususnya dalam Pelajaran PKn. Analisis uji regresi linear sederhana yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan SPSS 27. Hipotesis yang akan diuji melalui uji analisis regresi linear sederhana ini adalah pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran PKn Kelas IV SD. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS yang telah disiapkan dengan datanya.

2. Pilih menu "*Analyze*", kemudian pilih "*Regression*", lalu pilih "*Linear*".
3. Pada kotak dialog "*Linear Regression*", masukkan variabel dependen ke kotak "*Dependent*" dan variabel independent ke kotak "*Independent(s)*".
4. Klik tombol "*Statistics*" lalu "*Continue*" dan "*Ok*".

Dengan kriteria: Jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan pengaruh signifikan. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima, yang menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikansi.

Hipotesis yang akan diujikan pada penelitian ini adalah:

H_a : Ada pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada Pelajaran PKn Kelas IV SD.

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada Pelajaran PKn Kelas IV SD.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini terdapat pengaruh signifikan F_{hitung} sebesar 21.736 dan koefisien determinasi variabel X sebesar 0.486 atau 48,6% dari media pembelajaran *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 54 Krui Tahun Pelajaran 2024/2025. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana berbantuan SPSS versi 27 dengan hasil terdapat pengaruh yang signifikan. Selain itu keterlaksanaan media *powerpoint* interaktif juga telah diamati dengan lembar observasi aktivitas peserta didik dan dapat disimpulkan berhasil dilaksanakan. Hasil belajar peserta didik pada Pelajaran PKn dapat disimpulkan meningkat setelah diberi perlakuan dengan media *powerpoint* interaktif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penerapan media *powerpoint* interaktif, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti antara lain:

1. Peserta Didik

Sebaiknya peserta didik jangan ragu untuk bertanya kepada pendidik jika ada materi yang tidak dipahami agar lebih mudah memahami materi PKn dan mampu meningkatkan hasil belajar.

2. Pendidik

Disarankan agar pendidik mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi PKn dengan lebih baik.

3. Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah menjadikan media pembelajaran berbasis

powerpoint interaktif sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu sekolah, karena penggunaannya dapat membuat proses belajar mengajar lebih kreatif, inovatif, dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

4. Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar peneliti lain menjadikan penelitian ini sebagai sumber informasi dan referensi tambahan untuk meneliti lebih mendalam mengenai media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dalam mata pelajaran PKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A. 2021. Pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik pada mata pelajaran ips kelas VI. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 5(2), 145-153. <https://doi.org/10.52802/pancar.v5i2.123>
- Anissa, F. H. 2023. Pengaruh media powerpoint terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas iv sekolah dasar. Universitas lampung. (Skripsi)
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Jakarta: Bumi aksara.
- 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. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Azzahra, Y. 2022. Pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif melalui pendekatan saintifik pada siswa sd. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 63-70. <https://doi.org/10.55719/jt.v7i2.429>
- Badaruddin, A. 2015. *Peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui konseling klasikal*. Jakarta: CV Abe Kreatifindo.
- Dahar, Ratna. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Darmawan, C.K. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran (Pertama)*. Jakarta: Kencana.
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. 2021. Pengembangan media pembelajaran Powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76-83. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>

- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N.A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>
- Fakhrudin, A. R. 2023. Pengembangan multimedia interaktif berbasis missouri mathematics project pada mata pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri 6 Singaraja Tahun Ajaran 2022/2023. Universitas Pendidikan Ganesha. (Skripsi) <http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/15382>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., . & Indra, I.2021. *Media pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Husamah, Pantiwati. Y, Restian, A. P. S. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM.
- Kadaruddin. 2018. *Mahir desain slide presentasi dan multimedia pembelajaran berbasis powerPoint*. Yogyakarta: Deepublish
- Karmila, S., Pramutia, Z., & Nawawi, E. 2024. Penggunaan media pembelajaran power point interaktif terhadap hasil belajar peserta didik di kelas iv sd negeri 240 palembang pada mata pelajaran ipas. *Jurnal Cakrawala Akademika*, 1(3), 644-652. <https://doi.org/10.70182/JCA.v1i3.43>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., dan Setiawan, U. 2023. Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18-32. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/954>
- Kawi, K. A. Y. 2020. *Pengembangan Instrumen Hasil Belajar PPKn dan Sikap Sosial Siswa Kelas V SD* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Kemendikbudristek. 2022. Standar proses pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. Jakarta: kemendikbudristek.
- Kemendikbudristek. 2022. Standar penilaian pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah. Jakarta: kemendikbudristek.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran terpadu tematik (teori, praktik, dan penilaian)*. Bandung: Alfabeta.

- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. 2020. Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran bahasa arab. *AlTa'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/2613>
- Imran, A., & Malli, R. 2022. Kontribusi perhatian orang tua terhadap prestasi belajar PAI peserta didik SMA Negeri 8 Kab. Bulukumba. el- Idarah: *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 87-99. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v11i1.2352>
- Lestari, E. T. 2020. *Cara praktis meningkatkan motivasi peserta didik sekolah dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lestari, H. D. 2019. Pengaruh media powerpoint terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas IV MIN 01 Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019. UIN Mataram. (Skripsi).
- Lili Mufliha. 2022. Penerapan media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV tema 3 peduli terhadap makhluk hidup di SD Negeri 001 Palembang. Universitas Sriwijaya. (Skripsi)
- Lismaya, L. 2019. *Berpikir kritis & PBL: (Problem Based Learning)*. Surabaya: Media Sahbat Cendekia. 1-86.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. 2022. Penerapan pembelajaran PKN untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652-656.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. 2020. Tiga ranah taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *Jurnal Edukasi dan Sains, EDISI*, 2(1), 132-139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/Index.Php/Edisi/Article/View/822>
- Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. 2020. Keefektifan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49-54. <https://jurnal.stkipgtritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. 2023. Media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110-116. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.54552>
- Muis, A.A. 2013. Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. Istiqra. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1). 29-38. <https://doi.org/10.17977/um017v27i12021p63-72>

- Muthoharoh, M. 2019. Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32.
<https://doi.org/10.31539/jks.v6i1.3772>
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. 2019. Uji normalitas gain untuk pemantapan dan modul dengan one group pre and post test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596-601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v1i1.439>
- Pane, A.& Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2).
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Rahmadhon, R., Mukminin, A., & Muazza, M. 2020. Kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, informasi dan komunikasi pada masa pandemi Covi-19 di MIS Darussalam Kec. Jelutung Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 375-388. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/20680>
- Rahman, S. 2022. Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.13-14.
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Ratulangi, R. S., & Soegoto, A. S. 2016. Pengaruh pengalaman kerja, kompetensi, motivasi terhadap kinerja karyawan (Studi pada PT. Hasjrat Abadi Tendean Manado). *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 4(3). 10-13.
<https://doi.org/10.35794/emba.4.3.2016.13727>
- Rerika Landaini Putri, Angel Maria V. K, & Hery Setiyawan. 2024. Penerapan model pembelajaran digital game based learning (dgbl) pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas V. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 118-128. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791
- Rohmanurmeta, F. M. R. 2022. Pengaruh media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar tematik peserta didik SD. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 39-46. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i2.825>
- Rukminingsih, G. A., & Latief, M. A. 2020. Metode penelitian pendidikan. *Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*, 53(9). <https://doi.org/10.37081/ed.v12i3.6359>
- Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sari, A. R., Syaripudin, T., & Murron, F. S. 2020. Pengembangan media pembelajaran power point interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar pada mata pelajaran pkn. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 46-55.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Risdakarya.
- Sudjana, Nana & Rivai, A. 2013. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. 2020. Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Sugiyono. 2014. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta
- Supriatna, E. 2020. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* (pbl) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Journal of Classroom Action Research*, 2(1), 15-19. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7763359>
- Sutiah, D., & Pd, M. 2020. *Teori belajar dan pembelajaran*. Sidoarjo: NLC.
- Suyati, E. S., & Rozikin, A. Z. 2021. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Undang-Undang, R. I. 2003. No. 20 Tahun 2003. *Tentang sistem pendidikan nasional*, 9, 15.
- Wahid, A. 2023. *Buku ajar konsep dasar PKn SD*. Yogyakarta; Samudra Biru.
- Warkintin dan Yohanes. 2019. Pengembangan bahan ajar CD interaktif powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Scholara*. Vol. 9 No. 1. <https://doi.org/10.31849/pb.v10i1.11275>