



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 2 Tahun 2026 Halaman 603 - 610

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Energi Listrik Kelas VI

Atika Putri^{1✉}, Tursinawati², Aida Fitri³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: atikaputrii02@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini di latarbelakangi oleh permasalahan dalam proses pembelajaran siswa di sekolah dasar, yaitu rendahnya hasil belajar. Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu siswa kesulitan fokus dan tidak terlibat langsung dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* (PPT) terhadap hasil belajar siswa pada materi energi listrik kelas VI. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* (PPT) terhadap hasil belajar siswa pada materi energi listrik kelas VI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Eksperimen yang menggunakan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VI yang berjumlah 21 orang. Instrumen yang digunakan berupa tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* peserta didik adalah 57,33, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 81,93. Hasil uji paired sample t-test sebesar -10,109 menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$. Simpulan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* (PPT) terhadap hasil belajar siswa pada materi energi listrik kelas VI. Sebagai rekomendasi, guru diharapkan memberikan arahan dan memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam diskusi, sementara sekolah perlu meningkatkan sarana dan prasarana yang mendukung akses internet dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Powerpoint* (PPT), Hasil Belajar, Siswa Kelas VI

Abstract

The background of this research is a problem in the learning process of elementary school students, namely low learning outcomes. The low learning outcomes can be caused by several factors, including students having difficulty focusing and not being directly involved in the learning. Therefore, the researcher was interested in conducting research using PowerPoint-Based Interactive Media (PPT) on students' learning outcomes in the electrical energy material for Grade VI. This study aims to determine the effect of using PowerPoint-Based Interactive Media (PPT) on students learning outcomes in the electrical energy material for Grade. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental design using the one-group pretest-posttest design. The research sample was all Grade VI students, totaling 21 people. The instruments used were a pretest and a posttest. The results showed that the average pretest score of the students was 57.33, while the average posttest score increased to 81.93. The results of the paired sample t-test showed a significance value of $p < 0.05$. The conclusion of this study is that there is a significant effect of using PowerPoint-Based Interactive Media (PPT) on students learning outcomes in the electrical energy material for Grade VI. As a recommendation, teachers are expected to provide guidance and utilize instructional media to enhance students' activeness in discussions, while schools need to improve facilities and infrastructure that support internet access in the learning process.

Keywords: Interactive Media, PowerPoint (PPT), Learning Outcomes, Grade VI Students

Copyright (c) 2026 Atika Putri, Tursinawati, Aida Fitri

✉ Corresponding author :

Email : atikaputrii02@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i2.11777>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 2 Tahun 2026
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pemerintah terus berupaya untuk menyempurnakan kurikulum, penyediaan sarana serta prasarana, dan proses belajar mengajar. Salah satu usaha yang digunakan oleh pemerintah dengan meningkatkan profesionalisme guru dalam proses belajar mengajar untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Standar pendidikan dan tenaga kependidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam mengoptimalkan peran seorang guru sebagai fasilitator dan motivator untuk lebih mengaktifkan siswa dalam mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka secara maksimal.

Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, diperlukan sarana yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien. Kegiatan belajar mengajar di kelas selalu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat membantu proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun sesuai dengan kebutuhannya di lapangan. Media pembelajaran yang dapat digunakan ada berbagai macam. Mulai dari media konvensional sederhana konvensional sampai media pembelajaran yang modern. Para pendidik menggunakan media yang dirasa cocok untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Salah satu media pembelajaran modern yang banyak digunakan adalah PowerPoint. Media berbasis PowerPoint mampu menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio, maupun video sehingga dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik. Selain itu, PowerPoint juga memungkinkan guru untuk menyusun materi secara sistematis dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Dengan pemanfaatan PowerPoint secara optimal, diharapkan kualitas pembelajaran dapat meningkat dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki proses belajar mengajar dan mempersiapkan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran adalah kumpulan alat bantu yang digunakan guru agar kegiatan dan kinerja guru lebih maksimal dalam aktivitas pembelajaran. Perangkat pembelajaran dapat menjadi panduan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, perangkat pembelajaran juga bisa meningkatkan kapabilitas guru dalam mengajar. Dimana media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam setiap pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pada Tema 4 SubTema 1 pembelajaran ke 3 tentang energi listrik, dimana pada materi ini menjelaskan tentang proses penyaluran energi listrik yang dihasilkan dari pembangkit listrik. Dalam materi tersebut, guru harus dapat menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan inovatif dengan cara memilih media yang sesuai dengan materi yang disampaikan agar peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar.

Menurut (Stit dkk., 2019) media yaitu alat peraga yang digunakan oleh guru seperti gambar, grafik, film, dan lain-lain yang tujuannya yaitu dapat merangsang siswa di dalam proses pembelajaran. Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi konkrit, pelajaran yang di buat visualisasi kedalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan lebih menarik, lebih mudah diterima, dipahami, lebih dapat bermotivasi. Dengan kemajuan teknologi komputer tentunya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran, khususnya media interaktif, namun kenyataannya masih terbatas penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran, karena memerlukan keahlian khusus untuk membuat hal tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SD Negeri 40 Banda Aceh, Peneliti melihat ada satu atau dua peserta didik saja yang berani menyampaikan pendapatnya selama pembelajaran berlangsung. Peneliti juga melihat ada peserta didik yang merasa bosan dan jenuh serta tidak termotivasi sehingga menjadi lebih pasif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran tidak berjalan efektif sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian, menumbuhkan motivasi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif yang dirancang dengan tampilan menarik, memuat gambar, animasi, video, serta latihan soal yang melibatkan peserta didik secara langsung.

Adapun penelitian terdahulu oleh (Rosyada dkk., 2025) tentang Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran IPAS SD dan (Hasnawiyah & Maslena, 2024) tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint terhadap hasil belajar siswa secara statistik. Desain yang digunakan adalah one group pretest-posttest, yaitu satu kelompok diberikan tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis PowerPoint, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest). Ketiadaan kelompok kontrol menjadi keterbatasan utama penelitian ini karena dapat menurunkan validitas internal, sehingga sulit memastikan bahwa perubahan hasil belajar sepenuhnya disebabkan oleh intervensi yang diberikan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 40 Banda Aceh pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI, dan sampel yang digunakan merupakan sampel jenuh, yaitu seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 21 orang dijadikan sebagai subjek penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar berbentuk 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi energi listrik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik, meliputi uji normalitas untuk mengetahui distribusi data serta uji hipotesis menggunakan uji t (paired sample t-test) untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, analisis data dilakukan secara objektif dan terukur guna memperoleh kesimpulan yang valid mengenai efektivitas perlakuan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 40 Banda Aceh yang beralamatkan di Jln. Nyak Adam Kamil I, Neusu Jaya, Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh. Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 10-12 April 2025.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam dua pertemuan dengan menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint*. Pada pertemuan pertama, kegiatan diawali dengan pemberian *pretest* kepada peserta didik untuk mengukur pemahaman awal mereka terkait materi yang akan dipelajari, yaitu tentang penyaluran energi listrik.

Setelah *pretest* selesai, peneliti melanjutkan kegiatan ini pembelajaran dengan menyampaikan materi menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint*. Peneliti mengawali penyampaian materi dengan menayangkan video pembelajaran pada *powerpoint* berisi materi terkait yang relevan. Selanjutnya, peneliti mengadakan sesi tanya jawab interaktif melibatkan seluruh peserta didik, menggunakan fitur kuis dari media *powerpoint*.

Peserta didik kemudian diarahkan untuk membentuk kelompok belajar. Setiap kelompok memperoleh Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi soal-soal diskusi berkaitan dengan materi. Pada akhir kegiatan, jawaban dari setiap kelompok dibahas bersama, dan peneliti memberikan reward kepada kelompok dengan nilai tertinggi. Sebelum menutup pembelajaran, peserta didik bersama peneliti menyimpulkan materi yang dipelajari menggunakan fitur *powerpoint* lainnya yang mendukung proses refleksi.

Hasil Belajar Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)

Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest*, yang hanya melibatkan satu kelas sebagai sampel penelitian yaitu Kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh sebagai kelas eksperimen. Sebelum diberikan perlakuan (treatment), siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian untuk mengukur kemampuan awal mereka. Data hasil *pretest* siswa dapat dilihat pada Tabel Rekapitulasi Nilai *Pretest*.

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1	AAF	60
2	AR	59
3	AFK	59
4	CHS	75
5	CMA	59
6	HN	75
7	HMR	58
8	IHP	45
9	KAG	60
10	MGTR	75
11	MW	58
12	MF	43
13	MH	60
14	MK	55
15	MR	26
16	MS	75
17	MZ	56
18	NZ	45
19	RA	60
20	RAU	43
21	TM	58
Total		1204
Rata-rata		57,33

Sumber: Data Hasil Penelitian

Berdasarkan Tabel 4.1.1, nilai *pretest* terendah yang diperoleh siswa adalah 26 dan nilai *pretest* tertinggi yang diperoleh siswa adalah 75 dengan nilai rata-rata 57,33. Nilai ini tergolong sangat rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Hasil *pretest* tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam materi yang diuji masih rendah, sehingga diperlukan adanya upaya peningkatan melalui penerapan metode pembelajaran yang sesuai.

Hasil Penelitian Setelah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)

Setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* (ppt), siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan diterapkan. Data hasil *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai *Posttest*

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>
1	AAF	80
2	AR	80
3	AFK	94
4	CHS	80
5	CMA	95
6	HN	97
7	HMR	80
8	IHP	97
9	KAG	80
10	MGTR	95
11	MW	95
12	MF	82
13	MH	80
14	MK	85
15	MR	60
16	MS	80
17	MZ	80
18	NZ	63
19	RA	80
20	RAU	63
21	TM	75
Total	1721	
Rata-rata		81,95

Sumber: Data Hasil Penelitian

Berdasarkan Tabel 4.1.2, diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,95. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada dalam kategori baik dan telah melampaui Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Peningkatan rata-rata nilai ini juga mencerminkan adanya perubahan positif dibandingkan hasil *pretest* yang hanya memperoleh rata-rata 57,33, yang sebelumnya berada jauh di bawah KKTP.

Uji Hipotesis

Analisis data pada penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS Versi 24. Peneliti menggunakan hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan media interaktif berbasis *powerpoint* (ppt).

Tabel 3. *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>pretest</i>	57.33	21	12.228	2.668
	<i>posttest</i>	81.95	21	10.957	2.391

Sumber: Output SPSS 24

Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan program SPSS, dapat diketahui bahwa *pretest* hasil belajar memiliki nilai rata-rata 57.33 dan standar deviasi 12.228 dengan jumlah sampel 21. *Posttest* hasil belajar memiliki nilai rata-rata 81.95 dan standar deviasi 10.957 dengan jumlah sampel 21. Hasil penelitian menunjukkan nilai Standar deviasi yang kecil relatif dekat dengan rata-rata, meskipun hal ini tidak secara

otomatis berarti data sepenuhnya merata. Data secara kuantitatif yaitu sebagai berikut yang pertama yaitu uji normalitas data.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti normal atau tidak (Sugiyono, 2021). Uji normalitas dilakukan dengan uji Test of Normality dengan kaidah keputusan $\alpha > 0,05$, maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal yang terlihat pada table 4.3.

Tabel 4. Uji Normalitas menggunakan Test Shapiro –Wilk
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	.223	21	.008	.888	21	.021
POST TEST	.239	21	.003	.872	21	.010

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: SPSS Statistic 24

Berdasarkan hasil pengujian normalitas pada table 4.3, dengan menggunakan test *Shapiro –Wilk* dalam penelitian ini. Penguji menunjukkan bahwa variabel memiliki nilai distribusi untuk *pretest* sebesar 0.021 sedangkan untuk *posttest* sebesar 0.010. Dengan demikian data yang di uji normalitas menggunakan Test of Normality berdistribusi normal. Setelah diuji normalitas data, selanjutnya adalah uji hipotesis.

Uji T Berpasangan (*Paired samples t-test*)

Uji hipotesis merupakan metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisa data statistik. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *paired samples t-test* (uji-t). Penelitian akan dikatakan berhasil jika uji hipotesis yang dihasilkan $\alpha < 0.05$ maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan jika diperoleh $\alpha > 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil analisis data dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 5. Hasil Paired samples t-test (uji-t)
Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
			Lower	Upper			
Pair 1 PRE TEST- POST TEST	-24.619	11.160	2.435	-29.699 -19.539	-10.109	20	.000

Sumber: SPSS Statistic 24

Berdasarkan data di atas, nilai thitung sebesar -10,109 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Sesuai dengan kriteria $Sig\ 0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *powerpoint* terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada materi Energi Listrik di kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh.

Pembahasan

Pembahasan ini membahas mengenai hasil yang telah dilaksanakan di SD Negeri 40 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa pada materi energi listrik di kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa sebesar 57,33, dengan nilai terendah 26 dan tertinggi 75. Data ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pemahaman awal siswa terhadap materi energi listrik masih rendah, terutama pada soal uraian, yang sebagian besar siswa kesulitan menjawab dengan tepat. Kesulitan ini sejalan dengan temuan Rizky Utari dkk. (2019), yang menyatakan bahwa siswa sering mengalami kebingungan dalam memahami maksud soal dan materi yang abstrak.

Setelah penerapan media interaktif PowerPoint, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 81,95, menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Uji statistik menggunakan paired sample t-test menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari skor rata-rata, tetapi juga dari perbedaan nilai terendah dan tertinggi, serta keterlibatan siswa yang lebih aktif selama proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan oleh karakteristik media interaktif PowerPoint, yang memvisualisasikan konsep energi listrik sehingga siswa dapat memahami materi secara lebih konkret. Media ini juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui animasi, simulasi, dan tampilan yang menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Ling Ling Wei Sitohang dkk., 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, (Saidah et al., 2019) juga melaporkan pengaruh positif media interaktif PowerPoint terhadap hasil belajar.

Observasi dan wawancara dengan guru kelas VI sebelum penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran masih banyak menggunakan metode ceramah, yang berpusat pada guru. Metode ini cenderung membuat siswa pasif, serta pemahaman mereka bergantung pada apa yang dikuasai guru (Sanjaya, 2011). Hal ini menjelaskan rendahnya hasil pretest, terutama pada soal uraian yang membutuhkan pemahaman mendalam. Dengan penerapan media interaktif, hambatan ini dapat diminimalkan karena siswa diajak untuk aktif, visualisasi materi diperjelas, dan pemahaman mereka dapat dipantau secara lebih langsung.

Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan. Tes yang digunakan hanya dianalisis secara deskriptif tanpa informasi mengenai indeks kesukaran, daya pembeda, atau ukuran efek seperti Cohen's d, sehingga interpretasi terhadap kekuatan pengaruh media interaktif masih terbatas. Selain itu, tidak adanya kelompok kontrol membuat validitas internal penelitian kurang kuat, sehingga peningkatan hasil belajar tidak sepenuhnya dapat dijamin berasal dari media interaktif saja.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi energi listrik. Hasil ini memberikan implikasi praktis bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif dalam meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa di kelas.

Hal ini sehubungan menurut Trisanti dan Nafiah (2020) Dengan penggunaan media pembelajaran Powerpoint Interaktif, Kegiatan pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif ini, berpusat pada siswa yang aktif. Siswa bukan lagi sebagai penerima pesan saja, namun mereka merupakan penyampai pesan. Dengan menggunakan powerpoint interaktif dapat memfasilitasi siswa sebagai penyampai pesan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas 2 SDN Losari Jombang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Budianti dkk., 2023) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media Powerpoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan siswa membutuhkan proses pembelajaran yang meningkatkan hasil belajarnya, dan pembelajaran melalui media Powerpoint interaktif membuat siswa lebih antusias dan aktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh pada materi energi listrik, terbukti dari peningkatan rata-rata nilai pretest sebesar 57,33 menjadi posttest 81,95 dan hasil uji paired sample t-test dengan nilai sig. 0,000. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep abstrak, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memfasilitasi penguasaan materi secara lebih mendalam. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat literatur tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil

belajar dan menghubungkan prinsip visualisasi materi dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Secara praktis, temuan ini memberikan implikasi bagi guru untuk mengintegrasikan media interaktif dalam proses pembelajaran agar metode pembelajaran lebih inovatif, menarik, dan mampu meningkatkan kualitas pemahaman siswa. Keterbatasan penelitian, seperti tidak adanya kelompok kontrol, analisis butir soal yang terbatas, dan belum dilaporkannya ukuran efek, menjadi arah bagi penelitian selanjutnya. Penelitian lanjutan disarankan untuk menerapkan kelompok kontrol, memperluas sampel, mengembangkan instrumen evaluasi yang lebih komprehensif, serta melaporkan ukuran efek dan confidence interval agar pengaruh media pembelajaran dapat diinterpretasikan secara lebih komprehensif dan generalisabel. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis media interaktif dan memberikan pedoman praktis bagi guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Tursinawati, S.Pd.I., M.Pd dan Ibu Aida Fitri S.Pd, M.Pd. atas bimbingan, masukan dan arahan akademik selama penelitian berlangsung. Penulis juga menghargai dukungan dari pihak sekolah serta seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam kelancaran pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 127–136. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>
- Husein dkk, (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*.
- Kusuma dkk, (2020). Aplikasi Komputer Dalam Bisnis (Microsoft Excel dan Microsoft Power Point). Malang: Ahlimedia.
- Kusumawati dkk, (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Ling Ling Wei Sitohang, A., Sirait, J., Guru Sekolah Dasar, P., HKBP Nommensen Pematang Siantar, U., Sangnawaluh No, J., Suhu, S., Siantar Tim, K., Pematang Siantar, K., & Utara, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. *Journal on Education*, 06(01), 3345–3357.
- Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Rizky Utari, D., Yusuf Setia Wardana, M., & Tika Damayani, A. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 545–552.
- Rosyada, A., Rizky, D. M., & Nita, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran IPAS SD. *JMA*, 3(6), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Saidah, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8695-8705.
- Stit, S., Nusantara, P., & Ntb, L. (2019). Peran Media Dalam Pembelajaran Di SD/MI. Dalam *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 1, Nomor 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Sugiyono, (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.