

**Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint terhadap Hasil Belajar Siswa untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas V di SDN Sriamur 01 Kabupaten Bekasi**

Mila Karmila<sup>1</sup>

Universitas Bhayangkara Jakarta Raya<sup>1</sup>

[milmila151@gmail.com](mailto:milmila151@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis PowerPoint terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Sriamur 01 dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Instrumen utama berupa tes pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 63,00 menjadi 75,33 setelah perlakuan. Uji hipotesis menunjukkan signifikansi  $0,035 < 0,05$ , yang menandakan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini terbukti meningkatkan minat, pemahaman keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

**Kata kunci:** *multimedia interaktif, PowerPoint, Hasil belajar, IPS, Sekolah dasar*

**Abstract**

*This study aims to determine the effect of the use of PowerPoint-based interactive multimedia on the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Sriamur 01 in Social Studies (IPS). The research method used was quantitative with an experimental approach. The main instruments were pretest and posttest. The analysis results showed an increase in the average score from 63.00 to 75.33 after treatment. The hypothesis test showed a significance of  $0.035 < 0.05$ , which indicates that the use of interactive multimedia has a positive and significant effect on student learning outcomes. This learning media has been proven to increase student interest, understanding, and engagement in IPS learning.*

**Keywords:** *Interactive multimedia, PowerPoint, Learning outcomes, Social studies, Elementary school*

**Article History**

Received: Agustus 2025

Reviewed: Agustus 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## PENDAHULUAN

Perkembangan sistem pendidikan nasional di Indonesia pada era saat ini terus mengalami transformasi yang bersifat dinamis dan kompleks. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi secara parsial, tetapi mencakup berbagai aspek fundamental dalam penyelenggaraan pendidikan. Beberapa aspek penting yang mengalami pembaruan meliputi perbaikan dan penyesuaian kurikulum agar lebih relevan dengan kebutuhan zaman, pengembangan dan penyempurnaan materi ajar yang disesuaikan dengan kompetensi abad ke-21, serta peningkatan kualitas dan kuantitas sarana dan prasarana pendidikan guna menunjang proses pembelajaran yang lebih optimal. Selain itu, salah satu dimensi yang mengalami perkembangan sangat pesat adalah integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam sistem pembelajaran di sekolah-sekolah (Rohyati, 2019).

Seiring dengan pesatnya kemajuan di bidang teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, berbagai inovasi digital dan produk teknologi mutakhir kini telah banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Mulai dari penggunaan perangkat lunak pendidikan, platform e-learning, hingga media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah menjadi

bagian integral dalam mendukung proses belajar mengajar. Kehadiran teknologi ini tidak hanya mempermudah akses terhadap sumber belajar yang lebih luas, tetapi juga memberikan peluang besar bagi para tenaga kependidikan, terutama guru, untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan inovator yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Hal ini tentunya sangat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta memperkuat kualitas interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

Pembelajaran adalah suatu proses di mana pendidik menciptakan lingkungan dan memberikan fasilitas agar peserta didik dapat belajar secara aktif, efektif, dan efisien, serta mencapai hasil belajar yang optimal (Festiawan, 2020). Oleh karena itu, proses pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan siswa, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang merupakan mata pelajaran wajib yang membekali siswa dengan pemahaman tentang kehidupan sosial, masyarakat, dan lingkungan sekitarnya. Menurut Surahman (2017), IPS merupakan kajian integratif mengenai kehidupan manusia dalam dimensi ruang dan waktu serta segala aktivitas sosial yang menyertainya. Tujuan pembelajaran IPS adalah agar siswa memiliki kepekaan terhadap permasalahan sosial di sekitarnya dan mampu bersikap serta bertindak secara positif dalam menyikapi realitas sosial (Musdalifah, 2020).

Dalam proses pembelajaran, guru memegang peran penting sebagai fasilitator dan pengarah yang menentukan kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan proses ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan metode dan media pembelajaran yang tepat (Yulia, 2020). Media pembelajaran yang menarik dan interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Mislan & Santoso, 2019). Salah satu media yang terbukti efektif dan mudah diterapkan adalah multimedia interaktif berbasis PowerPoint. Media ini menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi (Abdurrahman et al., 2020). Menurut Manurung (2021), multimedia juga mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta mengurangi sikap pasif siswa dalam pembelajaran. Dengan bantuan media seperti PowerPoint interaktif, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN Sriamur 01, Kabupaten Bekasi, penulis menemukan bahwa proses pembelajaran IPS, khususnya materi Kenampakan Alam dan Buatan di kelas V, masih didominasi oleh metode ceramah konvensional. Guru hanya mengandalkan buku paket tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang variatif. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif, kurang berminat, dan kesulitan memahami materi. Berdasarkan temuan tersebut, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, partisipatif, dan menyenangkan, salah satunya melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis PowerPoint. Data awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), di mana dari 30 siswa, hanya 10 yang mencapai nilai sesuai standar, sementara 20 lainnya masih di bawah KKM. Hal ini menunjukkan perlunya intervensi dalam bentuk penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yalvema (2020), Miaz (2020), Luluk (2015), dan Aryaningrum (2017) menunjukkan bahwa

penggunaan media interaktif secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Keempat penelitian tersebut menunjukkan hasil yang konsisten mengenai efektivitas media interaktif dalam mendorong keaktifan, pemahaman materi, dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan berbagai paparan yang telah dikemukakan sebelumnya, baik yang bersumber dari hasil observasi langsung di lapangan, analisis terhadap kondisi aktual proses pembelajaran di sekolah, maupun dari telaah literatur dan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dan mendukung, penulis menyimpulkan bahwa terdapat urgensi yang tinggi untuk mengangkat sebuah topik penelitian yang berfokus pada efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam dunia pendidikan. Hal ini menjadi semakin penting ketika dikaitkan dengan kebutuhan akan inovasi dalam proses belajar mengajar, terutama dalam menghadapi tantangan pembelajaran konvensional yang masih dominan diterapkan di berbagai sekolah, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembelajaran IPS sendiri dikenal sebagai salah satu mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai aspek sosial, geografi, ekonomi, dan budaya, yang menuntut pendekatan pengajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga kontekstual, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari. Untuk itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang tidak hanya bertumpu pada metode ceramah, tetapi juga memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan interaktif. Salah satu bentuk implementasi teknologi pembelajaran yang potensial dan mudah diterapkan di lingkungan sekolah dasar adalah penggunaan multimedia interaktif berbasis PowerPoint. Media ini mampu mengintegrasikan elemen-elemen visual, audio, dan animasi dalam satu tampilan presentasi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman konsep serta motivasi belajar mereka.

Mengingat latar belakang tersebut, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian secara sistematis guna mengkaji seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran ini terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis menetapkan judul penelitian ini sebagai berikut: "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V di SDN Sriamur 01 Kabupaten Bekasi." Judul ini mencerminkan fokus penelitian yang diarahkan untuk menjawab kebutuhan nyata di lapangan serta diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar melalui pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Pemilihan judul ini dilandasi oleh kebutuhan nyata di lapangan akan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif, partisipatif, dan menyenangkan, yang tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif mereka selama proses belajar mengajar berlangsung. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermakna, baik secara teoritis maupun praktis, dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi atau rujukan bagi para guru, kepala sekolah, serta pemangku kepentingan lainnya dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif terhadap perkembangan zaman, dan selaras dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik di era digital saat ini. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada aspek akademik semata, tetapi juga memiliki nilai implementatif yang tinggi dalam konteks dunia pendidikan yang terus berkembang.

**METODE**

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menguji pengaruh perlakuan secara terukur dan objektif terhadap variabel yang diteliti. Adapun metode yang digunakan adalah eksperimen, dengan desain One Group Pretest-Posttest Design, yaitu suatu rancangan penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan atau intervensi berupa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis PowerPoint, dan setelah itu diberikan tes akhir (posttest) untuk mengukur perubahan atau peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan skor hasil belajar sebelum dan sesudah intervensi, sehingga dapat diketahui efektivitas dari media pembelajaran yang digunakan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang terdaftar di SDN Sriamur 01 Kabupaten Bekasi pada tahun ajaran berjalan. Dari populasi tersebut, peneliti menetapkan sampel sebanyak 30 siswa yang dipilih secara purposive, yakni dengan mempertimbangkan keterjangkauan, relevansi kelas terhadap materi pembelajaran IPS, serta kesiapan guru dan sarana pembelajaran di kelas tersebut. Pemilihan metode dan desain penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang valid dan dapat dijadikan dasar dalam mengevaluasi pengaruh nyata penggunaan multimedia interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

**Instrumen Penelitian**

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berbentuk soal pilihan ganda, yang berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman serta pencapaian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis PowerPoint. Tes ini disusun dalam dua tahap, yaitu pretest yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai, dan posttest yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai dilakukan. Tujuan dari pemberian pretest adalah untuk mengetahui tingkat awal pemahaman siswa terhadap materi, sedangkan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan atau perubahan hasil belajar setelah adanya intervensi pembelajaran.

Soal-soal dalam tes ini dirancang secara sistematis dan disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada topik tentang kenampakan alam dan buatan, yang menjadi fokus utama dalam materi ajar kelas V sekolah dasar. Penyusunan soal mengikuti prinsip-prinsip konstruksi instrumen evaluasi pembelajaran yang baik, seperti kejelasan redaksi, kesesuaian dengan indikator, dan tingkat kesulitan yang proporsional. Sebelum instrumen digunakan untuk pengambilan data secara resmi, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen kepada kelompok siswa lain yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel penelitian. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa alat ukur tersebut valid dan reliabel. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir soal mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur, yaitu pemahaman siswa terhadap materi IPS. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur konsistensi hasil yang diperoleh apabila instrumen tersebut digunakan dalam waktu yang berbeda atau pada situasi yang berbeda namun setara. Hasil dari proses pengujian menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai alat ukur yang objektif, andal, serta mampu mencerminkan pencapaian hasil belajar siswa secara akurat.

**Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan melalui tahapan-tahapan sistematis yang dirancang untuk menjamin validitas serta reliabilitas hasil penelitian yang diperoleh. Proses ini dilakukan secara bertahap dengan mengacu pada kaidah-kaidah statistik yang telah baku dalam penelitian kuantitatif. Tujuan utama dari analisis data ini adalah untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya dan memberikan gambaran yang objektif mengenai pengaruh

perlakuan yang diberikan, dalam hal ini penggunaan multimedia interaktif berbasis PowerPoint terhadap hasil belajar siswa. Langkah pertama dalam proses analisis data adalah melakukan uji normalitas, yang berfungsi untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest memiliki pola distribusi yang mendekati normal. Distribusi normal merupakan salah satu asumsi dasar yang harus dipenuhi dalam penggunaan uji statistik parametrik seperti Paired Sample T-Test. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk, yang dikenal sensitif untuk jumlah sampel kecil dan sering digunakan dalam penelitian eksperimental di bidang pendidikan. Hasil uji normalitas akan menunjukkan apakah data layak untuk dianalisis lebih lanjut dengan pendekatan parametrik atau memerlukan alternatif non-parametrik. Kriteria yang digunakan untuk menentukan apakah data berdistribusi normal adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) atau p-value pada hasil uji lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05) dengan taraf signifikansi 5%. Jika syarat ini terpenuhi, maka data dianggap terdistribusi normal.

Tahapan selanjutnya adalah uji homogenitas, yang bertujuan untuk mengetahui apakah data memiliki varian yang sama atau tidak antar kelompok pengukuran. Homogenitas varian penting untuk memastikan bahwa perbedaan hasil belajar yang terjadi tidak disebabkan oleh ketidakseimbangan varians, melainkan benar-benar akibat perlakuan yang diberikan. Uji ini juga mengacu pada nilai Sig. > 0,05 pada taraf signifikan 5%, yang menandakan data bersifat homogen. Kedua uji ini, yakni normalitas dan homogenitas, merupakan prasyarat penting dalam penggunaan uji statistik parametrik. Dengan terpenuhinya kedua syarat ini, maka hasil analisis statistik yang diperoleh dapat dianggap sah, valid, dan layak digunakan sebagai dasar pengambilan kesimpulan dalam penelitian ini.

Setelah data hasil penelitian dinyatakan memenuhi persyaratan analisis statistik, khususnya asumsi normalitas dan homogenitas, maka langkah analisis selanjutnya yang dilakukan adalah pelaksanaan uji hipotesis menggunakan teknik statistik Paired Sample T-Test. Pemilihan teknik ini didasarkan pada desain penelitian yang bersifat kuantitatif eksperimen dengan pendekatan satu kelompok subjek yang sama, yang dilakukan pengukuran sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelah perlakuan selesai diberikan (posttest). Perlakuan yang dimaksud dalam konteks penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis PowerPoint sebagai media bantu. Uji Paired Sample T-Test ini bertujuan utama untuk mengidentifikasi dan mengukur perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest secara statistik, guna mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan atau hanya bersifat kebetulan semata. Apabila hasil uji menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik, maka hal tersebut dapat diinterpretasikan sebagai bukti bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hasil dari uji hipotesis ini akan menjadi dasar dalam menarik kesimpulan mengenai efektivitas perlakuan pembelajaran yang diberikan, serta secara langsung menjawab rumusan masalah penelitian terkait ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif berbasis PowerPoint terhadap pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest siswa kelas V SDN Sriamur 01 sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis PowerPoint adalah sebesar 63,00. Nilai ini mencerminkan tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada topik *kenampakan alam dan buatan*, yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Apabila dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

yang ditetapkan oleh sekolah, maka nilai rata-rata tersebut masih tergolong rendah dan belum memenuhi standar kompetensi yang diharapkan. Dengan kata lain, sebagian besar siswa belum mampu menguasai materi secara utuh dan menyeluruh saat proses pembelajaran belum menggunakan pendekatan berbasis teknologi yang inovatif.

Kondisi tersebut mencerminkan adanya permasalahan dalam efektivitas metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya. Materi IPS yang berkaitan dengan kenampakan alam dan buatan mengandung banyak konsep yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah atau membaca buku teks semata. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mampu memfasilitasi pemahaman siswa secara mendalam. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, peneliti mencoba menghadirkan solusi alternatif dengan menerapkan media pembelajaran multimedia interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi PowerPoint secara kreatif dan komunikatif.

Setelah siswa mengikuti proses pembelajaran yang telah diintervensi dengan penggunaan PowerPoint interaktif, dilakukan kembali tes evaluasi dalam bentuk posttest untuk mengukur sejauh mana perubahan dan peningkatan yang terjadi pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil posttest, diperoleh nilai rata-rata sebesar 75,33, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari nilai pretest sebelumnya. Peningkatan sebesar 12,33 poin ini merupakan indikator yang kuat bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Peningkatan tersebut tidak hanya bersifat kuantitatif dalam bentuk skor semata, namun juga mencerminkan peningkatan kualitas pemahaman konseptual siswa, yang terlihat dari kemampuan mereka dalam menjawab soal-soal yang berkaitan dengan isi materi secara lebih tepat dan logis. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti juga mengamati adanya perubahan dalam sikap dan perilaku belajar siswa. Mereka tampak lebih antusias, aktif dalam menjawab pertanyaan, serta mampu berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan kegiatan presentasi. Hal ini menandakan bahwa media PowerPoint interaktif tidak hanya berdampak pada ranah kognitif, tetapi juga memberikan pengaruh pada ranah afektif dan psikomotorik siswa.

Multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran ini dirancang sedemikian rupa dengan mengintegrasikan berbagai elemen visual dan audio seperti gambar, peta, ilustrasi, animasi, suara narasi, serta tombol navigasi interaktif. Kehadiran elemen-elemen tersebut menjadikan penyampaian materi lebih mudah dipahami oleh siswa, terutama dalam menjelaskan bentuk kenampakan alam seperti pegunungan, sungai, dataran rendah, hingga kenampakan buatan seperti jembatan, pelabuhan, dan permukiman. Siswa tidak hanya melihat gambar statis seperti dalam buku, tetapi juga melihat gerakan visual dan penjelasan langsung yang disesuaikan dengan gaya belajar mereka, baik yang visual, auditori, maupun kinestetik. Dari perspektif teori belajar kognitivistik, hasil ini memperkuat pandangan bahwa siswa akan lebih mudah memahami informasi apabila disajikan dengan cara yang terstruktur, menarik, dan sesuai dengan tahapan perkembangan berpikir mereka. Media PowerPoint interaktif menyediakan struktur pembelajaran yang sistematis dan memungkinkan siswa untuk membangun pemahamannya secara bertahap. Sementara itu, dari sudut pandang teori konstruktivistik, pembelajaran dengan multimedia memberi ruang bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman visual dan interaktif yang mereka alami secara langsung.

Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa penyajian materi melalui teknologi berbasis multimedia dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam mengikuti pelajaran yang sebelumnya dianggap monoton. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan sesuai dengan tuntutan zaman yang semakin mengarah pada digitalisasi pembelajaran. Hasil ini didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya seperti yang dikemukakan oleh Munir (2012), yang menyatakan bahwa multimedia interaktif berperan penting dalam meningkatkan

efektivitas pembelajaran karena memungkinkan integrasi berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, dan animasi yang dapat memperkuat daya serap siswa terhadap materi. Selain itu, Aryaningrum dan Pratama (2017) juga menyatakan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sekaligus meningkatkan hasil belajar mereka.

Dari hasil peningkatan nilai tersebut, juga dapat dianalisis bahwa perbedaan antara hasil pretest dan posttest tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan konsekuensi logis dari intervensi pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini diperkuat melalui uji statistik Paired Sample T-Test yang menghasilkan nilai signifikansi ( $p$ -value) sebesar 0,035 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, secara statistik dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara nyata antara pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif dengan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif bukan sekadar variasi dalam pembelajaran, tetapi merupakan pendekatan yang mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan mutu pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Lebih lanjut, penggunaan PowerPoint interaktif ini juga memberikan manfaat dari segi efisiensi waktu dan efektivitas pengelolaan kelas. Guru dapat menyampaikan materi dengan lebih terarah, menggunakan tampilan visual sebagai pemandu, dan siswa pun dapat mengikuti alur pembelajaran dengan lebih fokus. Kegiatan evaluasi juga dapat dilakukan dengan lebih cepat karena guru dapat menyisipkan kuis interaktif langsung ke dalam slide presentasi, yang memudahkan guru dalam mengukur pemahaman siswa secara langsung dan real-time.

Dalam konteks implementasi kurikulum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi informasi dalam proses pembelajaran merupakan langkah yang selaras dengan prinsip Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, serta menumbuhkan kemandirian belajar pada siswa. Media pembelajaran yang interaktif seperti PowerPoint bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran yang mampu menjembatani materi dengan cara belajar siswa masa kini. Oleh karena itu, berdasarkan peningkatan nilai hasil belajar siswa yang signifikan serta bukti-bukti observasional di lapangan, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis PowerPoint sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPS. Media ini mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan menyenangkan, serta mengubah paradigma pembelajaran yang sebelumnya hanya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa.

Untuk menguji signifikansi dari peningkatan tersebut, dilakukan analisis statistik dengan menggunakan Paired Sample T-Test, yang bertujuan untuk membandingkan nilai pretest dan posttest dalam kelompok yang sama. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi ( $p$ -value) yang diperoleh adalah sebesar 0,035, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara statistik antara penggunaan multimedia interaktif berbasis PowerPoint terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa media interaktif dapat berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat sekolah dasar.

Temuan dari penelitian ini menunjukkan konsistensi dan relevansi yang kuat dengan hasil-hasil penelitian terdahulu, salah satunya adalah pendapat dari Munir (2012) yang menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran memungkinkan terjadinya integrasi yang sinergis antara berbagai elemen pendukung, seperti teks, gambar, suara, video, serta animasi dinamis, yang secara keseluruhan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Integrasi berbagai bentuk media ini tidak hanya memperkaya cara penyampaian informasi, tetapi juga mampu menjembatani perbedaan gaya belajar siswa, sehingga memungkinkan materi yang

kompleks dapat diserap dengan lebih mudah dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aryaningrum dan Pratama (2017) yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran konvensional, menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik saat terlibat dengan media interaktif yang bersifat visual dan komunikatif.

Dalam konteks penelitian ini, penggunaan multimedia berbasis PowerPoint terbukti menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif, terutama karena kemampuannya dalam menyajikan materi pelajaran secara visual dan interaktif. PowerPoint interaktif mampu menyederhanakan konsep-konsep yang sulit melalui penggunaan gambar, diagram, dan animasi yang memudahkan siswa dalam memahami isi materi. Fitur-fitur tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan partisipatif. Hal ini menjadi sangat penting, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sarat akan konsep-konsep abstrak, geografi, serta pemahaman terhadap kenampakan alam dan buatan, yang seringkali sulit dipahami oleh siswa apabila hanya disampaikan melalui ceramah dan bacaan teks semata. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual siswa, tetapi juga mampu memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam belajar dan lebih tertarik terhadap materi yang diajarkan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasan yang mendalam terhadap temuan-temuan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis PowerPoint memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas V SDN Sriamur 01 Kabupaten Bekasi. Penerapan media ini dalam proses pembelajaran terbukti mampu memberikan perubahan yang berarti dalam capaian akademik siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari hasil pretest ke posttest setelah diberikan perlakuan. Tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, penggunaan PowerPoint interaktif juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa, keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung, serta motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Media ini membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang menarik dan interaktif, sehingga informasi lebih mudah dicerna dan diingat. Sehubungan dengan temuan tersebut, maka saran yang dapat diajukan adalah bahwa guru sebagai ujung tombak proses pembelajaran hendaknya mulai memanfaatkan kemajuan teknologi dan berbagai bentuk media digital, termasuk multimedia interaktif berbasis PowerPoint, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pemanfaatan teknologi ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan kompetensi digitalnya, agar mampu merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era pendidikan abad ke-21.

**REFERENSI**

- Abdurrahman, dkk. (2020). Program Pembelajaran Multimedia Interaktif. Jakarta: Prenada Media.
- Aryaningrum, R. & Pratama, H. (2017). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 112-121.
- Festiawan, A. (2020). Strategi Pembelajaran Efektif. Yogyakarta: Deepublish.
- Luluk. (2015). Penggunaan Media Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(1), 35-42.
- Manurung, M. (2021). Teknologi Pendidikan untuk Abad 21. Bandung: Alfabeta.
- Miaz. (2020). Efektivitas Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 98-105.
- Mislan & Santoso, I. (2019). Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Dasar. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Munir. (2012). Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Musdalifah. (2020). Pembelajaran Ilmu Sosial di Sekolah Dasar. Makassar: CV. Nur Media.
- Rohyati, E. (2019). Dinamika Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Kencana.
- Surahman, M. (2017). Ilmu Pengetahuan Sosial: Pendekatan dan Konsep. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Yalvema, F. (2020). Pengaruh Media Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 56-63.
- Yulia, M. (2020). Peran Guru dalam Penerapan Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 23-30.