



Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Yudi Budianti

Universitas Islam 45 Bekasi, Kota Bekasi, Indonesia

Email: yudibudianti@unismabekasi.ac.id

Rima Rikmasari

Universitas Islam 45 Bekasi, Kota Bekasi, Indonesia

Email: rima_rikmasari@unismabekasi.ac.id

Dita Aditya Oktaviani

Universitas Islam 45 Bekasi, Kota Bekasi, Indonesia

Email: myditaoktaviani19@gmail.com

Corresponding Author Email: yudibudianti@unismabekasi.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 18-11-2022

Revised: 15-03-2023

Accepted: 18-03-2023

Published: 11-04-2023

ABSTRACT

This research is motivated by low student learning outcomes. This is because some teachers consider this learning media to be less important, and still use conventional learning media. This study aims to describe the use of interactive PowerPoint media on the learning outcomes of elementary school students. The research method used is Systematic Literature Review (SLR) with the following procedures: (1) Formulate research questions (problem formulation) related to the title; (2) Conduct a search for journal data/Literature Systematic Review (enter keywords into the journal search database); (3) Conduct screening and selection for research journals that are following research problems; (4) The data used is then analyzed; (5) Conducts a critical review of the journals used to see the suitability of the relevant journal criteria; (6) The data has been analyzed, then concluded so that be a conclusion regarding SLR; and (7) Make a final report of the SLR research. The sample for the analysis is 9 published journal articles published in the 2013-2022 range. Based on the classification of journal articles divided into, the research method is 6 Classroom Action Research (PTK) journals and 3 Experimental journals, then based on the lower-class and upper-class categories, and based on subject analysis. It can be concluded that the use of interactive PowerPoint media can improve student learning outcomes in teaching and learning activities, help eliminate boredom, and motivate student learning.

Keywords: PowerPoint Interaktif Media; Learning Outcomes; Elementary School

How to cite:

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. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk memastikan agar peserta didik dapat hidup dengan baik di masyarakat, meningkatkan dan mengembangkan kualitas hidupnya sendiri, serta berkontribusi dalam meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat dan negaranya. Dampak teknologi terhadap pembelajaran adalah perubahan dan inovasi yang terjadi ketika penggunaan sistem pembelajaran, khususnya media

tradisional, dialihkan ke teknologi dan sistem informasi. Sangat penting bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (Desyandri et al., 2021). Peran guru tidak hanya sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai pembimbing bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam pembelajaran menggunakan metode, model, strategi, media dan/atau alat pengajaran lainnya. Guru harus mampu merencanakan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan di dalam kelas. Oleh karena itu, sekolah dan guru harus beradaptasi dan berinovasi agar pembelajaran tetap *up to date*. Berdasarkan Permendikbud No. 22 tahun 2016, proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus bersifat interaktif, merangsang, menyenangkan, menantang, mendorong partisipasi aktif dan mendorong bakat, minat, kreativitas dan kemandirian fisik dan psikis siswa, dengan ruang yang cukup untuk berinisiatif, tergantung perkembangan mereka.

Mengutip (Nafisah, 2021) menurut Daeng dalam Ratumanan pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Proses pembelajaran adalah faktor terpenting dalam meningkatkan dan menghasilkan kualitas siswa. Pembelajaran dipandang sebagai upaya untuk memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan pemahamannya tentang suatu pengetahuan tertentu. Metode pembelajaran dan penggunaan media sangat penting di dalam kelas dan digunakan oleh guru untuk memberikan materi yang menentukan tercapainya keberhasilan pembelajaran.

Realitas proses pembelajaran saat ini guru masih menggunakan metode tradisional yaitu metode ceramah dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam metode ini, guru adalah pusat pembelajaran, atau disebut *teacher centered*, dan pembelajaran tidak berubah. Dalam pembelajaran ini, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, dan permasalahannya adalah rendahnya prestasi akademik siswa. Terkadang siswa menjadi pasif dalam jenis pembelajaran ini, siswa bermain sendiri di kelas, dan siswa menginterupsi teman sekelasnya. Proses kurangnya keterampilan persiapan rata-rata guru dapat mengakibatkan siswa acuh tak acuh terhadap mata pelajaran yang ditawarkan, dan akibatnya siswa menjadi pasif. Berbagai dukungan diperlukan untuk meningkatkan prestasi siswa. Penggunaan media yang tepat juga menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Guru membutuhkan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami mata pelajaran. Belajar dengan cara tradisional tidak terlalu efektif di dalam kelas.

Siswa memerlukan bantuan benda tertentu sebagai sarana untuk memahami uraian materi yang disampaikan oleh guru. Media massa sebagai alat mempercepat dan meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. Media ini tidak hanya mendorong siswa untuk belajar, tetapi juga memberikan pengalaman yang memperjelas dan menyederhanakan konsep abstrak serta meningkatkan kemampuan belajar siswa sesuai dengan tingkat berpikirnya. Oleh karena itu perencanaan program media didasarkan pada tujuan yang dilaksanakan secara sistematis dan dicapai berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Penggunaan media massa dalam pendidikan dasar merupakan bagian penting yang memerlukan perhatian guru. Media diharapkan mampu mendorong berbagai aktivitas belajar siswa dan menciptakan komunikasi yang sehat. Selain itu, guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang

merangsang pemahaman mata pelajaran. Media interaktif merupakan sarana komunikasi berwujud yang cocok untuk anak sekolah dasar, karena pemahaman mereka membutuhkan objek nyata pada tahapan kegiatan tertentu. Butuh menggunakan media yang, praktis, fleksibel dan tahan lama adalah pilihan yang tepat. Media interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang paling menarik, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan membantu siswa memahami materi pelajaran. Media interaktif sebagai media pembelajaran lebih menekankan pada pemahaman yang konkrit.

Mengutip pada artikel (Filayati, Merlia, 2016) menurut Susanto hasil belajar, yaitu perubahan pada diri siswa yang mempengaruhi aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran. Seperti halnya yang dikutip pada artikel (Zaenatun et al., 2021) Hasil belajar adalah perubahan keterampilan dan kemampuan, kebiasaan sikap, pemahaman, pengetahuan dan nilai, berlabel kognitif (memahami konsep), afektif dan psikomotor (proses memahami) melalui kegiatan pembelajaran. Dari sini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tujuan pembelajaran, suatu proses yang bertujuan untuk membawa perubahan pengetahuan, pemahaman dan perilaku belajar, serta kompetensi atau keterampilan yang dapat dicapai siswa setelah belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan merupakan peluang untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil dan proses pendidikan. Salah satu media berbasis IT yang menarik dan inovatif adalah media PowerPoint. *Powerpoint* adalah media presentasi yang berasal dari perangkat lunak komputer (berbasis komputer). Media *Powerpoint* sangat efektif bila digunakan di dalam kelas.

Mengutip pada artikel (Dewi & Manuaba, 2021) Microsoft *Powerpoint* adalah perangkat lunak yang membantu mengatur materi dengan mudah dan efektif selama presentasi. *Microsoft Powerpoint* juga sangat mudah digunakan oleh semua orang, sehingga banyak digunakan untuk presentasi, pengajaran dan pembuatan animasi. Sama halnya yang dikutip pada artikel (Pambudi et al., 2021) Dalam berbagai penyajian media *Powerpoint*, peneliti tertarik dengan penggunaan media *Powerpoint* interaktif yang berisi materi pembelajaran, video pembelajaran dan kuis yang dikemas semenarik mungkin. Media berisi hal-hal yang dapat mempermudah waktu belajar siswa. Siswa dilatih berpikir besar dengan media menarik yang dapat meningkatkan hasil belajarnya pada ranah kognitif. Penggunaan media *Powerpoint* interaktif berpengaruh positif terhadap kekurangan belajar siswa. Menggunakan media *Powerpoint* interaktif untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik meningkatkan keterikatan siswa dan membuat mereka lebih disiplin. Seperti yang dikutip pada artikel (Susilowati et al., 2021) dalam Herlanti bahwa media ini memiliki keuntungannya meliputi: a) dapat menunjukkan objek yang secara fisik tidak ada atau disebut citra. Pembelajaran kognitif dengan menggunakan mental *images* meningkatkan kegigihan siswa dalam mengingat mata pelajaran, b) mengetahui cara mengembangkan materi pembelajaran khususnya membaca dan menyimak, c) adalah kemampuan untuk menggabungkan semua elemen media seperti teks, gambar, video, grafik, tabel, suara dan animasi menjadi satu kesatuan penyajian, d) mampu menyesuaikan diri dengan siswa sesuai dengan metode belajarnya, terutama yang bersifat visual, auditori, kinestetik atau lainnya. Dari beberapa pemaparan di atas, media *Powerpoint*

dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Berkaitan dengan itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan SLR dengan judul “Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Systematic Literature Riview* (SLR) atau tinjauan pustaka sistematis. Menurut (Handayani, 2017) bahwa SLR adalah Penelitian ilmiah yang berfokus pada pertanyaan spesifik dan menggunakan metode ilmiah yang jelas dan terdefinisi untuk mengidentifikasi, memilih, mengevaluasi, dan meringkas hasil studi yang relevan. Penelitian ini menggunakan SLR, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran penggunaan media powerpoint terhadap hasil sekolah dasar.

Adapun pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian SLR yaitu: 1) Memformulasikan pertanyaan penelitian (perumusan masalah) yang terkait dengan judul, 2) Melakukan pencarian jurnal data/*Literature Systematic Review* (memasukan kata kunci ke dalam *database* pencaharian jurnal), 3) Melakukan screening dan seleksi untuk jurnal penelitian yang sesuai dengan permasalahan penelitian, 4) Data yang digunakan kemudian di analisis, 5) Melakukan telaah kritis jurnal yang digunakan untuk melihat kesesuaian kriteria jurnal yang relevan, 6) Data yang sudah dianalisis, lalu di simpulkan sehingga menjadi kesimpulan mengenai SLR, 7) Membuat laporan akhir dari penelitian SLR.

Alat dan bahan untuk menjalankan penelitian dengan metode SLR berupa alat elektronik, seperti: *handphone* dan laptop. Adapun kriteria inklusi sebagai berikut: a) Terindeksi google scholar, b) Artikel jurnal dipublikasikan 9 tahun terakhir (2013-2022), c) Artikel membahas mengenai penggunaan media *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, d) Subjek adalah siswa sekolah dasar, e) Artikel jurnal yang dapat diakses, Pencarian jurnal dan artikel yang di-*review* pada penelitian yang bersumber dari *database google scholar* dan memakai kata-kunci (*keywords*) dan menggunakan kata penghubung (*Boolean searching*). *Boolean searching* digunakan untuk mempermudah pencarian jurnal yang akan digunakan, kata kunci yang digunakan [[Media Powerpoint Interaktif]] Dan [[Hasil Belajar]] Serta [[Sekolah Dasar]].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

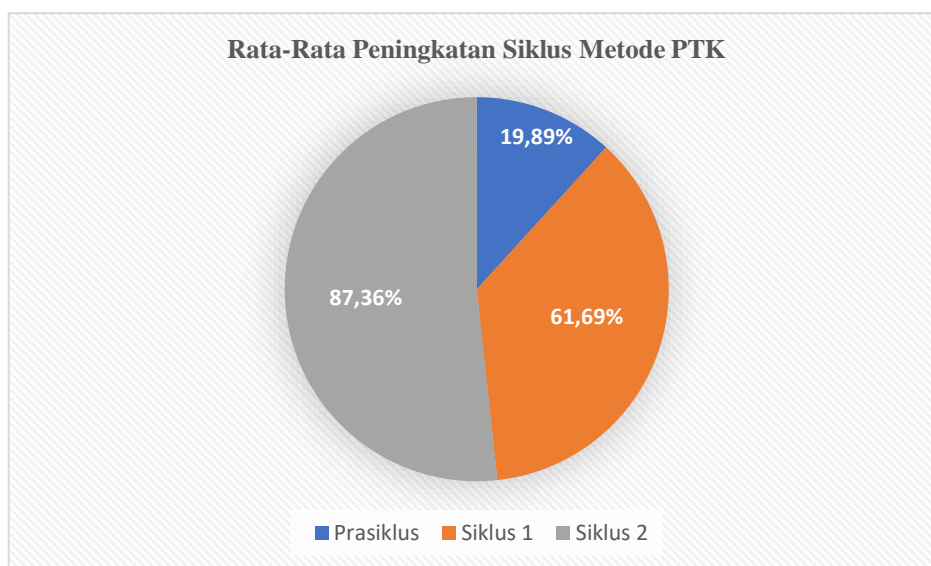
Berdasarkan telaah kritis dengan menggunakan kriteria inklusi yang telah ditentukan terdapat 9 artikel ilmiah yang berkaitan dengan penggunaan media *Powerpoint* interaktif dengan hasil belajar siswa sekolah dasar, dengan jenjang pendidikan sekolah dasar, artikel ilmiah yang sesuai dengan kriteria inklusi ini ditemukan menggunakan beragam metode penelitian. Yang diantaranya adalah 3 artikel ilmiah menggunakan metode Penelitian Eksperimen, 6 artikel ilmiah menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kemudian diklasifikasikan berdasarkan pelaksanaan media *Powerpoint* interaktif di kelas bawah dan kelas atas serta analisis mata pelajaran.

3.1. Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Metode Penelitian Eksperimen

Berdasarkan analisis diperoleh tiga artikel yang menggunakan metode penelitian eksperimen, yaitu penelitian di kelas II, IV dan V Sekolah Dasar. Dalam penelitian (Puspita et al., 2020) Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Dalam desain penelitian ini dimulai dengan *pre-test*, setelah itu siswa diberi perlakuan berupa perlakuan belajar *PowerPoint* yang interaktif, kemudian siswa diberikan *post-test* untuk melihat apakah ada hasil pembelajaran yang diperoleh sebelum dan sesudah siswa setelah memberian perlakuan ini. Sehingga jumlah presentase (%) untuk hasil *pre-test* mendapat 55%, dan untuk hasil *post-test* mendapat 95% dan mengalami kenaikan sebesar 40%.

Dalam penelitian (Rahmani & Abduh, 2022) Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi-experimental) desain *pretest-posttest control group design*. Signifikansi yang didapat sebesar $0,018 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Fakta tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan bahwa rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan media interaktif *Powerpoint* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media interaktif *Powerpoint*. Dimana rata-rata *post-test* pada kelompok eksperimen sebesar 72,33 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 64,00.

Selanjutnya penelitian (Putri & Nurafni, 2021) menggunakan jenis penelitian “Kuantitatif Eksperimen” dengan metode *True Experiment Design*, desain penelitian menggunakan *Posttest-Only Control Design*. Berdasarkan hasil penelitian setelah dilakukan penghitungan uji normalitas dan uji homogen sehingga data tersebut dikatakan normal dan homogen maka data dapat diuji hipotesis menggunakan rumus uji-t dengan $t_{hitung} = 2,366$ taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ derajat kebebasan (dk) = 54 senilai 2,006. Dalam hal ini, hasil t_{hitung} yang dicapai lebih besar dari t_{tabel} ($2,366 > 2,006$), sehingga dapat disimpulkan pengaruh lingkungan pembelajaran *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dari hasil pemaparan beberapa artikel mengenai penggunaan media *Powerpoint* interaktif dalam metode penelitian eksperimen, dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen media *Powerpoint* interaktif dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang dapat membantu memberikan pembelajaran berkelanjutan, *pre-test* dan *post-test*, yang kemudian dilakukan dalam bentuk media *Powerpoint* interaktif, dan kemudian siswa diberikan *post-test* untuk melihat apakah hasil belajar meningkat sebelum dan setelah siswa diberi perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa eksperimen dengan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan partisipasi media siswa. Hal ini dikarenakan media *PowerPoint* berisi gambar dan video yang membantu siswa memahami media tersebut. Siswa antusias mengikuti proses belajar mengajar karena materi yang dimasukkan dan dikemas dalam media pembelajaran tidak membosankan.

3.2. Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Gambar 1. Rata-rata Peningkatan

Dilihat dari hasil yang dilakukan oleh peneliti dari beberapa jurnal, bahwa untuk setiap siklus mengalami perbedaan hasil yang signifikan. Kemudian, nilai rata-rata persentase untuk siklus I yaitu 61,69% dan untuk siklus II yaitu 87,36%. Berdasarkan analisis diperoleh 6 artikel yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Dari hasil pemaparan beberapa artikel yang membahas tentang penggunaan media *PowerPoint* interaktif dalam Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* interaktif dalam metode Penelitian Tindakan Kelas mampu untuk mempelajari mulai dari kegiatan pra-siklus yaitu mengetahui kondisi awal siswa dan mengidentifikasi masalah. Proses penelitian ini kemudian memakan waktu setidaknya dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dokumentasi dan angket. Dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas. Sumber daya ini lebih berfokus pada penyajian materi dan menyoroti materi yang diajarkan dalam *PowerPoint* interaktif. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Penyajian warna, huruf, animasi, gambar dan video yang menarik dengan pesan audio visual membantu siswa memahami materi. Siswa tampak lebih aktif dan berpartisipasi dalam setiap pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Hal ini dibuktikan pada oleh penelitian yang dikutip dari jurnal (Rahmani & Abduh, 2022) menurut Pramestika bahwa penerapan media *Powerpoint* interaktif dalam hasil belajar materi matematika mengalami peningkatan, hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa media *Powerpoint*

interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran di tengah pandemi. Masih dalam artikel (Rahmani & Abduh, 2022) menurut Novita dan Harahap, selain itu juga penggunaan media pembelajaran interaktif, efektif untuk peningkatan penguasaan konsep dan antusiasme dari siswa. Sama halnya pada artikel (Putri & Nurafni, 2021) penelitian yang dilaksanakan oleh Sugama, bahwa penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif memengaruhi nilai siswa, serupa dengan penelitian yang dilakukan (Anggraini & Desyandri, 2023) dan Sumilat yang menemukan bahwa media *Powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Pada artikel (Susilowati et al., 2021) menggunakan *Powerpoint* interaktif membuat siswa lebih aktif, antusias dan mampu menganalisis masalah serta menarik kesimpulan yang tepat.

3.3. Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Kelas Bawah dan Kelas Atas

3.3.1. Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Kelas Bawah Sekolah Dasar.

Tabel 1. Perbedaan Penggunaan Media Interaktif Power Point Kelas Bawah

| No | Peneliti | Mata Pelajaran | Materi Pembelajaran | Kelas |
|----|----------------------|----------------|---|-------|
| 1 | Kumalasari, 2020 | Tematik | - | 2 SD |
| 2 | Puspita et al., 2020 | Tematik | Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 3 Tumbuhan disekitarku | 2 SD |
| 3 | Sudiono et al., 2021 | IPA | Ciri-ciri MakhluK Hidup | 3SD |

Dari hasil pemaparan beberapa jurnal mengenai pelaksanaan penggunaan media *Powerpoint* interaktif pada kelasbawah dapat dilihat perbedaan dari setiap kegiatanpelaksanaan pembelajaran dimana saat pelaksanaan tersebut media powerpoint interaktif ini dapat dibagikan melalui aplikasi *WhatsApp Group* dan dilanjut dengan diskusi melalui aplikasi *Zoom Meeting* ataupun *Video Conference* lainnya, serta untuk evaluasi dari pelaksanaan ini guru dapat membagikan kuis melalui *Google Form* atau aplikasi penunjang lainnya. Tetapi dari setiap perbedaan yang ada, hasil pelaksanaan pada kelas bawah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan media powerpoint interaktif.

3.3.2. Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Kelas Atas Sekolah Dasar.

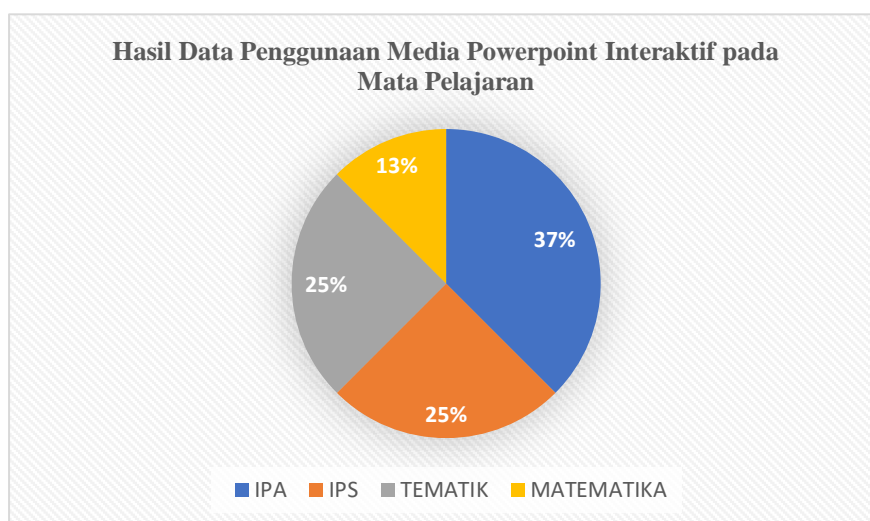
Tabel 2. Perbedaan Penggunaan Media Interaktif Power Point di Kelas Atas

| No | Peneliti | Mata Pelajaran | Materi Pembelajaran | Kelas |
|----|------------------------------|----------------|---------------------|-------|
| 1 | (Putri & Nurafni, 2021) | IPS | - | 4 SD |
| 2 | (Rahmani & Abduh, 2022) | - | - | 5 SD |
| 3 | (Pambudi et al., 2021) | Matematika | Volume bangun ruang | 5 SD |
| 4 | (Ayudhityasari et al., 2021) | IPA | - | 4 SD |
| 5 | (Illahi et al., 2021) | IPA | - | 5 SD |
| 6 | (Susilowati et al., 2021) | IPS | - | 5 SD |

Dari hasil pemaparan beberapa jurnal di atas mengenai pelaksanaan penggunaan media *Powerpoint* interaktif pada kelas atas dapat dilihat perbedaan dari segi pelaksanaan yang dilakukan oleh masing-masing peneliti, kegiatan pelaksanaan menggunakan media *Powerpoint* interaktif ini bisa

digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring, bisa melalui *WhatsApp Group* (WAG) ataupun *Zoom Meeting*. Ataupun dapat dikolaborasikan dengan disesuaikan oleh kebutuhan baik dari guru maupun siswa. Dari setiap perbedaan yang ada, hasil pelaksanaan pada kelas atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan media *Powerpoint* interaktif, dikarenakan guru dalam menyajikan materi melalui media *Powerpoint* interaktif dikemas semenarik mungkin, merangkum materi-materi yang dianggap penting, selain itu berbagai macam variasi warna, huruf, animasi, gambar dan video-video yang ditampilkan dapat membuat siswa merasa tertarik dan siswa merasa lebih bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar, serta rasa antusias siswa dalam berpartisipasi di kegiatan pembelajaran juga turut aktif dan suasana kelas lebih menyenangkan.

3.4. Analisis Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran



Gambar 2. Penggunaan Media *Powerpoint*

Berdasarkan 9 jurnal yang di analisis mengenai penggunaan media *Powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, terdapat 8 jurnal yang memiliki mata pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* interaktif dapat digunakan di jurusan IPA karena penyajian materi melalui media *Powerpoint* interaktif menonjolkan materi yang dianggap penting. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, yang memfasilitasi pemahaman konten akademik. Penyajian materi dengan berbagai warna, huruf, animasi, gambar dan video yang menggambarkan pesan audio visual memudahkan pemahaman materi bagi siswa. Siswa tampak lebih terlibat karena mereka tertarik untuk mendalami materi yang disajikan. Dengan menambahkan gambar dan video pada tampilan *Powerpoint* yang interaktif, guru dapat membantu siswa memahami pesan atau informasi yang disampaikan. Selain penerapannya dengan kemampuan multi-pemain, membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dengan memungkinkan setiap siswa mengontrol permainan yang menyampaikan banyak informasi dan memengaruhi hasil belajar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan 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.

Peneliti memiliki rekomendasi bagi guru yang menggunakan media *Powerpoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Guru dapat menampilkan media *Powerpoint* interaktif dengan berbagai fitur yang dapat menjadikan media ini sebagai presentasi yang bermanfaat. Alat-alat seperti teks, warna, manajemen gambar, grafik, video, suara dan animasi dapat dipadukan dengan materi tambahan dan soal-soal latihan agar pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan aktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, Y. S., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Model Example Non Example Berbantuan Media Power Point Teradap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 368–373.
- Ayudhityasari, R., Widayati, M., & Rahman, K. (2021). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Menggunakan Powerpoint Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 4(2), 105–116. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v4i2.1678>
- Desyandri, D., Yeni, I., Mansurdin, M., & Dilfa, A. H. (2021). Digital Student Songbook as Supporting Thematic Teaching Material in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 342–350. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.36952>
- 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. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>
- Filayati, Merlia, & Suprayitno. (2016). Penggunaan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 4(2), 173–183. DOI: <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1580038>
- Handayani, P. W. (2017). Systematic Review dengan PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses). Workshop Riset Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer UI, 1–28. Diakses pada laman: <https://dosen.perbanas.id/wp-content/uploads/2017/08/Sesi2-SYSTEMATIC-REVIEW-DENGAN-PRISMA.pdf>
- Illahi, T. A. R., Rahmawati, I., & Setyawan, A. (2021). Pemanfaatan Media Interaktif Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA. *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 1(2), 130–141. DOI: <https://doi.org/10.52620/jeis.v1i2.11>
- Kumalasari, N. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Kelas II Dalam Pembelajaran Daring Tematik Melalui Media Belajar Power Point Interaktif. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(2), 148–158. DOI: <https://Doi.Org/10.26877/JP3.V6i2.7313>

- Nafisah, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas Iv Sdn Tanjung Jati 1. *RESEARCH JOURNAL*, 9(1), 1–14. Diakses pada laman: <https://osf.io/vmgfr>
- Pambudi, S., Rezkita, S., & Purwaningsih, E. (2021). Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penggunaan Media Power Point Interaktif. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 02(02), 1–9. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/v2i2.11312>
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54. Diakses pada laman: <https://jurnal.stkipgtritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2456–2465. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>
- Sudiono, Irfan, M., & Sunardi. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Power Point Interaktif Kelas Tiga Sd Negeri 2 Sambirata. *Pinisi: Journal of Teacher Professional*, 3(3), 635–638. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/tpj.v2i3.25989>
- Susilowati, W., Harsan, T., Hadiprasetyo, K., Veteran, U., Nusantara, B., Veteran, U., Nusantara, B., Veteran, U., & Nusantara, B. (2021). Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Melalui Media Powerpoint Interaktif. *Jurnal Dikdas Bantara*, 4(2), 138–149. DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v4i2.1685>
- Zaenatun, A., Setiani, A. A., Farrah, R., Widyastuti, R., & Aeni, A. N. (2021). Pengaruh Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 183. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.115170>