



# Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Powerpoint Terhadap Hasil Belajar PAI di SD Angkasa II Lanud Padang

Ratih Nindea Tiyan<sup>1</sup>, Rengga Satria<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Padang

\*corresponding Author, e-mail: [ratinindeatiyan@gmail.com](mailto:ratinindeatiyan@gmail.com)

## Abstract

*Recently, the world of education has experienced complex problems, a lack of understanding of Islamic Religious Education material, so that student learning outcomes have not been able to meet the standard criteria for achieving learning objectives. This is proven that only 14.28% of students were able to achieve the KKTP before using interactive powerpoint media, whereas in class V it was only 23.52%. Therefore, it is necessary to provide interactive powerpoint media. This media is considered practical, allows for an active response from the recipient of the message and is healthier than a whiteboard. The aim of the research is to analyze the effectiveness of using PowerPoint interactive media on the learning outcomes of Islamic religious education for students at Angkasa II Lanud Padang Elementary School. The method used in this research was pre-experiment with a one group pretest posttest design. The research results show that the calculated t value is greater than the t table, namely  $7,170 > 2,179$  for class IV and  $25,606 > 2,131$  for class V, meaning that the use of interactive powerpoint media is effective in improving learning outcomes.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Interactive Media, Powerpoint

Received Mei 28, 2024

Revised June 20, 2024

Published July 10, 2024



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author.

## Pendahuluan

Pendidikan terlaksana karena adanya tujuan yang akan dicapai. Dalam pandangan para ahli, fungsi dan tujuan pendidikan adalah sebagai gambaran ideal yang sarat dengan nilai-nilai baik, luhur, pantas, benar dan indah bagi kehidupan. Apabila dilihat tujuan pendidikan harus menjadi dasar utama dalam pencapaian yang diinginkan dalam semua tindakan pendidikan. Semua kegiatan pendidikan yang tidak relevan dengan tujuan harus dihindari dan dinilai keliru. Oleh sebab itu, tujuan pendidikan bersifat normatif. Dengan demikian, semua pendidik dan tenaga kependidikan harus memahaminya. Ketidapahaman pendidik dan tenaga kependidikan terhadap tujuan pendidikan akan berakibat kesalahan dalam proses penyelenggaraan pendidikan (Rinto Alexandro et al., 2021).

Merujuk kepada tujuan pendidikan nasional, maka untuk mewujudkannya perlu adanya pendidikan nilai. Pendidikan nilai merupakan inti dari Pendidikan Agama Islam (PAI), karena tujuan dari pendidikan adalah untuk mendidik perilaku manusia berdasarkan Alquran dan hadis (Frimayanti, 2017) dan (Hidayah, 2019). Pendidikan Agama adalah salah satu dari tiga subjek pelajaran yang harus dimasukkan ke dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan dapat terwujud secara terpadu (Damayanti, 2018).

Selanjutnya kata pendidikan ini dikaitkan dengan Agama Islam, dan menjadi satu kesatuan yang tidak dapat diartikan secara terpisah. Pendidikan agama Islam (PAI) adalah bagian dari pendidikan Islam dan pendidikan Nasional, yang menjadi mata pelajaran wajib di setiap lembaga pendidikan (Damayanti, 2018). Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran

---

yang memfokuskan pada perilaku sehari-hari sebagai manifestasi Iman dan Taqwa kepada Allah SWT (Efendi, 2023). Dalam Pendidikan Agama Islam dijelaskan bahwa tujuan mata pelajaran ini agar siswa mampu memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran Islam sehingga menjadi muslim yang beriman, bertaqwa kepada Allah SWT, dan berakhlak mulia (Dahwadin & Sifa, 2019). Jadi, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam ialah upaya sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan siswa untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pendidikan Agama Islam adalah salah satu mata pelajaran wajib yang harus diberikan ditingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat (Huda, 2020). Pendidikan Agama Islam sangat kompleks, sehingga dalam proses pembelajarannya diperlukan media pembelajaran agar ilmu Pendidikan Agama Islam dapat dimengerti, dipahami dan dijadikan pedoman hidup di dunia. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah khususnya mata pelajaran PAI belum mampu untuk mencapai hasil maksimal. Hal ini terbukti dari observasi awal yang penulis lakukan di SD Angkasa II Lanud Padang, pada bulan September 2023 lalu. Pada observasi tersebut penulis memperoleh hasil bahwa masih banyak siswa yang nilai ujian tengah semesternya yang berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengamatan yang dilakukan penulis di SD Angkasa II Lanud Padang Kelas IV pada September 2023 bahwa hanya terdapat 14,28% siswa yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebelum penggunaan media interaktif powerpoint, sedangkan kelas V terdapat 23,52% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini dibuktikan dengan masih rendahnya penilaian ujian tengah semester siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis menyarankan alternatif solusi melalui penggunaan media interaktif powerpoint (PPT). Berdasarkan penulisan (Saifullah, 2015) diungkapkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan powerpoint media interaktif dengan minat belajar mahasiswa. Jadi, pembelajaran dengan media powerpoint ini manfaatnya ialah untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa (Saifullah, 2015). Dengan demikian, diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

## Metode

Jenis penulisan ini ialah metode penulisan kuantitatif dengan pendekatan *pre-eksperimental design*. Penulisan ini merupakan rancangan penulisan yang belum dikategorikan sebagai penulisan eksperimen sebenarnya. Hal ini disebabkan karena masih terdapat variabel luar yang bisa berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (terikat). Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara acak. Penulisan *pre-eksperimental design* dilakukan pada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media interaktif powerpoint. Bentuk desain penulisan yang penulis gunakan adalah desain *one group pretest posttest design* (Sugiyono, 2020).

Di dalam *one group pretest posttest design* terdapat *pretest* dan *posttest* sehingga pengaruh *treatment* dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai *posttest* dan *pretest*. Apabila hasil *posttest* lebih besar daripada *pretest*, maka perlakuan berpengaruh positif, begitupun sebaliknya (Sugiyono, 2020). Berikut adalah desain dari *one group pretest posttest design*:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

$O_1$  = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan )

X = perlakuan

$O_2$  = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Dalam penulisan ini dikaji lebih mendalam mengenai media interaktif powerpoint dan efektivitasnya terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa SD Angkasa II Lanud Padang.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Belajar

Menurut Behaviorisme, hasil belajar adalah perubahan yang terlihat melalui *respons*, sedangkan konstruktivisme menyatakan bahwa belajar adalah proses konstruksi pengetahuan oleh individu. Para ahli telah mempelajari tanda-tanda bahwa seseorang telah belajar, serta kapan kita bisa mengatakan bahwa seseorang telah berhasil belajar. Dalam menilai apakah seseorang telah belajar atau belum (Parwati et al., 2023). Sudjana mengungkapkan bahwa hasil belajar mencakup perilaku yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Subaryana, 2015). Dimiyati dan Mudjono mengidentifikasi hasil belajar sebagai hasil dari interaksi dengan usia. Hanry Ford mengklaim bahwa tidak ada batasan usia untuk belajar, mengatakan bahwa antara usia 20 hingga 80 tahun tidak menjadi masalah. Dia menyatakan bahwa mereka yang berhenti belajar dianggap tua, sedangkan yang terus belajar dianggap tetap muda (Parwati et al., 2023).

Belajar melibatkan perubahan dalam perilaku dan pemahaman siswa. Awalnya, siswa memiliki potensi alami, tetapi setelah proses belajar, pengetahuan dan pemahamannya berkembang dan menjadi lebih luas (Parwati et al., 2023). Pendekatan lain dalam pemahaman tentang hasil belajar menggambarkan bahwa itu mencakup pola perilaku, nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan (Dakhi, 2020). Hasil belajar merupakan kompetensi yang didapatkan oleh siswa setelah menerima pembelajaran dari guru. Penilaian hasil belajar melibatkan tiga bagian: pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Hasibuan, 2022). Berdasarkan beberapa definisi sebelumnya, hasil belajar mencakup perilaku yang melibatkan tiga bagian: pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ini juga mencakup transformasi atau perubahan yang dialami siswa baik secara personal maupun dalam konteks kelompok.

Faktor-faktor yang berimplikasi terhadap hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi faktor internal dan eksternal. Kedua faktor ini saling terkait dalam proses pembelajaran, yang memengaruhi kualitas hasil belajar. Berikut adalah rincian faktor-faktor hasil belajar (Parwati et al., 2023):

#### 1. Faktor Internal (Faktor dari Dalam)

Faktor internal merujuk pada faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu sendiri dan dapat memaksimalkan hasil belajar individu tersebut. Ini mencakup faktor-faktor fisiologis, psikologis, dan kelelahan.

#### 2. Faktor Eksternal (Faktor dari Luar)

Faktor eksternal juga memiliki peran penting dalam memengaruhi proses belajar. Faktor-faktor eksternal ini termasuk faktor sekolah, keluarga, dan lingkungan. Proses pembelajaran ini merupakan upaya untuk membentuk perubahan dalam perilaku. Pendidikan, yang bertujuan mencapai dan memaksimalkan hasil belajar, yang dipengaruhi oleh faktor individu dan sosial.

---

## B. Media Interaktif

Komunikasi dua arah atau lebih dari elemen komunikasi disebut "interaktif". Sederhananya, "interaktif" berarti komunikasi yang aktif antara komunikator dan komunikan. Tidak ada pihak yang pasif dalam interaktif ini. Secara umum, "media interaktif" mengacu pada produk multimedia dan layanan digital dalam sistem IT yang menyajikan konten audio, konten visual, dan konten audiovisual untuk merespon tindakan pengguna. Media interaktif, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ialah alat perantara atau penghubung yang terkait dengan komputer yang bersifat aktif dan berinteraksi satu sama lain.

Media pembelajaran interaktif ialah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer dan memungkinkan komunikasi dua arah aktif antara pengguna media dan siswa. Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang memungkinkan guru menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa (Januarty, 2018).

## C. Powerpoint

Salah satu alat pengembangan Microsoft adalah powerpoint. Karena powerpoint termasuk dalam Microsoft Office, jadi tidak perlu menginstalnya lagi. Sistem pengelolaan adalah sistem program yang memungkinkan guru membuat materi ajar tanpa menguasai bahasa pemrograman. Guru hanya perlu menggunakan program yang ada, dan materi pelajaran dapat disusun dengan fasilitas yang ada di program (Saifullah, 2015).

Powerpoint bukan satu-satunya program yang tersedia saat ini; namun, powerpoint adalah program yang akrab dan mudah digunakan. Sangat mudah untuk mengimpor file, gambar, suara, dan film ke powerpoint, dan mudah untuk berpindah dari satu tampilan ke tampilan lainnya. Namun, kekurangan powerpoint adalah fasilitasnya yang terbatas untuk membuat animasi. Pengembangan media presentasi seperti powerpoint harus disesuaikan dengan prinsip pengembangan media pembelajaran. Menurut Khetut dan Aristo Rahadi, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat mengembangkan media presentasi:

- a. Media presentasi yang dibahas adalah kebutuhan pembelajaran, jadi perlu disesuaikan dengan prosedur pengembangan instruksional.
- b. Media harus digunakan sebagai alat bantu mengajar, bukan sebagai media pembelajaran yang dipelajari secara mandiri oleh tujuan.
- c. Pengembangan media presentasi harus mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal semua potensi dan fitur dari jenis presentasi tersebut.
- d. Prinsip kebenaran materi dan kemenarikan presentasi (Saifullah, 2015).

### 1. Kelebihan Powerpoint

Powerpoint adalah sebuah program yang memungkinkan Anda menampilkan objek berbentuk slide, yang dapat dicetak atau hanya ditampilkan sesuai keinginan pengguna. Powerpoint menyediakan tiga bentuk gerakan animasi untuk setiap elemen slide: masuk, penekanan, dan keluar. Gerakan animasi ini dapat diatur dengan animasi khusus dan transisi untuk perpindahan slide. Selain itu, powerpoint juga memiliki kemudahan lain seperti *template*, *bullet*, *content wizard*, dan fitur lainnya (Nuryanti et al., 2019).

Salah satu keuntungan menggunakan powerpoint adalah bahwa tidak perlu membeli perangkat lunak tambahan karena semuanya sudah termasuk dalam Microsoft Office. Karena Microsoft powerpoint adalah bagian dari Microsoft Office, program ini secara otomatis akan terinstal saat pengguna menginstal Microsoft Office. Dari perspektif perancangan multimedia powerpoint, "Pendekatan Desain Berpusat Teknologi" sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada teknologi (Nuryanti et al., 2019).

---

Menurut Hujair AH. Sanaky, powerpoint memiliki beberapa keunggulan, antara lain: praktis, memungkinkan penerima pesan untuk berpartisipasi secara aktif dalam pesan, memiliki berbagai metode penyajian, dapat digunakan berulang kali, dikontrol sepenuhnya oleh komunikator selama setiap sekuens belajar, lebih sehat daripada papan tulis, pembelajaran menjadi menarik, melibatkan siswa dalam pembelajaran, dan meningkatkan retensi materi (Suardi, 2019).

## 2. Kelemahan Powerpoint

Media presentasi powerpoint (PPT) tidak memiliki banyak data dan informasi yang dapat ditampilkan pada layar komputer yang besar. Pendidik akan terjebak dalam empat situasi saat menggunakan powerpoint: mode menyenangkan, kurang interaksi konten, kurang interaksi pengajar dengan siswa, dan hanya sebagai hiburan. Edward Tufte berpendapat bahwa, sependapat dengan Klemm, penyajian informasi dalam powerpoint yang beresolusi rendah dengan hanya 40 kata per slide dan membutuhkan waktu 8 detik untuk membacanya berpotensi memungkinkan penyaji memutilasi data (Nuryanti et al., 2019).

Metode yang didasarkan pada teknologi informasi ini untuk menggunakan powerpoint sebagai media pembelajaran mengabaikan aspek kognitif karena berfokus pada kecanggihan teknologinya dan bagaimana menggunakan multimedia, padahal pembelajaran multimedia yang efektif berfokus pada pembelajar. Dari kelebihan dan kekurangan powerpoint, pengguna berusaha untuk menguranginya, tetapi powerpoint tetap menarik (Nuryanti et al., 2019).

Menurut Hujair AH. Sanaky, beberapa kelemahan powerpoint adalah sebagai berikut: alat mahal, membutuhkan komputer dan LCD untuk memproyeksikan pesan, memerlukan persiapan khusus dan kerja sistematis untuk menggunakannya, dan operator atau pembantu khusus diperlukan untuk pemberi pesan yang tidak mahir (Suardi, 2019).

## 3. Indikator Media Pembelajaran Powerpoint

Djamarah dan Suwarna mengemukakan indikator media pembelajaran powerpoint sebagai berikut (Suardi, 2019): media pembelajaran powerpoint sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan cara berpikir siswa, cukup waktu untuk digunakan, dan interaktif.

Terdapat sepuluh indikator pada aspek performa yang menunjukkan aktifitas pada aspek tersebut. Indikatornya antara lain (Suardi, 2019): a. powerpoint memiliki tampilan teks yang menarik, b. tampilan gambar yang menarik, c. tampilan gambar dan teks yang menarik, d. tampilan teks, video, dan gambar yang menarik, e. PowerPoint membuat kegiatan belajar yang menyenangkan, f. kegiatan belajar yang lebih menyenangkan, g. memiliki banyak teknik penyajian yang menggunakan kombinasi warna atau animasi, h. dapat dihentikan kapan saja karena kontrol sepenuhnya pada komunikator, i. media pembelajaran dengan menggunakan powerpoint dan video membuat belajar tidak membosankan.

Selain metrik yang disebutkan di atas, media pembelajaran powerpoint juga dapat diukur dengan menggunakan metrik berikut: relevansi media, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatannya (Suardi, 2019).

Berdasarkan pada problematika dan fenomena yang terjadi di SD Angkasa II Lanud Padang khususnya kelas IV dan kelas V. Kemudian, penulis melakukan uji coba angket untuk penilaian efektivitas penggunaan media interaktif powerpoint terhadap hasil belajar siswa.

Setelah penulis memperoleh soal angket yang valid, penulis kemudian melakukan uji reliabilitas pada SPSS versi 23 dan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel. 1 Uji reliabilitas angket kelas IV

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.632	11

Sumber: Data Primer Penulisan, 2024

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,632. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data soal angket sebanyak 11 item tersebut reliabilitas kuat dengan acuan jika Cronbach's Alpha > dari 0, 60 maka tingkat reliabilitas kuat.

Sedangkan untuk kelas V diperoleh hasil soal angket yang valid sebanyak 18 soal. Kemudian, soal angket yang sudah valid tersebut diujicobakan dan dianalisis menggunakan rumus alpha cronbach's pada SPSS versi 23 untuk dilakukan uji coba reliabilitas. Maka diperoleh hasil uji reliabilitas soal angket yang valid terhadap 17 orang siswa sebagai berikut:

Tabel. 2 Uji reliabilitas soal kelas V

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.914	18

Sumber: Data primer penulisan, 2024

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Alpha Cronbach's sebesar 0,914. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data soal angket sebanyak 18 item tersebut reliabilitas sangat kuat dengan acuan jika Alpha Cronbach's > dari 0, 60 maka tingkat reliabilitas sangat kuat.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, maka penulis perlu mendeskripsikan data tersebut ke dalam bentuk statistik deskriptif. Berikut merupakan penggambaran statistik deskriptif untuk soal kelas IV dengan total siswa (N) sebanyak 14 orang. Berikut merupakan hasil data statistik deskriptif yang diujicobakan melalui SPSS versi 23:

Tabel. 3 Hasil Uji Statistik Deskriptif Angket Media Interaktif PPT siswa kelas IV

Descriptive Statistics						
		N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media		14	40	53	47.43	3.897
Valid (listwise)	N	14				

Dari data di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa data angket mengenai media interaktif powerpoint yang valid dengan jumlah siswa (N) kelas IV sebanyak 14 orang. Dari 14 orang tersebut, diperoleh nilai mininum sebesar 40 dan nilai maksimum sebesar 53 dengan rata-rata sebesar 47,43 dan standar deviasi (sebaran data terhadap rata-rata) sebesar 3,897.

Tabel. 4 Hasil Uji Statistik Deskriptif Angket Media Interaktif PPT dan hasil Belajar siswa kelas IV

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media PPT	14	40	53	47.43	3.897
Hasil Belajar	14	64	88	79.71	7.600
Valid N (listwise)	14				

Dari data di atas dapat diperoleh perbandingan yang cukup signifikan dari data angket mengenai media interaktif powerpoint dan data hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas IV dengan jumlah siswa (N) kelas IV sebanyak 14 orang. Dari 14 orang tersebut, diperoleh nilai minimum angket sebesar 40 sedangkan untuk hasil belajar diperoleh nilai minimum yakni sebesar 64. Dan nilai maksimum angket sebesar 53 sedangkan pada hasil belajar nilai maksimumnya adalah sebesar 88. Rata-rata angket yang diperoleh siswa sebesar 47,43. Berbeda halnya dengan rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa yakni 79,7. Selanjutnya, standar deviasi (sebaran data angket terhadap rata-rata) sebesar 3,897 sedangkan standar deviasi pada hasil belajar cukup mengalami peningkatan yakni sebesar 7,600.

Adapun hasil statistik deskriptif untuk penggunaan media PPT untuk kelas V adalah sebagai berikut:

Tabel. 5 Hasil Uji Statistik Deskriptif Angket Media Interaktif PPT Siswa kelas V

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media PPT	17	56	90	79.59	10.063
Valid (listwise)	N 17				

Berdasarkan pengisian angket terkait penggunaan media interaktif powerpoint yang diuji cobakan kepada 17 orang siswa, maka diperoleh hasil nilai minimum sebesar 56 sedangkan nilai maksimumnya sebesar 90. Dan apabila variabel x dibandingkan dengan variabel y dalam penulisan ini maka diperoleh hasil uji sebagai berikut:

Tabel. 6 Hasil Uji Statistik Deskriptif Angket Media Interaktif PPT dan Hasil Belajar Siswa kelas V

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media PPT	17	56	90	79.59	10.063
Hasil Belajar	17	72	92	82.59	6.774
Valid (listwise)	N 17				

Uji hipotesis pada penulisan ini menggunakan uji t dengan cara membandingkan nilai t hitung dengan t tabel atau dengan cara melihat taraf nilai signifikansi pada hasil uji t.

Tabel. 7 Paired Sample Statistik Deskriptif kelas IV

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	49.86	14	17.015	4.547
	Posttest	79.71	14	7.600	2.031

Tabel. 8 Paired Sample Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	14	.404	.152

Tabel. 9 Paired Sample Test Pretest dan Posttest Kelas IV

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-29.857	15.580	4.164	38.853	20.861	7.170	13	.000

Data pada tabel 1.7 merupakan data statistik deskriptif dari data hasil pretest dan posttest siswa kelas IV. Sedangkan pada tabel 1.8 merupakan *paired samples correlations* yang menunjukkan ada dan tidak adanya hubungan antara pretest dan posttest. Karena nilai signifikansi pretest dan posttest pada data tersebut bernilai 0.152 (> dari 0,05) maka antara pretest dan posttest tidak memiliki hubungan. Sedangkan pada tabel 1.9 merupakan tabel *paired sample test*, yang menunjukkan bahwa antara pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Jika taraf signifikansi data  $< 0,05$  menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan hasil penggunaan media interaktif powerpoint sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Hal ini juga membuktikan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Tabel 1.10 Paired Sample Statistik Deskriptif kelas V

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	50.35	17	8.374	2.031
	Posttest	82.59	17	6.774	1.643



Tabel.11 Paired Sample Korelasi Pretest dan Posttest kelas V

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	17	.785	.000

Tabel.12 Paired Sample Test Pretest dan Posttest Kelas V

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	32.235	5.190	1.259	34.904	29.567	25.606	16	.000

Data pada tabel 1.10 merupakan data statistik deskriptif dari data hasil pretest dan posttest siswa kelas V. Sedangkan pada tabel 1.11 merupakan *paired samples correlations* yang menunjukkan ada dan tidak adanya hubungan antara pretest dan posttest. Karena nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* pada data tersebut bernilai 0.000 (< dari 0,05) maka antara pretest dan posttest memiliki hubungan. Sedangkan pada tabel 1.12 merupakan tabel *paired sample test*, yang menunjukkan bahwa antara *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Jika taraf signifikansi data kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan hasil penggunaan media interaktif powerpoint sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Karena taraf signifikansi < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil SPSS versi 23 di atas maka nilai t hitung dari kelas IV adalah sebesar 7.170 > t tabelnya 2,179. Dan kelas V t hitungnya sebesar 25.606 > 2,131 (t tabel). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa t hitung dari *pretest* dan *posttest* kelas IV dan V > dari t tabel yang artinya  $H_a$  diterima. Jadi, terdapat efektivitas penggunaan media interaktif powerpoint terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD Angkasa II Lanud Padang.

Powerpoint merupakan salah satu *authoring tool* yang diproduksi oleh perusahaan pembuat software Microsoft komputer. Powerpoint memiliki kemudahan dalam mengimpor file, gambar, suara, dan *movie*, membuat lompatan dari satu tampilan ke tampilan lainnya walaupun memiliki kelemahan dalam fasilitas pembuatan animasi yang terbatas. Powerpoint ini terbilang unggul dalam hal kepraktisan, memungkinkan respon aktif dari penerima pesan, memiliki variasi teknik penyajian, dapat digunakan berulang-ulang dan dapat dihentikan oleh komunikator dan lebih sehat dibandingkan papan tulis. Media powerpoint juga mampu meningkatkan retensi terhadap materi pembelajaran yang disajikan guru.

Media pembelajaran powerpoint perlu didesain semenarik mungkin untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Salah satu indikator media

---

pembelajaran yakni interaktif. Interaktif bermakna terjadinya komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Media interaktif menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada siswa, dimana siswa tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara tetapi ikut memberikan respon aktif terhadap penyajian materi.

Sementara itu, dalam penulisan ini dibahas mengenai media interaktif powerpoint. Hal ini dilakukan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media interaktif powerpoint. Untuk meninjau efektivitas penggunaan media interaktif powerpoint ini, penulis melakukan penulisan di SD Angkasa II Lanud Padang khususnya kelas IV dan V. Penulisan ini dilakukan terhadap 31 orang siswa.

Penulisan mengenai media interaktif powerpoint ini mengungkapkan hasil penulisan melalui angket dan hasil belajar. Hasil penulisan menunjukkan bahwa dari 14 orang siswa kelas IV, diperoleh nilai minimum angket sebesar 40 sedangkan untuk hasil belajar diperoleh nilai minimum yakni sebesar 64. Dan nilai maksimum angket sebesar 53 sedangkan pada hasil belajar nilai maksimumnya adalah sebesar 88. Rata-rata angket yang diperoleh siswa sebesar 47,43. Berbeda halnya dengan rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa yakni 79,7. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara nilai angket dan hasil belajar siswa.

Pada siswa kelas V nilai minimum variabel x sebesar 56 kemudian nilai minimum pada variabel y sebesar 72. Sedangkan untuk nilai maksimum pada variabel x mengalami kenaikan yakni menjadi 90 dan variabel y nilai maksimumnya menjadi 92. Untuk nilai mean angket pada kelas V sebesar 79,59 dan nilai *mean* hasil belajarnya yakni 82,59. Hal ini mengalami peningkatan yang cukup baik.

Selanjutnya untuk meninjau media interaktif powerpoint ini benar-benar efektif untuk meningkatkan hasil belajar maka dilakukan pretest, perlakuan dan posttest. Hasil data *pretest* dan *posttest* telah memenuhi uji prasyarat, kemudian diuji menggunakan *paired sample test*. Hasil uji *paired sample test* menunjukkan adanya hubungan antara *pretest* dan *posttest*. Karena nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* pada data tersebut bernilai  $0.000 < 0,05$  maka antara *pretest* dan *posttest* memiliki hubungan. Jika taraf signifikansi data kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan hasil penggunaan media interaktif powerpoint sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Karena taraf signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Berdasarkan hasil SPSS versi 23 nilai t hitung dari kelas IV adalah sebesar  $7.170 > t$  tabelnya  $0,692$ . Dan kelas V t hitungnya sebesar  $25.606 > 0,689$  (t tabel). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa t hitung dari *pretest* dan *posttest* kelas IV dan V  $>$  dari t tabel yang artinya  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan media interaktif powerpoint terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SD Angkasa II Lanud Padang.

Temuan penulisan ini sejalan dengan penulisan yang dilakukan Antonio (2021) terkait pengaruh penggunaan multimedia interaktif powerpoint terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pai di kelas V Negeri 21 Bengkulu Tengah. Hasil penulisan Antonio menyatakan bahwa multimedia interaktif powerpoint memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dimana nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan mengalami peningkatan.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data angket mengenai media interaktif powerpoint dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam SD Angkasa II Lanud Padang yang telah dibahas pada bab sebelumnya dapat diambil simpulan bahwa:

Hasil belajar siswa sebelum penggunaan media interaktif powerpoint pada kelas IV rata-rata sebesar 49,86 dan setelah menggunakan media interaktif powerpoint mengalami peningkatan menjadi 79,71. Sedangkan siswa kelas V rata-rata hasil belajar sebelum penggunaan media interaktif adalah 50,35 dan sesudah penggunaan media sebesar 82,59. Sedangkan persentase sebelum penggunaan media 14,28% dan setelah penggunaan media meningkat menjadi 64,28% untuk kelas IV dan kelas V meningkat menjadi 76,47%.

Hasil penelitian nilai  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel yakni sebesar  $7.170 > 2,179$  untuk kelas IV dan  $25.606 > 2,131$  untuk kelas V dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari nilai tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif powerpoint efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dan V di SD Angkasa II Lanud Padang.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada responden dan bapak, ibu guru di SD Angkasa II yang sudah berkenan untuk meluangkan waktu menjadi sumber data dalam penelitian ini. Dan penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen departemen Ilmu Agama Islam yang telah memberikan dukungan demi terselesaikannya artikel efektivitas penggunaan media interaktif powerpoint ini. Selanjutnya terima kasih kepada *reviewer* yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan penulisan artikel ini.

### Referensi

- Antonio, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Kelas V Sd Negeri 21 Bengkulu Tengah [PhD Thesis, IAIN BENGKULU]. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5580/>
- Dahwadin, F. S. N., & Sifa, F. (2019). Motivasi dan pembelajaran pendidikan agama Islam. Jawa Tengah.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–468.
- Damayanti, A. (2018). Pendidikan Agama Islam. Banjarbaru: Grafika Wangi Kalimantan, 2(1705045066), 66–88.
- Efendi, Z. (2023). Upaya Dosen Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Mahasiswa Agar Rajin Ibadah Di Akademi Farmasi. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 514–525.
- Frimayanti, A. I. (2017). Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8 (2), Hal. 240.
- Hasibuan, E. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Pemberian Tugas Rumah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Muhammadiyah 18 Sunggal [PhD Thesis].
- Hidayah, N. (2019). Penerapan Nilai Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 5(02), 31–41.
- Huda, M. (2020). Perkembangan Pendidikan Islam di Indonesia dan Upaya Penguatannya dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Journal of Islamic Education Research*, 1(02), 39–53.
- Nuryanti, N., Endang, S. M., & Fajar, I. (2019). Perencanaan Pembuatan PPT Inovatif Sebagai Media Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. <http://eprints.umsida.ac.id/6406/>

- 
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2023). Belajar dan pembelajaran. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Rinto Alexandro, M. M., Misnawati, M. P., & Wahidin, M. P. (2021). Profesi Keguruan (Menjadi Guru Profesional). Gue. Saifullah, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Powerpoint Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Prodi PAI Semester III Tahun Akademik 2013/2014 DI IAIN Palopo [PhD Thesis, Institut Agama Islam Negeri Palopo]. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/2013/1/Saifullah.pdf>
- Suardi, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pendidikan Agama Islam (Studi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang) [PhD Thesis, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SERANG BANTEN]. <http://repository.uinbanten.ac.id/3866/>
- Subaryana, S. (2015). Konsep Diri dan Prestasi Belajar. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2). <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/929>
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods). ALFABETA.