

Efek Media PowerPoint Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS

***Meisin Agantu, Ardiansyah, Fatmawaty Damiti, Frahmawati Bumulo, Sudirman**

Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

*Correspondence e-mail : meisinagantu@gmail.com

Diterima: Mei 2026; Revisi: Mei 2026; Diterbitkan: Juni 2026

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan oleh kurangnya keterlibatan siswa, rendahnya pemahaman materi, serta capaian nilai yang belum memenuhi standar ketuntasan minimal. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, penelitian mengenai penggunaan media PowerPoint (PPT) interaktif pada pembelajaran IPS di tingkat SMP masih terbatas, khususnya dalam mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint (PPT) interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Botupingge. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media PPT interaktif yang dirancang dengan unsur visual, animasi, dan feedback interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif. Sampel penelitian berjumlah 83 siswa kelas VIII yang dipilih menggunakan teknik sampling tertentu. Pengumpulan data dilakukan melalui angket untuk mengukur penggunaan media PPT interaktif dan dokumentasi nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Data dianalisis menggunakan regresi linear sederhana setelah melalui uji validitas, reliabilitas, dan normalitas data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PowerPoint (PPT) interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$. Besarnya kontribusi pengaruh ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi sebesar 11,2%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media PPT interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: PowerPoint (PPT) Interaktif, Media Pembelajaran, Hasil Belajar, IPS

The Effect of Interactive PowerPoint Media on Improving Social Studies Learning Outcomes

Abstract

Low student learning outcomes in social studies remain a problem in the learning process, indicated by a lack of student engagement, low understanding of the material, and grades that do not meet the minimum completion standards. This condition is thought to be influenced by the use of conventional and less interactive learning media. Although various studies have examined the use of technology-based learning media, research on the use of interactive PowerPoint (PPT) media in social studies learning at the junior high school level is still limited, especially in measuring its influence on student learning outcomes quantitatively. Therefore, this study aims to analyze the influence of the use of interactive PowerPoint (PPT) learning media on the learning outcomes of eighth-grade students in social studies at SMP Negeri 1 Botupingge. The novelty of this study lies in the use of interactive PPT media designed with visual elements, animation, and interactive feedback to increase student engagement in social studies learning. This study uses a quantitative approach with an associative method. The research sample consisted of 83 eighth-grade students selected using a specific sampling technique. Data collection was carried out through a questionnaire to measure the use of interactive PPT media and documentation of student learning outcomes in social studies. The data were analyzed using simple linear regression after testing for validity, reliability, and normality. The results showed that the use of interactive PowerPoint (PPT) learning media had a positive and significant effect on student learning outcomes with a significance value of $0.002 < 0.05$. The magnitude of the contribution of this influence is indicated by the coefficient of determination of 11.2%. These findings indicate that the use of interactive PPT media can be an alternative learning medium that supports improving student learning outcomes in social studies.

Keywords: Interactive PowerPoint (PPT), Learning Media, Learning Outcomes, Social Studies.

How to Cite: Agantu, M. ., Ardiansyah, A., Damiti, F., Bumulo, F. ., & Sudirman, S. (2026). Efek Media PowerPoint Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS. *Reflection Journal*, 6(1), 569-581. <https://doi.org/10.36312/836m5r19>



PENDAHULUAN

Hasil belajar menjadi salah satu indikator utama untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah ditetapkan setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar juga mencerminkan kemampuan siswa dalam memahami, menguasai, dan menerapkan materi yang telah diajarkan oleh guru (Sudjana dalam Setiawan & Sormin, 2022). Dalam konteks pembelajaran IPS, hasil belajar tidak hanya menunjukkan kemampuan siswa mengingat konsep, tetapi juga kemampuan memahami gejala sosial, menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari, serta menggunakan pengetahuan sosial untuk memecahkan masalah sederhana di lingkungan sekitar.

Pembelajaran IPS di SMP memiliki karakteristik yang kompleks karena memuat materi sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi secara terpadu. Materi tersebut menuntut siswa untuk memahami konsep, fakta, hubungan sebab akibat, dan fenomena sosial secara kontekstual. Literasi budaya dan kewarganegaraan dalam pembelajaran IPS juga berperan penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap nilai sosial dan kehidupan masyarakat (Setiawati & Lestari, 2023). Namun, dalam praktik pembelajaran, siswa sering mengalami kesulitan ketika materi IPS disampaikan secara verbal, monoton, dan kurang melibatkan aktivitas belajar. Kondisi ini dapat membuat siswa kurang fokus, pasif dalam diskusi, dan sulit memahami materi yang bersifat konseptual.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi motivasi, minat, kesiapan, dan kemampuan awal siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan peran guru dalam mengelola kelas (Kustiani & Hariani, 2018; Pingge, 2016). Oleh karena itu, guru perlu memilih strategi dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pemahaman siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, sistematis, dan menarik sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Botupingge, pembelajaran IPS kelas VIII belum menunjukkan hasil yang optimal. Dokumentasi nilai IPS menunjukkan bahwa dari 83 siswa kelas VIII, sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75 Nilai rata-rata IPS siswa juga masih berada pada angka 73 sehingga belum sepenuhnya memenuhi target pembelajaran. Selain itu, hasil observasi selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan, atau terlibat dalam diskusi kelas. Hasil wawancara dengan guru IPS menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung, terutama ketika guru menggunakan metode ceramah dan media yang belum interaktif.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar IPS tidak hanya berkaitan dengan kemampuan siswa, tetapi juga dengan kualitas proses pembelajaran. Pembelajaran yang kurang variatif dapat membatasi perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa. Media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi kondisi tersebut karena media interaktif memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi, memberikan respons, dan memperoleh umpan balik selama proses pembelajaran. Media interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi disajikan melalui tampilan visual, aktivitas, dan respons yang lebih menarik (Munawir et al., 2024).

Media pembelajaran interaktif adalah jenis media instruksional yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui aksi-reaksi dan umpan balik, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Dalam kajian penggunaan media pembelajaran interaktif, Wulandari (2020) menyebut bahwa media ini digunakan untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mampu merangsang siswa agar aktif dalam proses belajar

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran IPS adalah PowerPoint (PPT) interaktif. PowerPoint interaktif berbeda dari PowerPoint biasa karena tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk slide, tetapi juga memuat tombol navigasi, hyperlink, kuis, gambar, animasi, latihan, dan umpan balik langsung. Fitur tersebut memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi, memilih bagian tertentu, menjawab pertanyaan, dan memperoleh respons terhadap jawaban yang diberikan. Tarigan dan Siagian (2015) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dirancang untuk memudahkan siswa mempelajari materi, mendukung pembelajaran individual, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran dibandingkan media biasa. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam proses belajar secara aktif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa. Ariyani Raharjo et al. (2022) menemukan bahwa multimedia interaktif bermuatan game edukasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dewi (2023) juga menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android dapat digunakan untuk menguji efektivitas pembelajaran pada siswa SMK. Penelitian lain menunjukkan bahwa media interaktif berbasis web dengan Genially dapat digunakan dalam pembelajaran geografi di sekolah dasar (Paramita et al., 2025). Sementara itu, Muthmainnah Jannati (2025) meneliti efektivitas media PPT Canva terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih di jenjang MA.

Meskipun beberapa penelitian tersebut menunjukkan hasil positif, masih terdapat celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Pertama, sebagian penelitian terdahulu lebih banyak dilakukan pada jenjang SD, SMA, SMK, atau madrasah, sehingga kajian pada jenjang SMP masih perlu diperkuat. Kedua, beberapa penelitian lebih banyak membahas media interaktif secara umum, media berbasis Android, media berbasis web, atau PPT Canva, sedangkan kajian tentang PowerPoint interaktif pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP belum banyak dibahas secara spesifik. Ketiga, penelitian sebelumnya belum banyak menekankan desain PowerPoint interaktif yang menggabungkan navigasi materi, visualisasi konsep IPS, latihan soal, dan umpan balik sebagai satu kesatuan media pembelajaran.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Botupingge. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan PowerPoint interaktif yang dirancang sesuai dengan karakteristik materi IPS SMP, kebutuhan siswa kelas VIII, dan kondisi pembelajaran di SMP Negeri 1 Botupingge. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai sarana interaksi belajar melalui tampilan visual, navigasi materi, pertanyaan pemantik, latihan, dan umpan balik yang mendorong siswa lebih aktif selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di SMP Negeri 1 Botupingge terkait pembelajaran khususnya Pelajaran IPS, menunjukan bahwa capaian yang diperoleh belum sepenuhnya optimal. Masih banyak siswa yang menunjukan hasil belajar dibawah standar ketuntasan minimal (KKM) Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa sebagian siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, baik dalam hal bertanya, menjawab, maupun berpartisipasi dalam

diskusi. Kondisi ini diduga berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru cenderung berperan dominan sebagai sumber informasi utama dan media pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara maksimal. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik, kurang kontekstual, serta belum mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi IPS yang bersifat konseptual dan luas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian ini mengolah data dalam bentuk angka dan menganalisisnya secara statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Menurut Sugiyono (2021), metode kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan instrumen penelitian, serta menganalisis data secara kuantitatif atau statistik. Jenis penelitian asosiatif digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih. Oleh karena itu, penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membuktikan hubungan sebab-akibat secara kuat seperti pada penelitian eksperimen, tetapi untuk menguji hubungan prediktif antara penggunaan media pembelajaran PowerPoint (PPT) interaktif dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Botupingge pada siswa kelas VIII mata pelajaran IPS. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Botupingge tahun ajaran 2025/2026. Menurut Sugiyono (2021), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sampel penelitian berjumlah 83 siswa. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2021).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan total sampling. Apabila jumlah populasi kelas VIII adalah 83 siswa, maka teknik yang digunakan adalah total sampling karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Namun, apabila jumlah populasi lebih dari 83 siswa, maka penulis perlu menjelaskan teknik pemilihan sampel dan alasan jumlah 83 siswa dianggap mewakili populasi. Pemilihan teknik sampling perlu dijelaskan secara rinci agar proses penentuan responden dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: 1) siswa terdaftar sebagai siswa aktif kelas VIII SMP Negeri 1 Botupingge; 2) siswa mengikuti pembelajaran IPS pada saat penelitian berlangsung; 3) siswa mengisi angket penelitian secara lengkap; dan 4) siswa memiliki data nilai hasil belajar IPS yang dapat didokumentasikan. Kriteria eksklusi meliputi: 1) siswa tidak hadir saat pengumpulan data; 2) siswa tidak mengisi angket secara lengkap; dan 3) siswa tidak memiliki data nilai IPS pada dokumen guru atau sekolah.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Variabel penelitian perlu ditetapkan secara jelas agar peneliti dapat menentukan indikator, instrumen, serta teknik analisis yang sesuai. Sugiyono (2021) menjelaskan bahwa variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi dan dapat ditarik kesimpulan.

Variabel penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif diukur menggunakan angket. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2021). Angket dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator validitas media, praktikabilitas media, daya tarik media,

kesesuaian materi, efektivitas media, kepraktisan penggunaan, serta interaktivitas atau umpan balik. Angket terdiri atas 35 butir pernyataan dengan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2021). Semakin tinggi skor angket, semakin baik persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan analisis data untuk mengetahui hasil penelitian, maka peneliti terlebih dahulu menguji instrumen penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji instrumen terhadap variabel media pembelajaran power point (PPT). Jumlah responden sebanyak 35 siswa. Pengujian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh tingkat validitas dan tingkat reliabilitas, berikut penjabaran hasil uji tes instrumen.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel Hasil Uji Validitas Variabel X

Butir	Nilai Corrected Item Total Correlation (r hitung)	r tabel	Kriteria
1	0,643	0,216	Valid
2	0,707	0,216	Valid
3	0,690	0,216	Valid
4	0,497	0,216	Valid
5	0,627	0,216	Valid
6	0,681	0,216	Valid
7	0,607	0,216	Valid
8	0,550	0,216	Valid
9	0,539	0,216	Valid
10	0,575	0,216	Valid
11	0,641	0,216	Valid
12	0,662	0,216	Valid
13	0,641	0,216	Valid
14	0,603	0,216	Valid
15	0,663	0,216	Valid
16	0,658	0,216	Valid
17	0,597	0,216	Valid
18	0,562	0,216	Valid
19	0,664	0,216	Valid
20	0,543	0,216	Valid
21	0,573	0,216	Valid
22	0,622	0,216	Valid
23	0,539	0,216	Valid

Butir	Nilai Corrected Item Total Correlation (r hitung)	r tabel	Kriteria
24	0,618	0,216	Valid
25	0,653	0,216	Valid
26	0,720	0,216	Valid
27	0,540	0,216	Valid
28	0,438	0,216	Valid
29	0,699	0,216	Valid
30	0,592	0,216	Valid
31	0,548	0,216	Valid
32	0,560	0,216	Valid
33	0,677	0,216	Valid
34	0,600	0,216	Valid
35	0,626	0,216	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas variabel X, seluruh butir pernyataan dinyatakan valid karena nilai Corrected Item Total Correlation atau r hitung pada setiap butir lebih besar daripada r tabel sebesar 0,216. Dari 35 butir yang dianalisis, nilai r hitung terendah terdapat pada butir 28 sebesar 0,438, sedangkan nilai r hitung tertinggi terdapat pada butir 26 sebesar 0,720. Rata-rata keseluruhan nilai r hitung adalah 0,610. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh butir instrumen pada variabel X memiliki hubungan yang memadai dengan skor total, sehingga layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Angket

No	Variabel	Cronbach alpha	Rtabel	Kriteria
1	Media Pembelajaran Power Point (PPT) interaktif	0,950	0,6	Reliabel

Berdasarkan hasil pengolahan data pada uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan teknik Alpha Cronbach, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4.3, diperoleh informasi bahwa instrumen pada variabel Media Pembelajaran Power Point (PPT) Interaktif (X) memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik. Nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh untuk variabel tersebut adalah sebesar 0,950. Nilai ini berada jauh di atas batas minimum reliabilitas yang digunakan dalam penelitian, yaitu 0,60. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa butir-butir pernyataan yang digunakan untuk mengukur variabel Media Pembelajaran Power Point (PPT) Interaktif (X) memiliki konsistensi internal yang kuat.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap item dalam instrumen memiliki keterkaitan yang baik dalam mengukur konstruk yang sama. Artinya, jawaban responden terhadap item-item dalam instrumen cenderung stabil dan konsisten, sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya untuk dianalisis lebih lanjut. Semakin tinggi nilai Cronbach's Alpha, semakin baik pula tingkat keandalan instrumen yang digunakan. Oleh karena itu, nilai 0,950 mengindikasikan bahwa instrumen penelitian ini tidak hanya memenuhi kriteria reliabel, tetapi juga menunjukkan kualitas pengukuran yang sangat memadai.

Tabel 3. Hasil Uji Analisis Regresi Sederhana

Coefficients ^a						
Model				Standardized Coefficients	t	Sig.
				Beta		
1	(Constant)	56.108	6.818		8.229	0.000
	media pembelajaran power poin (ppt) interaktif	0.154	0.048	0.335	3.200	0.002
a. Dependent Variable: Y						

Berdasarkan hasil analisis diatas, model regresi linear sederhana adalah sebagai berikut.

$$\hat{Y} = 56,108 + 0,154X$$

Berdasarkan model persamaan regresi tersebut, maka dapat diinterpretasikan hal-hal sebagai berikut:

- Nilai konstanta sebesar 56,108 menunjukkan jika tidak mengalami perubahan dari kompetensi pedagogik guru maka rata-rata nilai dari variabel hasil belajar siswa sebesar 56,108 satuan.
- Nilai Koefisien Regresi Variabel X (kompetensi pedagogik guru) sebesar 0,154 menunjukkan setiap perubahan pada variabel media pembelajaran power poin (ppt) interaktif sebesar 1 (satu) satuan akan mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 0,154.

Tabel 4: Hasil Uji Parsial (Uji t)

Coefficients ^a						
Model				Standardized Coefficients	t	Sig.
				Beta		
1	(Constant)	56.108	6.818		8.229	0.000
	media pembelajaran power poin (ppt) interaktif	0.154	0.048	0.335	3.200	0.002
a. Dependent Variable: Y						

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai t-hitung yang diperoleh untuk variabel penggunaan media pembelajaran Power Point (PPT) interaktif adalah sebesar 3,200. Untuk menentukan apakah H_0 diterima atau ditolak, terlebih dahulu harus menentukan nilai t-tabel yang akan digunakan. Nilai t-tabel ditentukan berdasarkan degree of freedom (df) dengan rumus $df = n - k - 1$. Dalam penelitian ini jumlah sampel $n = 83$, jumlah variabel bebas $k = 1$, sehingga diperoleh $df = 83 - 1 - 1 = 81$. Pada tingkat signifikansi 5% (0,05) diperoleh nilai t-tabel sebesar $\pm 1,990$. Berdasarkan hasil analisis menggunakan program SPSS, diperoleh nilai t-hitung sebesar $3,200 > t\text{-tabel } 1,990$ dan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, penggunaan media pembelajaran Power Point (PPT)

interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Botupingge.

Tabel 5. Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.335 ^a	0.112	0.101	4.173
a. Predictors: (Constant), X				

Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi pada tabel diatas menunjukkan besarnya koefisien determinasi yang disesuaikan atau angka *R Square* adalah sebesar 0,112 Atau sebesar 11.2%. Nilai ini menunjukkan bahwa sebesar 11,2% variabel Hasil Belajar Siswa (Y) dapat dijelaskan atau di pengaruhi oleh variabel Media Pembelajaran Power Point (PPT) interaktif (X), sedangkan sisanya sebesar 88,8 % dapat dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Power Point (PPT) interaktif merupakan salah satu faktor yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Power Point (PPT) interaktif berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Power Point (PPT) interaktif telah digunakan dengan cukup baik dalam proses pembelajaran sehingga mampu mendukung kegiatan belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PowerPoint (PPT) interaktif memiliki hubungan prediktif yang positif dan signifikan dengan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Botupingge. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,154, nilai t hitung sebesar 3,200, dan nilai signifikansi sebesar 0,002 yang lebih kecil dari 0,05. Temuan ini berarti bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif, maka hasil belajar siswa cenderung meningkat. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain kuantitatif asosiatif dengan analisis regresi linear sederhana, hasil tersebut tidak dapat ditafsirkan sebagai bukti sebab-akibat yang kuat. Hasil ini lebih tepat dimaknai sebagai hubungan prediktif antara penggunaan media PowerPoint interaktif dan hasil belajar siswa.

Persamaan regresi yang diperoleh dalam penelitian ini adalah $\hat{Y} = 56,108 + 0,154X$. Nilai konstanta sebesar 56,108 menunjukkan bahwa apabila penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif berada pada nilai nol, maka nilai prediksi hasil belajar siswa sebesar 56,108. Sementara itu, nilai koefisien regresi sebesar 0,154 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor penggunaan media PowerPoint interaktif diikuti oleh peningkatan prediksi hasil belajar sebesar 0,154 satuan. Dengan demikian, variabel yang dimaksud dalam model regresi ini adalah media pembelajaran PowerPoint interaktif, bukan kompetensi pedagogik guru. Perbaikan ini penting karena interpretasi hasil analisis harus konsisten dengan variabel penelitian yang digunakan.

Temuan ini mendukung pandangan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu proses belajar karena mampu menyajikan materi secara lebih visual, terstruktur, dan menarik. Media interaktif memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga merespons materi, memilih alur belajar, dan memperoleh umpan balik. Tarigan dan Siagian (2015) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dirancang untuk memudahkan siswa mempelajari materi, mendukung pembelajaran individual, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran dibandingkan media biasa. Sejalan dengan itu, Munawir et al. (2024) menyatakan bahwa media interaktif dapat

meningkatkan motivasi belajar karena mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPS, penggunaan PowerPoint interaktif relevan karena materi IPS mencakup konsep, fakta, hubungan sosial, dan fenomena kehidupan masyarakat. Materi seperti ini sering sulit dipahami apabila hanya dijelaskan secara lisan. PowerPoint interaktif dapat membantu guru menampilkan materi melalui teks, gambar, bagan, animasi, kuis, dan umpan balik. Penyajian materi secara visual dan verbal dapat membantu siswa memahami konsep lebih baik. Hal ini sesuai dengan teori multimedia learning yang menjelaskan bahwa siswa dapat belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar, bukan hanya melalui kata-kata (Mayer, 2009).

Temuan ini juga dapat dijelaskan melalui teori dual coding. Paivio (1991) menjelaskan bahwa informasi yang diterima melalui saluran verbal dan visual dapat memperkuat proses penyimpanan informasi dalam memori. Dalam konteks penelitian ini, teks, gambar, animasi, ikon, dan latihan dalam PowerPoint interaktif dapat membantu siswa membangun hubungan antara informasi verbal dan visual. Hubungan tersebut dapat mempermudah siswa memahami materi IPS dan mengingat informasi yang dipelajari.

Meskipun demikian, penggunaan media visual tidak selalu menghasilkan peningkatan hasil belajar yang besar. Sweller (1988) melalui teori cognitive load menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan secara jelas, terarah, dan tidak membebani memori kerja siswa. Oleh karena itu, PowerPoint interaktif tidak otomatis meningkatkan hasil belajar apabila desain slide terlalu padat, animasi berlebihan, navigasi membingungkan, atau latihan tidak sesuai dengan indikator pembelajaran. Media yang baik harus membantu siswa memusatkan perhatian pada konsep utama, bukan sekadar membuat tampilan pembelajaran menjadi menarik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ariyani Raharjo et al. (2022) yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif bermuatan game edukasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dewi (2023) juga menemukan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat mendukung efektivitas pembelajaran. Penelitian Paramita et al. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web dengan Genially dapat digunakan dalam pembelajaran geografi di sekolah dasar. Selain itu, Muthmainnah Jannati (2025) menemukan bahwa media PPT Canva dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya, tetapi dengan konteks yang lebih spesifik, yaitu penggunaan PowerPoint interaktif pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP.

Namun, nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa kontribusi penggunaan PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar masih rendah. Nilai R Square sebesar 0,112 berarti bahwa penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif hanya mampu menjelaskan 11,2% variasi hasil belajar siswa. Sementara itu, 88,8% variasi hasil belajar dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dengan demikian, PowerPoint interaktif memiliki hubungan signifikan dengan hasil belajar, tetapi bukan faktor dominan yang menentukan keberhasilan belajar siswa.

Kontribusi yang rendah tersebut dapat dipahami karena hasil belajar merupakan variabel yang kompleks. Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga oleh motivasi belajar, minat belajar, kemampuan awal, kebiasaan belajar, dukungan keluarga, lingkungan sekolah, metode mengajar guru, dan kondisi kelas. Kustiani dan Hariani (2018) menjelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Pingge (2016) juga menyatakan bahwa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa dapat berasal dari diri siswa, keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial. Oleh karena itu, kontribusi media PowerPoint

interaktif sebesar 11,2% menunjukkan bahwa media pembelajaran hanya menjadi salah satu unsur yang mendukung hasil belajar.

Hubungan yang signifikan tetapi rendah juga dapat dijelaskan dari sisi desain dan penggunaan media. PowerPoint interaktif dapat membantu pembelajaran apabila media tersebut benar-benar memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir, menjawab, memilih, mengevaluasi, dan memperoleh umpan balik. Jika PowerPoint hanya digunakan sebagai alat presentasi dengan tambahan animasi atau tampilan visual, maka tingkat interaktivitasnya belum cukup kuat untuk menghasilkan peningkatan hasil belajar yang besar. Hal ini sejalan dengan pandangan Fredricks et al. (2004) bahwa keterlibatan belajar siswa mencakup aspek perilaku, emosi, dan kognitif. Artinya, media pembelajaran perlu dirancang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif, perhatian, dan proses berpikir siswa.

Selain faktor desain media, rendahnya kontribusi juga dapat berkaitan dengan instrumen pengukuran hasil belajar. Jika hasil belajar diambil dari dokumentasi nilai atau tes guru, maka penulis perlu memastikan bahwa nilai tersebut benar-benar mengukur capaian kognitif siswa sesuai indikator pembelajaran. Jika hasil belajar diukur menggunakan angket, maka istilah "hasil belajar" perlu ditinjau kembali karena angket lebih tepat mengukur persepsi, motivasi, atau respons siswa, bukan capaian kognitif secara langsung. Sugiyono (2021) menegaskan bahwa instrumen penelitian harus mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Oleh karena itu, kejelasan instrumen hasil belajar sangat penting agar kesimpulan penelitian memiliki dasar metodologis yang kuat.

Hasil analisis indikator media menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif berada pada kategori baik. Indikator interaktivitas atau umpan balik memperoleh nilai rata-rata tertinggi, yaitu 4,07. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa menilai media PowerPoint interaktif mampu memberi ruang untuk merespons materi, mengikuti alur pembelajaran, dan memperoleh umpan balik selama pembelajaran. Indikator lain seperti validitas media, praktikabilitas, daya tarik, kesesuaian materi, efektivitas, dan kepraktisan penggunaan juga berada pada kategori baik. Namun, indikator-indikator tersebut perlu dijelaskan lebih rinci pada bagian metode, termasuk sumber indikator, definisi operasional, dan contoh butir pernyataan angket. Penjelasan ini penting agar pembaca memahami dasar penyusunan instrumen media PowerPoint interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung pembelajaran IPS. Media ini dapat membantu guru menyajikan materi secara sistematis, memperkuat perhatian siswa melalui visualisasi, dan mendorong keterlibatan siswa melalui fitur interaktif. Akan tetapi, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kontribusinya rendah. Oleh karena itu, PowerPoint interaktif lebih tepat diposisikan sebagai salah satu komponen pendukung pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya faktor penentu hasil belajar. Penggunaan media yang interaktif akan lebih bermakna apabila disertai metode pembelajaran aktif, penguatan motivasi belajar, serta penilaian hasil belajar yang sesuai dengan indikator kompetensi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji variabel lain seperti motivasi belajar, kemampuan awal, metode pembelajaran, atau keterlibatan belajar agar dapat menjelaskan hasil belajar siswa secara lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Power Point (PPT) interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,002 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis penelitian diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media

pembelajaran Power Point (PPT) interaktif dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih baik.

Meskipun demikian, besarnya kontribusi yang ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,112 atau 11,2% menunjukkan bahwa pengaruh tersebut masih tergolong rendah dan belum bersifat dominan. Hal ini berarti penggunaan media pembelajaran Power Point (PPT) interaktif bukan satu-satunya faktor yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Masih terdapat 88,8% variabel lain yang turut mempengaruhi hasil belajar siswa, baik yang berasal dari faktor internal seperti motivasi belajar, minat belajar, kesiapan belajar, dan kemampuan dasar siswa, maupun faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, metode pembelajaran yang digunakan guru, fasilitas belajar, serta kondisi lingkungan sekolah.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SMP Negeri 1 Botupingge, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas pada sekolah lain dengan karakteristik berbeda. Kedua, desain penelitian yang digunakan adalah kuantitatif asosiatif dengan analisis regresi linear sederhana, sehingga hasil penelitian hanya menunjukkan hubungan prediktif, bukan bukti hubungan sebab-akibat yang kuat

REKOMENDASI

Penelitian ini hanya meneliti satu variabel bebas yaitu media pembelajaran Power Point (PPT) dengan kontribusi sebesar 11,2%. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti motivasi belajar, lingkungan belajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, maupun faktor internal dan eksternal lainnya

KONTRIBUSI OUTHOR

MA sebagai penulis utama bertanggung jawab dalam perumusan masalah, pengembangan instrumen, pengumpulan data, dan penulisan draf awal artikel. AA berperan dalam validasi metodologi, analisis data statistik menggunakan SPSS, serta interpretasi hasil kuantitatif. FD memberikan kontribusi utama dalam telaah pustaka dan penyusunan kerangka teori yang melandasi kajian. FB bertanggung jawab dalam kegiatan observasi lapangan, pendokumentasian proses pembelajaran, dan verifikasi keasahan data. Sementara itu, SS turut berkontribusi dalam penelaahan ulang logika argumentasi pembahasan dan perbaikan gaya penulisan ilmiah agar sesuai dengan kaidah publikasi jurnal.

DAFTAR PUSTAKA

- A., F. Y. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran The Learning Cell Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dikelas X IPS MA Muhammadiyah Kabila*. 2.
- Amlain, F. Y. A., Sudirman, S., Mahmud, M., Damiti, F., & Halid, R. M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran The Learning Cell Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dikelas X IPS MA Muhammadiyah Kabila. *Journal of Economic and Business Education*, 2(2), 131–153.
- Ariyani Raharjo, A. S., Rofi'i, R., & Hartono, H. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 441–452. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i2.2823>
- Arsyad, Y., & Hafid, Radia, A. (2025). *Pengaruh Metode Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Siswa*. 9(3), 645–651.

- Dewi, J. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Uji Efektivitas Pelajaran Media dan Jaringan Telekomunikasi Berbasis Android Untuk Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(8), 357–364. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.309>
- Fata Syaekhan, M. Syah Rizdo Pahlevi, M. Fathurrahman, & Hairul Fauzi. (2025). Problem Pendidikan Di Indonesia: Analisis Fenomena Guru Tanpa Kompetensi. *Jurnal QOSIM : Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(3), 1158–1170. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i3.1945>
- Fitri, Y., Desyandri, & Erita, Y. (2023). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR: PENERAPAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVIS. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.573>
- Geminiawan, I. P. H. E., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2018). Karakteristik Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 1(2), 91. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i2.17216>
- Handayani, P., & Nora, D. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring Kelas XI Sosiologi SMAN 1 Ampek Nagari. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.24036/nara.v2i1.80>
- Henniwati, H. (2021). Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 83–88. <https://doi.org/10.37755/sjip.v7i1.424>
- Husain, I., Bumulo, F., Sudirman, S., Mahmud, M., & Koniyo, R. (2026). PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *JURNAL EDUCATION AND DEVELOPMENT*, 14(1), 33–39.
- Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*. 12(1), 14–22.
- Motoh, T. C. (2022). Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 1–17.
- Mulyono, H., Darman, R. A., & Desriwandi, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Tik Di Smp N 2 Painan Provinsi Sumatera Barat. *JlPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 166–174.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Muthmainnah Jannati. (2025). Efektifitas Media Pembelajaran PPT Canva terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih di Kelas X MA Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta Tahun Ajaran 2024/2025. *Ikhlas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2), 85–95. <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i2.724>
- Paramita, N. made N. W., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 148–152. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6537>
- Pingge, H. D. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 134. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6458>
- Pratama Putra, R. (2024). Objek Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Analisis Taksonomi Bloom (Kognitif, Afektif, Psikomotorik). *Edu Global : Jurnal Pendidikan*

- Islam*, 5(1), 18–26. <https://doi.org/10.56874/eduglobal.v5i1.1590>
- Setiawati, W., & Lestari, P. (2023). Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Dalam Penguatan Nilai Nasionalisme Melalui Pembelajaran IPS Di SMP Kebon Dalem Semarang. *Sosiolium*, 5(1), 7–15. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM>
- Simanjuntak, R., & K, A. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(2), 199–212. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i2.5017>
- Simatupang, F. P., Manalu, F. J., Siregar, A. S., Tampubolon, E. S., & Lubis, F. A. R. (2024a). Evaluasi Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa pada Mata Pelajaran PJOK di SMP N 2 Medan. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(3), 118–122.
- Simatupang, F. P., Manalu, F. J., Siregar, A. S., Tampubolon, E. S., & Lubis, F. A. R. (2024b). Psikomotorik Siswa pada Mata Pelajaran PJOK di. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 5(3), 118–122.
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2024). Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika DI Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 10. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3444>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Wahyuni, Y. (2016). *IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL ARCS UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR SISWA SMK*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Котлер, Ф., Wiesenthal, D. L., Hennessy, D. A., Totten, B., Vazquez, J., Adquisiciones, L. E. Y. D. E., Vigente, T., Frampton, P., Azar, S., Jacobson, S., Perrelli, T. J., Washington, B. L. L. P., No, Ars, P. R. D. a T. a W., Kibbe, L., Golbère, B., Nystrom, J., Tobey, R., Conner, P., ... Chraif, M. (2023). No 183(2), 153–164.