

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV SDN 12 PAGARUYUNG
KABUPATEN TANAH DATAR**

Zahratul Jannah¹, Zuardi², Etri Wahyuni³, Hamimah⁴

¹⁾ Mahasiswa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

²⁾ Dosen, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

³⁾ Dosen, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

⁴⁾ Dosen, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : ¹zahratuljannah148@gmail.com),

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students caused by monotonous learning or the use of media that is not varied. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the use of interactive learning media (power point) has an influence on learning outcomes in the Pancasila Education subject of class IV SDN 12 Pagaruyung as an experimental class smaller than the significance level of 0.05. In addition, it can also be obtained from the average post-test results, namely 82 with the use of interactive learning media (power point) with the highest value of 100 and the lowest value of 60. While with the use of conventional media it is 68.5 with the highest value of 90 and the lowest value of 50. The results of the t-test analysis show that the significance value is 0.000. The significance value states that it is less than 0.05, which means that H_a is accepted and H_0 is rejected. So it can be concluded that there is a significant influence of the use of interactive learning media on student learning outcomes in the Pancasila Education subject in Class IV SDN 12 Pagaruyung, Tanah Datar Regency.

Keywords: Media 1, Interactive 2, Pancasila Education 3

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh pembelajaran yang monoton atau penggunaan media yang tidak bervariasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif (*power point*) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 12 Pagaruyung sebagai kelas eksperimen lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, juga dapat diperoleh dari rata-rata hasil post-test yaitu 82 dengan penggunaan media pembelajaran interaktif (*power point*) dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Sedangkan dengan penggunaan media konvensional sebesar 68,5 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Hasil analisis uji t

menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi menyatakan lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar.

Kata Kunci: Media 1, Interaktif 2, Pendidikan Pancasila 3

A. Pendahuluan

Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam proses pendidikan, terutama di era digital saat ini. Media ini berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman konsep, memperjelas materi pelajaran, dan meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), berbagai jenis media pembelajaran baru telah berkembang, termasuk media interaktif yang memberikan dampak signifikan terhadap cara kita belajar dan mengajar.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, gagasan, atau konsep pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Tanpa media yang tepat, proses belajar mengajar akan terasa monoton dan kurang efektif. Dalam konteks ini,

media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting: 1) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, 2) Mengakomodasi berbagai gaya belajar, dan 3) Meningkatkan motivasi siswa. (Harsiwi & Arini, 2020, p.1105).

Menurut Andrew Fernando Pakpahan dkk (2020) Media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah peran media dalam proses pembelajaran: sebagai alat bantu belajar, alat komunikasi, alat untuk menumbuhkan ciptaan baru. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Diantaranya yaitu sebagai alat bantu belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, sebagai alat komunikasi bagi pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, dan sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru yang menyenangkan agar

peserta didik tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik diharapkan untuk menggunakan atau menciptakan suatu media yang bervariasi dan sesuai.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anisah Yulianti, dkk (2022) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil pengujian, karena nilai hitung (6,325) melebihi nilai yang tercantum dalam tabel (2,024), uji hipotesis pada kelompok kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan terhadap hipotesis alternatif (H_a). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 04 Madiun Lor.

Dengan pembelajaran yang interaktif maka mampu meningkatkan mutu pendidikan sangat berkaitan erat dengan pemahaman konsep siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Pemahaman konsep yang baik akan memengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan, terutama dalam aspek kognitif, yang mencakup

kemampuan berpikir, menganalisis, dan memahami materi yang diajarkan. Di sini, peran seorang pendidik menjadi sangat penting dalam menentukan cara terbaik untuk mengajarkan materi kepada siswa. Menurut Bloom (dalam Pertiwi (2017, p. 16) mengatakan bahwa siswa dapat memahami ketika mereka mampu membuat hubungan antara pengetahuan baru untuk ditambahkan dan pengetahuan sebelumnya. Pengetahuan yang dapat diintegrasikan dengan model mental dan kerangka kognitif yang ada. Pengetahuan konseptual memberikan dasar untuk sebuah pemahaman. Berdasarkan taksonomi Bloom pemahaman merupakan jenjang kognitif. Sampai saat ini mata pelajaran Pendidikan Pancasila dianggap sebagai mata pelajaran yang terkesan membosankan dan kurang diminati oleh sebagian siswa.

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan sikap siswa sebagai warga negara yang baik. Namun, pembelajaran tentang Pancasila sering kali dianggap kering dan sulit diterima oleh siswa jika disampaikan dengan cara yang monoton. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat

menjadi solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dan mengembangkan sikap yang sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam Pendidikan Pancasila memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila dan membangun karakter yang sesuai dengan prinsip-prinsip dasar negara Indonesia. Dengan adanya media interaktif, siswa dapat lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka tentang Pancasila akan lebih mendalam dan aplikatif. Agar efektivitas penggunaan media ini dapat tercapai, penting bagi guru untuk terus mengembangkan kompetensi dalam penggunaan teknologi pendidikan dan memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang adil terhadap media tersebut.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian eksperimen, yang kegiatan penelitian bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan */treatment/* tindakan pendidikan terhadap tingkah laku

peserta didik atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh sebuah tindakan jika dibandingkan dengan tindakan lain.

Berdasarkan keterangan di atas, peneliti mengambil dua kelas. Kelas pertama sebagai kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif (media *power point*). Sedangkan kelas kedua sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Masing-masing kelas mendapatkan lembar pretest untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Kedua kelas ini dalam proses pembelajaran mendapatkan materi pelajaran yang sama dari segi tujuan serta isi materi pelajaran. Populasi dari penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas IV SDN 12 Pagaruyung, dan SDN 15 Pagaruyung, kelas IV dari dua sekolah yang berbeda. Pada penelitian ini penulis menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut : lembaran tes dan uji prasyarat instrumen dan teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 12 Pagaruyung dan SDN 15 Pagaruyung pada tanggal 28 April 2025 sampai 5 Mei 2025. Sebelumnya peneliti sudah pernah melakukan observasi di dua SD Negeri tersebut. Sebelum kegiatan penelitian dilakukan, peneliti mengajukan surat izin penelitian resmi terlebih dahulu yang telah dikeluarkan oleh kampus Universitas Negeri Padang (UNP). Kemudian peneliti mengajukan surat izin penelitian tersebut kepada kepala SDN 12 Pagaruyung dan SDN 15 Pagaruyung kabupaten Tanah Datar

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran interaktif (power point) terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 12 Pagaruyung kabupaten Tanah Datar. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, yang mana dalam penelitian ini peneliti terlebih dahulu memberikan perlakuan yang berbeda terhadap dua sampel yaitu sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti mengambil sampel kelas IV SDN 15 Pagaruyung yang berjumlah 20 peserta didik sebagai kelas kontrol dan sampel kelas IV SDN

12 Pagaruyung yang berjumlah 20 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Untuk kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif (power point) serta nama dari peserta didik sudah terlampir.

Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen soal. Uji coba dilakukan pada kelas V yang terdiri dari 20 peserta didik. Hasil dari uji coba ini akan penulis uji validitas, uji reliabilitas, uji taraf kesukaran soal serta uji daya pembeda soal dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS sehingga didapatkan instrument yang benar-benar sesuai untuk mengukur kemampuan peserta didik kelas IV. Setelah uji coba dilakukan dan telah diketahui hasilnya, maka dilanjutkan dengan mengambil data penelitian pada kelas kontrol dan eksperimen.

Penelitian ini dilakukan 6 kali pertemuan dimana 3 kali pertemuan di kelas kontrol dan 3 kali pertemuan di kelas eksperimen. pertemuan 3 kali yang pertama di kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 28 dan 30 April 2025 menggunakan media pembelajaran interaktif (power point)

serta pada tanggal 1 Mei 2025 peserta didik menjawab soal posttest. Sedangkan Pertemuan 3 kali yang kedua di kelas kontrol dilakukan pada tanggal 03 2025 sampai 5 Mei 2025 media pembelajaran konvensional serta pada tanggal 05 Mei 2025 peserta didik menjawab soal posttest. Penelitian ini berjalan sesuai dengan modul yang dirancang yang mana telah dibuat oleh peneliti sebagaimana terlampir. Hasil pretest dan posttest peserta didik kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Statistik Deskriptif Nilai Pretes pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Peserta didik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	20	70	30	53
Kontrol	20	70	30	48,5

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi dan nilai terendah pretes siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan. Nilai rata-rata pretes siswa di kelas eksperimen sebesar 53 sedangkan nilai rata-rata pretes siswa

pada kelas kontrol sebesar 48,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai pretest siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda dengan selisih sebesar 4,5.

Tabel 2 Statistik Deskriptif Nilai Posttest pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Peserta didik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Eksperimen	20	100	60	82
Kontrol	20	90	50	68,5

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai tertinggi dan nilai terendah posttest siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan. Nilai rata-rata posttest siswa di kelas eksperimen sebesar 82 sedangkan nilai rata-rata posttest siswa pada kelas kontrol sebesar 68,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai posttest siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda dengan selisih sebesar 13,5.

Dengan demikian, nilai rata-rata pretes siswa di kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai rata-rata pretes siswa di kelas kontrol namun, hal tersebut belum cukup untuk

mengetahui signifikansi perbandingan nilai pretes siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu harus dilakukan uji normalitas, uji homogenitas.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa bandingkan dengan r Tabel: Tentukan nilai r tabel. Untuk $N=25$ (jumlah siswa) dan taraf signifikansi 0.05 (dua arah), derajat kebebasan (df) adalah $N-2=25-2=23$. Nilai r tabel untuk $df=23$ dan $\alpha=0.05$ adalah sekitar 0.396. Artinya, jika nilai r hitung (korelasi) lebih besar dari 0.396, maka butir soal tersebut valid. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha yaitu 0.845 yang berarti instrument tes termasuk reliabel.

Sedangkan hasil uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis menunjukkan bahwa hasil perhitungan IBM SPSS Statistik 23, dapat diketahui bahwa *pre-test* kelompok eksperimen mempunyai taraf signifikansi sebesar 0,068 atau lebih besar dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Untuk *post-test* kelompok eksperimen mempunyai nilai signifikansi 0,070 atau lebih besar dari 0,05, maka data *post-test* dapat dikatakan berdistribusi normal. Untuk data *pre-test* kelompok kontrol mempunyai nilai signifikansi sebesar

0,055 atau lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Untuk *post-test* kelompok kontrol mempunyai nilai signifikansi 0,064 atau lebih besar dari 0,05, maka data tersebut berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas dapat disimpulkan data yang diperoleh berdistribusi normal. Uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,489, yang dilihat nilai signifikansi *based on mean*. Dari penjelasan tersebut maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan yang homogen, dan uji hipotesis menunjukkan bahwa memiliki nilai $<0,000$ dimana nilai ini lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen yaitu SDN 12 pagaruyung.

Berdasarkan hasil nilai posttes, menunjukkan bahwa peserta didik di kelas eksperimen telah mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan nilai pretes peserta didik sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan

menggunakan media pembelajaran interaktif (power point) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong. Rata-rata pretes peserta didik kelas eksperimen adalah 53. Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran selama tiga kali pertemuan rata-rata postes siswa meningkat menjadi 82. Selisih peningkatan nilai hasil belajar peserta didik pada saat pretes dengan postes di kelas eksperimen yaitu sebesar 29. Peningkatan hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen dapat terlihat dari hasil pengolahan data pretes dan postes siswa di kelas eksperimen yang dilakukan melalui perhitungan uji-t dengan bantuan program SPSS 23 dan diperoleh hasil sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif (power point) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi gotong royong secara signifikan.

Hal ini sesuai dengan teori menurut Andrew Fernando Pakpahan dkk (2020) Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah peran media dalam proses pembelajaran: sebagai alat bantu belajar, alat komunikasi, alat untuk menumbuhkan

ciptaan baru. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Diantaranya yaitu sebagai alat bantu belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, sebagai alat komunikasi bagi pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, dan sebagai alat untuk menumbuhkan ciptaan baru yang menyenangkan agar peserta didik tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik diharapkan untuk menggunakan atau menciptakan suatu media yang bervariasi dan sesuai.

Berdasarkan pendapat tersebut, ketercapaian suatu tujuan pembelajaran dapat dilihat atau diukur dari perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran atau perbedaan peningkatan nilai pretes hasil belajar peserta didik dan postes hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen.

Kemudian hasil nilai postes, menunjukkan bahwa peserta didik di kelas kontrol telah mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan nilai pretes

peserta didik sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong. Rata-rata pretes peserta didik kelas eksperimen adalah 48,5. Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran selama tiga kali pertemuan rata-rata postes siswa meningkat menjadi 68,5. Selisih peningkatan nilai hasil belajar peserta didik pada saat pretes dengan postes di kelas kontrol yaitu sebesar 20.

Pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan kegiatan pembelajaran selama tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu yang sama yaitu 2 X 35 menit. Pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif (power point) sedangkan di kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil uji perbedaan rata-rata dan rata-rata nilai postes siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif (power point) lebih baik secara signifikan dari pada media pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar

peserta didik pada materi gotong royong.

E. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi menyatakan lebih kecil dari 0,05, yang berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 12 Pagaruyung Kabupaten Tanah Datar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew Fernando, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Vol. 4 (2).
- Azizah, N., Zahro, Q., & Pratama, A. R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa. *Abima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(2), 6596–6604.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media

Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.

Pertiwi, B. M. P. P. (2017). *Identifikasi Kemampuan Kognitif Tingkat Tinggi Siswa Berdasarkan Gender Selama Kbm Dengan Penerapan Model Collaborative Learning*. Skripsi thesis. Universitas Jember.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif dan R & R, cet ke empat*. Bandung: Alfabeta.