



Hubungan antara Media Pembelajaran Interaktif dengan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Delod Peken

Ni Putu Heny Purbayanti¹, I Wayan Suyanta², Kd Jayanthi Riva Prathiwi³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri, I Gusti Bagus Sugriwa, Denpasar

niputuhennyp15@gmail.com¹, iwayansuyanta@uhnsugriwa.ac.id², rivaprathiwiriva@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis hubungan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 3 Delod Peken, Tabanan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional yang melibatkan 48 siswa melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan menggunakan angket dan studi dokumen, kemudian dianalisis secara deskriptif serta diuji menggunakan korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan ($r = 0,741$; $p = 0,001$), sehingga penggunaan media PowerPoint interaktif berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar. Media ini juga meningkatkan fokus, partisipasi, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, PowerPoint Interaktif, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

Abstract

This study examined the correlation between the use of PowerPoint-based interactive learning media and Pancasila Education learning outcomes among fourth-grade students at SD Negeri 3 Delod Peken, Tabanan. A quantitative correlational design was employed involving 48 students selected through saturated sampling. Data were collected using questionnaires and document studies, then analyzed through descriptive statistics and the Pearson Product Moment correlation test. The results revealed a significant positive correlation ($r = 0.741$, $p = 0.001$), indicating that interactive PowerPoint media contributed to better learning outcomes. The media also enhanced students' focus, participation, and motivation during classroom learning.

Keywords: Interactive Learning Media, Interactive PowerPoint, Learning Outcomes, Pancasila

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, nilai kebangsaan, serta sikap warga negara pada diri peserta didik. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan afektif dan psikomotorik siswa agar mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Fitriani et al. (2024), Pendidikan Pancasila berperan penting dalam menanamkan nilai ideologi bangsa, membentuk karakter positif, serta meningkatkan kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara sejak jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Namun demikian, dalam praktiknya minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran ini masih tergolong rendah.

Rendahnya hasil belajar tersebut salah satunya dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang kurang variatif dan masih bersifat konvensional. Pembelajaran Pendidikan Pancasila seharusnya mampu menyampaikan nilai-nilai kebangsaan, etika, dan demokrasi secara menarik dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi. Fitriya et al. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang dirancang secara menarik dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Media ini merupakan kombinasi berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan simulasi yang dirancang secara terintegrasi untuk menciptakan interaksi dua arah dalam proses pembelajaran (Pramono dalam Ali et al., 2024). Media pembelajaran interaktif tidak hanya menyampaikan informasi secara satu arah, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif sehingga dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman konsep. Jafnihirida et al. (2023) menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar yang beragam.

Selain itu, hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Fernando et al. (2024) menjelaskan bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan dapat digunakan sebagai dasar evaluasi untuk menentukan efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan. Berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Aqna et al. (2024) menemukan adanya hubungan signifikan antara penggunaan media PowerPoint interaktif dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila, sedangkan Panduwinata et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan nilai rata-rata siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri 3 Delod Peken Tabanan, pembelajaran Pendidikan Pancasila telah menggunakan media PowerPoint interaktif, namun pemanfaatannya belum optimal dalam melibatkan seluruh siswa secara aktif. Akibatnya, keterlibatan siswa masih belum merata dan berdampak pada variasi hasil belajar. Selain itu, masih sebagian siswa masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Perbedaan hasil belajar antara siswa yang aktif dan kurang aktif mengindikasikan adanya hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint diduga memiliki hubungan dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Namun, hubungan tersebut perlu dibuktikan secara empiris

melalui penelitian ilmiah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 3 Delod Peken Tabanan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode kuantitatif digunakan untuk menguji hubungan antara dua variabel, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar Pendidikan Pancasila sebagai variabel terikat (Y). Menurut Sugiyono (2019:17), penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan instrumen pengumpulan data dan analisis statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Sementara itu, penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan serta tingkat kekuatan hubungan antarvariabel tanpa memberikan perlakuan atau manipulasi terhadap variabel yang diteliti (Hasbi et al., 2023). Dengan demikian, penelitian ini hanya mengamati hubungan yang terjadi secara alami di lapangan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Delod Peken, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali pada semester II (genap) tahun akademik 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A dan IV B dengan total 48 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah non-probability sampling dengan teknik sampling jenuh, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel X yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dan variabel Y yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila. Variabel X diukur menggunakan angket skala Likert berdasarkan indikator kemenarikan media, kemudahan memahami materi, keterlibatan siswa, kejelasan penyajian materi, dan motivasi belajar. Sementara itu, variabel Y diukur menggunakan data dokumentasi nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) sebagai representasi hasil belajar kognitif siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner (angket) dan studi dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan data.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif, uji prasyarat (normalitas, homogenitas, dan linearitas), serta uji hipotesis menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan SPSS. Analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 3 Delod Peken.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint sebagai variabel bebas (X), sedangkan hasil belajar Pendidikan Pancasila sebagai variabel terikat (Y). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Delod Peken Tabanan dengan subjek siswa kelas IV A dan IV B pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Jumlah sampel sebanyak 48 siswa yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian tanpa proses pemilihan acak.

Pengumpulan data penggunaan media pembelajaran interaktif dilakukan melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, sedangkan data hasil belajar diperoleh melalui studi dokumen berupa nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) siswa semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata (mean), nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi pada masing-masing variabel.

Deskripsi Data Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint

Data penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint diperoleh melalui kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen ini terdiri dari 20 butir pernyataan valid yang disusun berdasarkan indikator penggunaan media pembelajaran interaktif, dengan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Pemberian skor pada pernyataan positif dilakukan dengan ketentuan SS = 4, S = 3, TS = 2, dan STS = 1, sedangkan pada pernyataan negatif diberlakukan skor sebaliknya, yaitu SS = 1, S = 2, TS = 3, dan STS = 4. Skor yang diperoleh dari hasil pengisian angket oleh siswa kemudian digunakan untuk menggambarkan tingkat penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, yang selanjutnya disajikan dalam tabel hasil penelitian.

Tabel 1
Hasil Analisis Uji Deskriptif
Media Pembelajaran Interaktif (PowerPoint)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media Pembelajaran Interaktif (PowerPoint)	48	57	78	66,31	4,627

Berdasarkan analisis deskriptif, jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 48 siswa. Skor penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint menunjukkan nilai minimum 57 dan maksimum 78, dengan rata-rata (mean) sebesar 66,31 serta standar deviasi 4,627. Data ini menunjukkan adanya variasi skor antar siswa, namun secara umum cenderung terkonsentrasi di sekitar nilai rata-rata dengan sebaran yang relatif stabil. Distribusi data tersebut menggambarkan tingkat penggunaan media pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran.

Deskripsi Data Hasil Belajar

Data hasil belajar Pendidikan Pancasila dalam penelitian ini diperoleh melalui studi dokumentasi berupa nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) siswa pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Data tersebut digunakan untuk menggambarkan tingkat pencapaian hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Delod Peken Tabanan. Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di sekolah adalah ≥ 70 , sehingga siswa dengan nilai ≥ 70 dinyatakan tuntas, sedangkan nilai < 70 dinyatakan belum tuntas. Seluruh nilai hasil belajar dari 48 siswa kemudian direkapitulasi dan disajikan pada tabel berikut

Tabel 2
Kriteria Ketuntasan Mata Pelajaran
Pendidikan Pancasila

Interval	Predikat	Jumlah Siswa	Persentase (%)
86-100	Amat Baik	0	0.00%
76-85	Baik	5	10.42%
66-75	Cukup	38	79.17%
0-65	Kurang	5	10.42%

Berdasarkan berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa dari 48 siswa, tidak ada siswa (0,00%) yang memperoleh predikat amat baik, 5 siswa (10,42%) berada pada kategori baik, 38 siswa (79,17%) pada kategori cukup, dan 5 siswa (10,42%) pada kategori kurang. Secara umum, hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori cukup. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran

(KKTP) sebesar 70, sebanyak 33 siswa dinyatakan tuntas (nilai ≥ 70), sedangkan 15 siswa lainnya belum tuntas (nilai < 70).

Selanjutnya, dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran umum data hasil belajar yang meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi, yang kemudian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3
Hasil Analisis Uji Deskriptif
Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Belajar	48	64	84	71,75	4,388

Berdasarkan hasil analisis, nilai terendah siswa adalah 64 dan nilai tertinggi 84 dengan rata-rata (mean) 71,75 yang berada di atas KKTP (70), sehingga secara umum siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Standar deviasi sebesar 4,388 menunjukkan adanya variasi kemampuan siswa, namun perbedaannya tidak terlalu besar sehingga sebaran data tergolong stabil.

Pengujian Prasyarat

Sebelum uji hipotesis, dilakukan pengujian prasyarat analisis untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik parametrik. Uji yang digunakan meliputi uji normalitas, homogenitas, dan linearitas. Jika seluruh asumsi terpenuhi, maka analisis dilanjutkan ke uji hipotesis menggunakan teknik statistik yang sesuai.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dan hasil belajar Pendidikan Pancasila berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27 karena jumlah sampel kurang dari 50. Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan jika $\leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media Pembelajaran Interaktif (PowerPoint)	.075	48	.200*	.989	48	.925
Hasil Belajar	.110	48	.200*	.965	48	.165

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel *Tests of Normality*, nilai signifikansi (Sig.) uji Shapiro-Wilk pada variabel media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint sebesar 0,925 dan pada hasil belajar sebesar 0,165. Karena kedua nilai tersebut $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians data penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Pengujian ini menggunakan uji Levene dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27. Kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen, sedangkan jika $\leq 0,05$ maka data tidak homogen. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.455	1	46	.503
	Based on Median	.473	1	46	.495
	Based on Median and with adjusted df	.473	1	42.641	.495
	Based on trimmed mean	.475	1	46	.494

Berdasarkan tabel *Test of Homogeneity of Variance*, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini bersifat homogen. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig.) pada *Based on Mean* sebesar 0,503 yang lebih besar dari 0,05 ($0,503 > 0,05$), serta pada *Based on Median* sebesar 0,495 dan *Based on trimmed mean* sebesar 0,494 yang juga $> 0,05$. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antar data, sehingga asumsi homogenitas sebagai prasyarat analisis statistik parametrik telah terpenuhi.

Uji Linieritas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dan hasil belajar Pendidikan Pancasila bersifat linear. Uji ini merupakan syarat dalam analisis korelasi Product Moment karena mengharuskan adanya hubungan linear antarvariabel. Pengujian dilakukan menggunakan ANOVA (Test for Linearity) dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27. Dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikansi (Sig.) pada *Deviation from Linearity* $> 0,05$ maka hubungan dinyatakan linear, sedangkan jika $\leq 0,05$ maka tidak linear. Hasil uji linearitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6
Hasil Uji Linieritas Media Pembelajaran Interaktif (PowerPoint) dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

ANOVA Table						
			Sum of Squares	df	Mean Square	F
Hasil Belajar * Media Pembelajaran Interaktif (PowerPoint)	Between Groups	(Combined)	610.983	18	33.944	3.348
		Linearity	496.362	1	496.362	48.958
		Deviation from Linearity	114.621	17	6.742	.665
	Within Groups		294.017	29	10.139	
	Total		905.000	47		

Berdasarkan tabel, nilai signifikansi Deviation from Linearity sebesar 0,810 ($> 0,05$) menunjukkan bahwa hubungan antara media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dan hasil belajar Pendidikan Pancasila bersifat linear. Selain itu, nilai Linearity sebesar 0,001 ($< 0,05$) memperkuat bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan searah antara kedua variabel tersebut.

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 3 Delod Peken Tabanan. Setelah data memenuhi uji prasyarat (normalitas, homogenitas, dan linearitas), analisis dilanjutkan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan IBM SPSS Statistics 27. Pengambilan keputusan didasarkan pada kriteria jika Sig. $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sedangkan jika Sig. $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil analisis korelasi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7
Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment

Correlations			
		Media Pembelajaran Interaktif (PowerPoint)	Hasil Belajar
Media Pembelajaran Interaktif (PowerPoint)	Pearson Correlation	1	.741**
	Sig. (2-tailed)		<.001
	N	48	48
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.741**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	48	48

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson Product Moment, diperoleh koefisien korelasi (r) sebesar 0,741 dengan signifikansi $< 0,001$ ($< 0,05$), sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Nilai korelasi yang positif menunjukkan hubungan searah, artinya semakin baik penggunaan media pembelajaran interaktif, maka semakin tinggi hasil belajar siswa, dan sebaliknya. Selanjutnya, tingkat kekuatan hubungan ditentukan berdasarkan kriteria interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut:

Tabel 8
Kriteria Interpretasi Nilai r Hitung

Nilai r	Interpretasi
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan hasil analisis, nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,741 berada pada interval 0,60–0,799, sehingga termasuk dalam kategori hubungan kuat antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Selanjutnya dilakukan analisis koefisien determinasi untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Delod Peken Tabanan, yang hasilnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9
Hasil Analisis Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.938 ^a	.880	.877	1.398

a. Predictors: (Constant), X

Berdasarkan tabel Model Summary, diperoleh nilai R Square sebesar 0,880 yang menunjukkan bahwa kontribusi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sebesar 88% pada kelas IV SD Negeri 3 Delod Peken Tabanan. Sisanya sebesar 12% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian yang tidak diteliti dalam studi ini.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas IV SD Negeri 3 Delod Peken Tabanan, terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif

berbasis PowerPoint dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hal ini dibuktikan melalui uji korelasi Pearson Product Moment dengan nilai $r = 0,741$ (kategori kuat) dan signifikansi $< 0,001$ ($< 0,05$), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hubungan tersebut bersifat positif, yang berarti semakin baik penggunaan media pembelajaran interaktif, semakin tinggi hasil belajar siswa. Koefisien determinasi sebesar 0,880 menunjukkan kontribusi sebesar 88%, sedangkan 12% dipengaruhi faktor lain di luar penelitian.

Secara deskriptif, penggunaan media berada pada kategori cukup dengan rata-rata 66,31, sedangkan hasil belajar juga berada pada kategori cukup dengan rata-rata 71,75 dan telah melampaui KKTP (70). Namun, masih terdapat 15 dari 48 siswa yang belum tuntas, sehingga penggunaan media belum sepenuhnya optimal dalam meningkatkan hasil belajar secara merata.

Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa lebih mudah memahami materi ketika aktif dalam pembelajaran. Media PowerPoint interaktif yang memuat teks, gambar, animasi, dan fitur interaktif mendorong keterlibatan siswa dalam membangun pengetahuan secara aktif. Selain itu, teori multimedia interaktif juga menjelaskan bahwa kombinasi visual, audio, dan animasi dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi.

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Aqna et al. (2024) dan Panduwinata et al. (2024) yang menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar. Meskipun demikian, perbedaan hasil dengan penelitian lain dapat dipengaruhi oleh karakteristik siswa, kondisi pembelajaran, serta tingkat optimalisasi penggunaan media.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila, sehingga perlu dimaksimalkan penggunaannya melalui penguatan desain media dan strategi pembelajaran yang lebih variatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dengan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri 3 Delod Peken Tabanan. Hal ini dibuktikan melalui uji korelasi Pearson Product Moment yang menunjukkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,741 dengan signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Selain itu, koefisien determinasi menunjukkan kontribusi sebesar 88% terhadap hasil belajar, sedangkan 12% sisanya dipengaruhi faktor lain di luar penelitian, sehingga media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar siswa lebih aktif dan antusias dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint agar hasil belajar dapat meningkat. Guru diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran agar lebih menarik dan efektif serta meningkatkan keterlibatan siswa. Pihak sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Sementara itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain yang memengaruhi hasil belajar serta memperluas cakupan penelitian agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal*

- Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>
- Ali, A., et al. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Andriani, D., Prasetyo, K. H., & Astutiningtyas, E. L. (2021). Siswa Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Mata Pelajaran Matematika. *Absis: Mathematics Education Journal*, 2(1), 24–30.
<https://doi.org/10.32585/absis.v2i1.830>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ayudhityasari, R., et al. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Menggunakan PowerPoint Interaktif di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 4(2), 73–80.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36654/educatif.v4i2.107>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Fitri, Y., Desyandri, & Erita, Y. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar: Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivis. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 2982–2992. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.573>
- Fitriani, F., Rulviana, V., & Wijiastuti, N. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pancasila Melalui Pendekatan Teaching At The Right Level Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 18(2), 326–334.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.22559>
- Hamdani, H., & Sa'diyah, H. (2025). Konsep Dasar Penyusunan Hipotesis dan Kajian Teori dalam Penelitian. *Journal of Linguistics and Social Studies*, 2(2), 64–73. <https://doi.org/10.52620/jls.v2i2.93>
- Hanani, A. K., & Nuryono, W. (2025). Validitas Modul Pelatihan Keterampilan Interpersonal Sebagai Upaya Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Pada Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 561–571.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v7i2.10534>
- Haq, V. A. (2022). Menguji Validitas dan Reliabilitas Pada Mata Pelajaran AL Qur'an Hadits Menggunakan Korelasi Produk Momen Spearman Brown. *Jurnal Studi Islam*, 4(1), 11–24. <https://doi.org/10.37758/annawa.v4i1.419>
- Hasbi, Z. El., et al. (2023). Penelitian Korelasional (Metodologi Penelitian Pendidikan). *Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 2(6), 784–808.
<https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/771>
- Jafnihirida, L., et al. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- Kesumawijaya, V. B., et al. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Power Point terhadap Kegiatan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Guru Kita*, 9(3), 1023–1034. <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i3.69440>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191–203. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2>
- Kusuma, Y. A., Muhroji, & Ratnawati, W. (2022). Penggunaan Media PowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Kelas V.

- Journal of Education Research*, 4(3), 139–143.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.214>
- Liansari, V., & Untari, R. S. (2020). *Strategi Pembelajaran*. UMSIDA Press.
- Marlina, R., & Ain, S. Q. (2025). Pengaruh Media *PowerPoint* Interaktif Berbantu Canva terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1625–1636. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7119>
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 2774–2156. <https://doi.org/https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal On Education*, 06(02), 10967–10975. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Parama Publishing.
- Setiawan, R., & Septian, R. Y. (2025). Media Pembelajaran Interaktif: Analisis Terhadap Pemanfaatan Media *PowerPoint* dalam Pendidikan. *Jurnal International Seminar of Islamic Studies*, 6(1), 2832–2837. <https://doi.org/https://doi.org/10.3059/insis.v0i0.23791.g13097>
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/791>
- Soesana, A., et al. (2023). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Sudirman, et al. (2023). *Statistika Pendidikan*. Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiasih. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. UNY Press.
- Ulfa, L., Friansyah, D., & Hajani, T. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Interaktif pada Materi Peredaran Darah Kelas V SDN Rejosari. *Journal of Elementary School*, 4(2), 106–117. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.3126>
- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 109–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>
- Yuningsih, H., & Haeruddin, H. (2021). Peran Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PAI di SDN 018 Balikpapan Barat. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 173–197. <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>
- Yusnan, M. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Analisis di Sekolah Dasar)*. Eureka Media Aksara.