PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* BERINTEGRASI VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PPKN SISWA KELAS 4 FASE B SDS ERNA KAYU TUNU

TESIS

OLEH :
BENEDIKTA SITIANA
F2211221004

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK

2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* BERINTEGRASI VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PPKN SISWA KELAS 4 FASE B SDS ERNA KAYU TUNU

TESIS

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister
Jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH :
BENEDIKTA SITIANA
F2211221004

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* BERINTEGRASI VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PPKN SISWA KELAS 4 FASE B SDS ERNA KAYU TUNU

BENEDIKTA SITIANA
NIM F2211221004

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Sulistyarini, M.Pd.	Dr. Dede Suratman, M.Si.
NIP.196511171990032001	NIP.196603131992031002

Disahkan
Dekan,
Mengetahui:

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Lulus tanggal: 26 Juli 2024

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* BERINTEGRASI VIDEO ANIMASI TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PPKN SISWA KELAS 4 FASE B SDS ERNA KAYU TUNU

BENEDIKTA SITIANA
NIM F2211221004

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Sulistyarini, M.Pd.	Dr. Dede Suratman, M.Si.
NIP.196511171990032001	NIP.196603131992031002
Penguji I	Penguji II
Prof. Dr. Mashudi, M.Pd.	Erlina, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D.
NIP.195609101987031002	NIP.197905172006042002

Mengetahui:
Ketua Program Studi,
Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dr.Agung Hartoyo, M.Pd.
NIP. 196102131988101001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Benedikta Sitiana

NIM : F2211221004

Jurusan/ Prodi : Pendidikan Dasar / Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Juli 2024

Yang membuat pernyataan,

MATERAI
10.000

Benedikta Sitiana

NIM.F2211221004

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk; 1)mengetahui bagaimana minat belajar setelah menggunakan media *powerpoint*, video animasi, dan powerpoint berintegrasi video animasi, 2) mengetahui bagaimana prestasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint*, video animasi, dan powerpoint berintegrasi video animasi, 3) mengetahui perbedaan minat belajar setelah menggunakan media *powerpoint*, video animasi, dan powerpoint berintegrasi video animasi, 4) mengetahui perbedaan prestasi belajar setelah menggunakan media *powerpoint*, video animasi, dan *powerpoint* berintegrasi video animasi pada siswa kelas IV Fase B SDS Erna Kayu Tunu. Metode penelitian yang digunakan eksperimen semu dengan desain *Posttest-Only Control Group Design: 3 Group*. Populasi penelitian berjumlah 63 siswa yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas IVA, IVB, IVC, dengan jumlah sampel kelas IVA 21 siswa, IVB 21 siswa, dan kelas IVC 21 siswa. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *sampling jenuh* sehingga jumlah sampel yang digunakan sama dengan jumlah populasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik non tes dengan instrumen angket minat belajar dan soal postes. Hasil analisis data menunjukan minat dan prestasi belajar siswa kelas IV Fase B di SDS Erna Tunu yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint*, video animasi, dan powerpoint berintegrasi video animasi adalah sama (tidak berbeda signifikan).

Kata kunci: minat, prestasi, *powerpoint*, video animasi.

ABSTRACT

This research aims to; 1) knowing how interest in learning is after using powerpoint, animated video, and powerpoint media integrated with animated video, 2) knowing how learning achievement is after using learning media powerpoint, animated video, and powerpoint integrating animated video, 3) knowing the difference in interest in learning after using media powerpoint, animated video, and powerpoint integrated with animated video, 4) knowing the differences in learning achievement after using powerpoint, animated video, and powerpoint integrated with animated video in class IV Phase B students at SDS Erna Kayu Tunu. The research method used was a quasi-experiment with a Posttest-Only Control Group Design: 3 Group design. The research population was 63 students consisting of 3 classes, namely class IVA, IVB, IVC, with a sample size of 21 students in class IVA, 21 students in IVB, and 21 students in class IVC. Samples were taken using a saturated sampling technique so that the number of samples used was the same as the population. The data collection technique used is a non-test technique with a learning interest questionnaire and post-test questions. The results of data analysis show the interest and learning achievement of class IV Phase B students at SDS Erna Tunu who use PowerPoint, animated video and PowerPoint learning media. videos are the same (not significantly different).

Keywords: interest, achievement, powerpoint, animated video.

MOTTO

Tidak ada sesuatu yang mustahil di dunia ini, selama kita mau berusaha dan yakin bahwa kita bisa.

PERSEMBAHAN

Tesis ini saya persembahkan untuk suami saya tercinta Timotius Kiman, A,Md dan kedua orang tua saya Bapak Sida dan Ibu Marta Tina yang selalu memotivasi, mendukung, serta mendoakan saya sehingga pendidikan ini dapat terselesaikan dengan baik.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur yang sebesar-besarnya penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatnyalah penulis dapat menulis tesis yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint* Berintegrasi Video Animasi Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar PPKn Siswa Kelas 4 Fase B SDS Erna Kayu Tunu".

Penyusunan tesis ini diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Dalam penyususunan tesis ini, penulis banyak mendapat bantuan dan dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, baik berupa bantuan moril maupun materil. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sulistyarini, M.Pd selaku pembimbing pertama yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan tesis ini.
2. Dr. Dede Suratman, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan tesis ini
3. Prof. Dr. Mashudi, M.Pd selaku penguji I yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan tesis ini
4. Erlina, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku penguji II yang telah membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan tesis ini
5. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan motivasi, dukungan dan kemudahan administrasi selama proses peneyelesaian tesis ini.
6. Dr. Agung Hartoyo, M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan motivasi, dukungan dan kemudahan administrasi selama proses penyelesaian tesis ini.
7. Kepala Sekolah Dasar Swasta Erna Kayu Tunu yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan tesis ini.
9. Kepada orang tua tercinta yang selalu memberikan arahan dan dukungan untuk segera menyelesaikan masa pendidikan.

10. Kepada suami tercinta yang selalu memberikan arahan dan dukungan untuk segera menyelesaikan masa pendidikan.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari bentuk penyusunan maupun materinya. Kritik konstruktif dari pembaca sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan tesis ini.

Akhir kata semoga tesis ini dapat memberikan manfaat kepada kita sekalian.

Pontianak, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN i
ABSTRAK ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR GRAFIK xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB 1 PENDAHULUAN
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 10
C. Tujuan Penelitian 11
D. Manfaat Penelitian 12
E. Ruang Lingkup Penelitian 12
F. Definisi Operasional 13
BAB II KAJIAN TEORI
A. Media Pembelajaran 16
B. Powerpoint Berintegrasi Video Animasi 27
C. Minat Belajar 35
D. Prestasi Belajar 38
E. Penelitian Terdahulu 41
F. Hipotesis Penelitian 44
BAB III METODE PENELITIAN
A. Prosedur Penelitian 47
B. Populasi dan Sampel 48
C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian 50
D. Validitas dan Reliabilitas Instrumen 54
E. Analisis Data 56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 59
B. Pengujian Hipotesis.....85
C. Pembahasan.....107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 121
B. Saran.....122
DAFTAR PUSTAKA 124
LAMPIRAN.....129

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Data Nilai Rata-rata Ulangan Harian PPKn Kelas 4 SDS Erna Kayu Tunu Semester II Tahun Pelajaran 2022/2023 5

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian *Randomized Subjects, Posttest-Only Control Group Design* 47

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Dalam Penelitian 49

Tabel 3.3 Jumlah Sampel Dalam Penelitian 50

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa 51

Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Soal Angket Minat Belajar 55

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal Posttest Prestasi Belajar 56

Tabel 4.1 Deskripsi statistik minat belajar 63

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar 64

Tabel 4.5 Skala Penilaian atau Kategori pada Skala Lima Teoretik 67

Tabel 4.6 Kategori Minat Belajar Kelas IVA 69

Tabel 4.7 Kategori Minat Belajar Kelas IVB 71

Tabel 4.8 Kategori Minat Belajar Kelas IVC 73

Tabel 4.9 Deskripsi Statistik Prestasi Belajar Siswa 75

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Skor Prestasi Belajar Siswa 76

Tabel 4.13 Kategori Prestasi Belajar Kelas IVA 80

Tabel 4.14 Kategori Prestasi Belajar Kelas IVB 82

Tabel 4.15 Kategori Prestasi Belajar Kelas IVC 84

Tabel 4.16 Uji Normalitas Minat Belajar Siswa (Y1) 86

Tabel 4.17 Uji Normalitas prestasi Belajar Siswa (Y2) 88

Tabel 4.18 Uji homogenitas media pembelajaran powerpoint, video animasi, powerpoint berintegrasi video animasi Terhadap minat Belajar Siswa 91

Tabel 4.19 Uji homogenitas media pembelajaran powerpoint, video animasi, powerpoint berintegrasi video animasi Terhadap prestasi Belajar Siswa 92

Tabel 4. 20 Hasil uji Anova 100
Tabel 4. 21 Hasil uji Multiple Comparisons media pembelajaran powerpoint, video animasi, powerpoint berintegrasi video animasi terhadap minat belajar siswa 101
Tabel 4. 22 Hasil uji Anova 104
Tabel 4. 23 Hasil uji Multiple Comparisons media pembelajaran powerpoint, video animasi, powerpoint berintegrasi video animasi terhadap prestasi belajar siswa 105

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.1 Klasifikasi media menurut Edgar Dale.....4

Gambar 4.1 Plot variabel minat belajar siswa (media powerpoint.....86

Gambar 4.2 Plot variabel minat belajar siswa (media video animasi) 87

Gambar 4.3 Plot variabel minat belajar siswa (media powerpoint berintegrasi video animasi).....87

Gambar 4.4 Plot variabel prestasi belajar siswa (media powerpoint) 88

Gambar 4.5 Plot variabel prestasi belajar siswa (media video animasi) 89

Gambar 4.6 Plot variabel prestasi belajar siswa (media powerpoint berintegrasi video animasi).....89

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint. 65

Grafik 4.2 Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi 66

Grafik 4.3 Distribusi Frekuensi Skor Minat Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint Berintegrasi Video Animasi. 66

Grafik 4.4 Distribusi Frekuensi skor prestasi belajar Menggunakan Media Powerpoint. 77

Grafik 4.5 Distribusi Frekuensi skor prestasi belajar Menggunakan Media Video Animasi. 77

Grafik 4.6 Distribusi Frekuensi skor prestasi belajar Menggunakan Media Powerpoint Berintegrasi Video Animasi. 78

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar.....130
Lampiran 2 Kisi-Kisi Soal Posttest.....131
Lampiran 3 Hasil Validasi Angket.....133
Lampiran 4 Hasil Validasi Soal Posttes.....138
Lampiran 5 Analisis Skor Minat Belajar 142
Lampiran 6 Analisis Skor Prestasi Belajar 145
Lampiran 7 Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar SPSS 25 Tabel Validasi Angket Minat Belajar SPSS 25.....147
Lampiran 8 Hasil Uji Coba Soal Posttes Prestasi Belajar SPSS 25 Tabel Validasi Soal Posttes Prestasi Belajar SPSS 25 148
Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat dan Prestasi Belajar dengan Program SPSS 25.....150
Lampiran 10 Distribusi Nilai r Tabel signifikan 0,05.....154
Lampiran 11 Angket Penelitian Minat Belajar 155
Lampiran 12 Angket Penelitian Prestasi Belajar 157
Lampiran 13 Analisis Hasil Penelitian Minat Belajar (Media Powerpoint) 161
Lampiran 14 Analisis Hasil Penelitian Minat Belajar (Media Video Animasi) 162
Lampiran 15 Analisis Hasil Penelitian Minat Belajar (Media Powerpoint Berintegrasi Video Animasi).....163
Lampiran 16 Analisis Hasil Penelitian Prestasi Belajar (Media Powerpoint) ...164
Lampiran 17 Analisis Hasil Penelitian Prestasi Belajar (Media Video Animasi) 165
Lampiran 18 Analisis Hasil Penelitian Prestasi Belajar (Media Powerpoint Berintegrasi Video Animasi).....166
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian uji coba soal angket dan soal posttest di Kelas V SDS Erna Kayu Tunu 167

Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian Peserta Didik Mengisi Instrumen Soal Posttes Penelitian SDS Erna Kayu Tunu.....169
Lampiran 21 Dokumentasi Peserta Didik Mengisi Instrumen Angket Penelitian SDS Erna Kayu Tunu.....171

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha manusia dalam menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi yang sudah ada dalam diri manusia itu sendiri, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. Selaras dengan pendapat Good (dalam Anwar, 2023) yang menyatakan pendidikan yaitu :

> "(a) *the aggregate of all the processes by which a person develop abilities, attitudes, and other forms of behavior of positive value in the society in which he lives. (b) the social process by which people are subjected to the influence of a selected and controlled environment (especially that the school) so they may attain social competence and optimum individual development"* (h.21-22).

Berarti bahwa: (a) proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakatnya, dan (b) proses sosial di mana seseorang dipengaruhi oleh suatu lingkungan yang terpimpin (misalnya sekolah) sehingga ia dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan pribadinya. Dari kutipan di atas dapat dipahami bahwa pendidikan menentukan cara hidup seseorang, dengan adanya modifikasi dalam pandangan seseorang yang disebabkan oleh pengaruh interaksi antara kecerdasan, perhatian, dan pengalaman yang dinyatakan dalam perilaku, kebiasaan, dan paham kesusilaan. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (dalam Saputro, 2018) tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal I ayat 1 juga menyatakan bahwa, pendidikan merupakan :

> usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan sistem pendidikan yang jelas, yakni pendidikan berbasis karakter(h.1).

Pentingnya pendidikan menuntut pemerintah dan guru lebih kerja ekstra dalam mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran maupun kurikulum guna meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan bukan hanya dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan subjek inti pembelajaran melainkan juga harus diorientasikan agar siswa memiliki kemampuan kreatif, kritis, komunikatif sekaligus berkarakter. Hal ini selaras dengan ke enam dimensi profil pelajaran pancasila yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, berpikir kritis, dan kreatif (Widya, 2023, h.31-33). Peranan Guru tidak hanya sebatas mengajar, namun harus mampu menemukan metode dan teknik yang dapat mendukung perannya tersebut supaya kegiatan pembelajaran dapat diselenggarakan dengan efektif, efisien dan sesuai dengan tuntutan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang ada di dalam kurikulum.

Tujuan pendidikan memiliki beberapa faktor yang dapat mempengaruhinya yaitu faktor keluarga, sekolah, lingkungan, fisiologis, psikologis, pendidik, peserta didik, isi materi, maupun metode yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain dari pada hal tersebut media ajar yang di gunakan selama proses pembelajaran berlangsung menjadi bagian penting yang dapat menunjang keberhasilan dalam belajar

mengajar. Pendidikan di sekolah selalu mengalami pembaharuan, terutama dalam pemanfaatan hasil teknologi yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin hari semakin maju. Guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan sebaik mungkin. Pada dasarnya alat-alat tersebut berkembang sesuai tuntutan zaman. Peran guru dalam pembelajaran yaitu menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi siswa agar dapat berinteraksi dengan berbagai sumber pembelajaran yang tersedia.

Media pembelajaran yang dapat digunakan meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran, yang antara lainya terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, film, slide, gambar, televisi, maupun komputer. Alat bantu yang ditampilkan berfungsi memberikan pengalaman yang lebih nyata, memotivasi siswa, dan memudahkan pemahaman dan daya ingat siswa dalam proses pembelajaran. Seperti yang di sampaikan oleh Tafonao (Nurfadhillah, 2021, h.14) berpendapat bahwa peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Pemilihan media pembelajaran yang digunakan dengan tepat sasaran, sesuai dengan

kebutuhan siswa, serta menarik, akan dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal, dan dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar menjadi meningkat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Pelangi (dalam Susanti, 2021, h.157) yang menyatakan: bahan ajar atau media pembelajaran yang menarik akan mampu menarik minat dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Selanjutnya menurut Edgar Dale (dalam Khairudin, 2017, h.24) pada awal pembelajaran Sejarah, media hanyalah alat yang digunakan guru untuk menjelaskan Pelajaran. Dalam Upaya memanfaatkan media sebagai alat, Edgar Dale mengklasifikasikan suatu media dari yang paling konkret hingga yang paling abstrak. Gambar.1 menyajikan klasifikasi media sebagai krucut pengalaman.



Gambar 1.1 Klasifikasi media menurut Edgar Dale

Berdasarkan hasil observasi yang pernah dilakukan oleh peneliti di SDS Erna Kayu Tunu di peroleh data rata-rata hasil prestasi belajar siswa kelas 4 pada saat ulangan harian mata pelajaran PPKn semester genap Tahun ajaran 2022/2023 seperti tabel berikut :

Tabel 1.1
Data Nilai Rata-rata Ulangan Harian PPKn Kelas 4 SDS Erna Kayu Tunu Semester II Tahun Pelajaran 2022/2023

No Absen IVA	Nilai	No Absen IVB	Nilai	No Absen IVC	Nilai	KKM
1	65	1	62	1	73	
2	78	2	70	2	68	
3	80	3	82	3	68	
4	50	4	55	4	50	
5	63	5	75	5	75	
6	62	6	60	6	63	
7	76	7	67	7	68	
8	79	8	65	8	79	
9	75	9	80	9	65	
10	85	10	67	10	80	
11	74	11	72	11	62	
10	73	10	68	10	68	
11	72	11	72	11	72	**70**
12	55	12	56	12	58	
13	61	13	70	13	72	
14	65	14	67	14	68	
15	56	15	68	15	65	
16	67	16	58	16	54	
17	68	17	72	17	74	
18	66	18	66	18	67	
19	63	19	79	19	80	
20	64	20	64	20	62	
Jumlah .T	9		9		8	
Jumlah .TT	11		11		12	

Dari Tabel 1 di atas dapat diketahui nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran PPKn kelas 4 dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70 adalah sebagai berikut: siswa kelas IVA dengan jumlah 20 siswa, yang T (tuntas) sebanyak 9 siswa, sedangkan sebanyak 11 siswa TT (tidak tuntas). Kelas IVB dengan jumlah 20 siswa, yang T (tuntas) sebanyak 9 siswa, sedangkan sebanyak 11 siswa TT (tidak tuntas).. Kelas IVC dengan jumlah 20 siswa, yang T (tuntas) sebanyak 8 siswa, sedangkan sebanyak 12 siswa TT (tidak tuntas).. Sehingga dapat di simpulkan bahwa nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas 4 SDS Erna Kayu Tunu Tahun Pelajaran 2022/2023 pada mata

pelajaran PPKn Semester II masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yaitu bapak Stefanus Heri dan Yakob Sardono di SDS Erna Kayu Tunu pada Senin, 9 Oktober 2023 di temukan permasalahan belajar pada siswa kelas kelas IV yaitu rendahnya tingkat keaktifan siswa, motivasi belajar siswa rendah dalam mengikuti pelajaran, siswa cenderung tidak memperhatikan saat guru menerangkan, belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran, dan media power point juga belum pernah digunakan dalam pembelajaran.

Hasil wawancara peneliti di SDS Erna Kayu Tunu pada Senin, 16 Oktober 2023 dengan perwakilan siswa kelas 4 dan berjumlah IVA 5 siswa, IVB 5 siswa, dan IVC 5 siswa yang mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik dan terlalu menoton. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses belajar adalah buku paket, kartu bergambar, dan lingkungan sekolah. Siswa juga mengutarakan pendapat mengenai media power point pernah digunakan untuk proses belajar mengajar di kelas, tetapi pada mata pelajaran tertentu saja. Hal tersebut selaras dengan pendapat Nugroho (2015) yang menyatakan bahwa: “Pada kenyataanya di lapangan khususnya SMK PIRI 1 YOGYAKARTA belum memanfaatkan media video dan animasi sebagai media pembelajaran. Disekolah ini masih menggunakan media-media sederhana seperti : gambar, *wallchart*, dan sebagainya, yang dengan media ini tentunya belum mampu maksimal membantu siswa dalam belajar mengajar” (h.4).

Berdasarkan paparan permasalahan di atas maka yang diperlukan adalah media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan minat serta meningkatkan pemahaman siswa akan materi pelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Sapriya (2011) yang menyatakan bahwa: “Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa ingin tahu dan merangsang reaksi siswa, karena materi pelajaran akan lebih jelas, lengkap dan menarik minat siswa apabila dikemas melalui media (h.24). Menurut Elpira (2015) Terdapat pengaruh media Powerpoint terhadap minat belajar IPA siswa kelompok eksperimen pada pembelajaran yang menggunakan media Powerpoint. Minat belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sagan meningkat 13,77 atau 11,48%, yaitu dari hasil selisih rerataan sebelum pembelajaran 99,84 dengan hasil rerataan sesudah pembelajaran 113,61. Terdapat pengaruh media Powerpoint terhadap hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen pada pembelajaran yang menggunakan media Powerpoint. Hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Muhammadiyah Sagan meningkat 14,01 atau 14,01%, yaitu dari hasil selisih rerataan pretest 71,82 dengan hasil rerataan post-test 85,83.

Selain itu di dukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2015) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK PIRI 1 Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukan bahwa ada pengaruh penggunan media video dan animasi pembelajaran terhadap motivasi maupun prestasi siswa. Hal ini dapat ditunjukan dengan (1)

Terdapat pengaruh penggunaan media video dan animasi terhadap motivasi belajar, yang dapat ditunjukan dengan perhitungan uji-t didapatkan nilai t hitung (1,146) < t tabel (1,988) yang berarti bahwa motivasi kelas eksperimen hampir sama atau tidak berbeda secara signifikan dengan motivasi kelas kontrol, hal tersebut didukung dengan perolehan rata-rata motivasi belajar kelas kontrol sebagian besar siswa (66,67%) dari 36 siswa masuk dalam ketegori tinggi, sedang untuk motivasi belajar kelas eksperimen sebagian besar (73,08%) dari 52 siswa masuk dalam kategori tinggi. (2) Terdapat pengaruh media video dan animasi terhadap prestasi belajar, yang dapat ditunjukan dengan perhitungan uji-t diperoleh nilai t hitung (7,035) > t tabel (1,99) yang berarti bahwa prestasi belajar kelas eksperimen berbeda dengan prestasi kelas kontrol, hal tersebut diperkuat dengan hasil prestasi belajar kelas kontrol semua siswa (100%) dari 36 siswa mendapatkan nilai dibawah 75 sehingga masuk dalam kategori tidak tuntas, sedang prestasi belajar kelas eksperimen ada sekitar 16 siswa (34,04%) dari 47 siswa mendapatkan nilai diatas 75 sehingga masuk dalam kategori tuntas.

Oleh karena itu media pembelajaran yang bisa gunakan adalah media pembelajaran powerpoint. Powerpoint merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa slide yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik,suara, video, dan lain sebagainya. Microsoft powerpoint adalah perangkat lunak yang diciptakan

khusus untuk menangani perancangan persentasi grafis dengan mudah dan cepat. Microsoft power point dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan penampilan yang menarik. Menurut Wati (dalam Saputro, 2018, h.29) menyatakan bahwa: “Presentasi dengan microsoft power point merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa slide yang menarik”. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang di rangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Dewi & Manuaba, 2021; Prayitno & Mardianto, 2020). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan media *powerpoint* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Widodo, 2021). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan dengan menggunakan pendekatan konstektual sangat layak untuk dibelajarkan kepada siswa sekolah dasar (Octavyanti & Wulandari, 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa penerapan *powerpoint* interaktif dan pendekatan konstektual dalam proses pembelajaran telah memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Pengaruh Media Pembelajaran

Powerpoint Berintegrasi Video Animasi Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar PPKn Siswa Kelas 4 Fase B SDS Erna Kayu Tunu". Penelitian yang di lakukan adalah untuk melihat perbedaan minat dan prestasi belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint, video animasi, dan powerpoint berintegrasi video animasi.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah " Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran powerpoint berintegrasi video animasi terhadap minat dan prestasi belajar PPKn siswa kelas 4 fase B SDS Erna Kayu Tunu ?"

Untuk lebih mempermudahkan pembahasan penelitian ini, maka rumusan masalah dijabarkan ke dalam beberapa sub masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana minat belajar PPKn siswa kelas IV fase B SDS Erna Kayu Tunu setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint, video animasi, dan powerpoint berintegrasi video animasi ?
2. Bagaimana prestasi belajar PPKn siswa kelas IV fase B SDS Erna Kayu Tunu setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint, video animasi, dan powerpoint berintegrasi video animasi ?
3. Apakah terdapat perbedaan minat belajar PPKn siswa kelas IV fase B SDS Erna Kayu Tunu setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint, video animasi, dan powerpoint berintegrasi video animasi ?

4. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar PPKn siswa kelas IV fase B SDS Erna Kayu Tunu setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint, video animasi, dan powerpoint berintegrasi video animasi ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan "Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran power point berintegrasi video animasi terhadap minat dan prestasi belajar PPKn siswa kelas 4 fase B SDS Erna Kayu Tunu". Sedangkan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Minat belajar PPKn siswa kelas IV fase B SDS Erna Kayu Tunu setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint, video animasi, dan powerpoint berintegrasi video animasi ?
2. Prestasi belajar PPKn siswa kelas IV fase B SDS Erna Kayu Tunu setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint, video animasi, dan powerpoint berintegrasi video animasi ?
3. Perbedaan minat belajar PPKn siswa kelas IV fase B SDS Erna Kayu Tunu setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint, video animasi, dan powerpoint berintegrasi video animasi ?
4. Perbedaan prestasi belajar PPKn siswa kelas IV fase B SDS Erna Kayu Tunu setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint, video animasi, dan powerpoint berintegrasi video animasi ?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberi manfaat tertentu bagi semua pihak. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bagi guru dan calon guru. Terutama pengetahuan dalam menggunakan media power point sebagai media pembelajaran di kelas.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar melalui media pembelajaran power point untuk meningkatkan semangat siswa sehingga minat dan prestasi belajar meningkat.

b. Bagi guru

Menambahkan wawasan dan meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media-media pembelajaran, khususnya media pembelajaran power point.

c. Bagi kepala sekolah

Memberikan bahan masukan guna meningkatkan kualitas guru di sekolah melalui penggunaan media pembelajaran power point.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat ruang lingkup penelitian agar penelitian menjadi terarah. Adapun ruang lingkup penelitian membahas tentang variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Indra P, dkk (2019, h.1)

“Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas

   Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran power point berintegrasi video animasi dengan indikator sebagai berikut : (a) tampilan power point menarik, (b) animasi power point menarik, (c) video berkaitan dengan materi pelajaran.

2. Variabel terikat

   Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat dan prestasi belajar siswa. Aspek-aspek dari minat belajar siswa yaitu : (a) kesenangan, (b) ketertarikan, (c) perhatian atau rasa ingin tahu, (d) keterlibatan. Aspek-aspek dari prestasi belajar yaitu di lihat dari nilai-nilai tugas setelah diberinya materi dengan menggunakan media pembelajaran power point.

F. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

   Media pembelajaran adalah segala sesuatu sumber belajar yang digunakan oleh guru atau pengajar dalam proses belajar mengajar, dimana didalamnya terdapat media atau alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam menguasai materi yang disampaikan oleh pengajar atau guru.

2. Powerpoint

Powerpoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *microsoft office. Powerpoint* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang lebih menarik sehingga siswa lebih fokus dalam memperhatikan pelajaran.

3. Media Video

   Media video adalah media pembelajaran berbasis multimedia yang efektif karena dapat memberikan ilusi ataupun fantasi terhadap gambar yang bergerak sehingga memberikan kesan yang berbeda pada penonton (siswa) pada saat proses pembelajaran.

4. Media Animasi

   Media animasi merupakan gerakan gambar maupun teks yang diatur sedemikian rupa supaya keliatan manarik dan keliatan lebih nyata atau hidup, sehingga dengan animasi bisa menjelaskan suatu konsep yang sulit menjadi lebih dimengerti, yang menimbulkan motivasi pada diri siswa untuk ikut berpartisipasi didalamnya.

5. Minat Belajar

   Minat belajar merupakan suatu ketertarikan yang ada pada siswa terhadap suatu pelajaran, sehingga dapat mendorong siswa untuk mempelajari dan menekuni pelajaran. Indikator minat belajar meliputi perasaan senang, ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran, perhatian serta keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Perlakuan di berikan sebanyak dua kali.

6. Prestasi Belajar PPKn

Prestasi belajar adalah skor akhir yang di peroleh siswa dalam mengerjakan soal postes mata pelajaran PPKn. Perlakuan di berikan sebanyak 2 kali.