

Pengaruh Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 25 Sungai Pinyuh Pada Muatan Pendidikan Kewarganegaraan

Riska

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdatul Ulama Kalimantan Barat

E-mail: Riskaunukalbar@gmail.com

Article History:

Received: 15 November 2023

Revised: 21 November 2023

Accepted: 24 November 2023

Keywords: *Media Power Point, Learning Outcomes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media power point terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 25 Sungai Pinyuh. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, sedangkan desain penelitian yang digunakan, yaitu pree eksperimen design. Sampel yang termasuk dalam penelitian ini, yaitu peserta didik kelas V SDN 25 Sungai Pinyuh, berjumlah 18 siswa yang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Teknik yang digunakan untuk penentuan kelas eksperimen menggunakan teknik pengumpulan data tes hasil belajar. Pada pengumpulan data menggunakan tes, dan dokumentasi. Pengujian hipotesis menggunakan rumus test (*independent samples test*) yang didahului dengan uji prasyarat analisis, yaitu dengan uji normalitas. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media power point.

PENDAHULUAN

Setiap siswa tentunya ingin meraih sukses dalam belajar, untuk meraihnya siswa bisa mendapatkan pembelajaran yang baik dan mudah memahami materi yang diberikan guru. Adapun tingkat keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar, yang dimana hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Ahmad dan Rahmi (2017), Bloom mengatakan Indikator hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diukur untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata Pelajaran yang dimana hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dengan ranah kognitif mencakup enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Hasil belajar kognitif yang dimaksud merupakan masukan materi yang disampaikan oleh guru dengan nilai yang didapatkan dalam bentuk angka atau huruf setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru dengan KKM ketuntasan yang harus dicapai minimal 70. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari terutama pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan.

Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan adalah hal yang penting yang harus dimulai Ketika anak mulai memasuki usia SD. Karena pada usia sekolah dasar anak-anak sangat

membutuhkan akan pengetahuan yang baru, hal ini sangat dibutuhkan atau penting dan juga tepat dalam upaya menanamkan konsep dasar mengenai wawasan kebangsaan serta perilaku yang mulia secara baik dan juga terarah. Jika pembelajaran maupun pengetahuan yang ditanamkan salah satu ini akan berdampak pada pola pikir maupun perilaku yang mempengaruhi dan akan berlanjut pada jenjang selanjutnya yang memungkinkan juga pada kehidupan bermasyarakat. Melalui kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter, dengan pendekatan tematik dan kontekstual, diharapkan siswa mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji, mewujudkan nilai dalam sikap dan perilakunya serta mengubah nilai-nilai karakter dan akhlak mulia dalam dirinya sehingga dapat terwujud dalam perilaku sehari-hari. Pembelajaran PKn dapat dikatakan berhasil apabila siswa dapat menyelesaikan tugas atau penilaian yang dilakukan oleh guru. Alat penilaian yang digunakan oleh guru harus dapat menjangkau kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan taksonomi bloom. Dengan demikian penilaian yang dilakukan guru tidak hanya berupa penilaian tertulis namun juga dapat dilihat dari sikap siswa setelah memperoleh materi.

Berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan di SD Negeri 25 Sungai Pinyuh, diketahui bahwa guru PKn telah menerapkan beberapa metode pada saat kegiatan belajar mengajar, antara lain metode ceramah seperti guru terlalu lama berbicara sehingga konsentrasi siswa hilang, diskusi misalnya membagi siswa menjadi beberapa kelompok tanpa adanya guru yang mendampingi, dan penugasan misalnya memberikan soal tanpa memperhatikan materi yang dipahami oleh siswa. Pada kenyataannya masih banyak siswa yang kurang semangat dan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Banyak nilai siswa yang belum tuntas KKM yaitu ada 61% siswa dengan KKM 70. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pendidikan Kewarganegaraan PKn Kelas V SD Negeri 25 Sungai Pinyuh". Menurut Daryanto (2013: 67), Menyatakan bahwa Microsoft Office Power point merupakan sebuah pesan atau materi yang akan di sampaikan dikemas dalam sebuah program computer dan di sajikan melalui perangkat alat saji proyektor. Dengan adanya Media Microsoft office power point bisa menjadi sarana dan prasaran dalam proses pembelajaran ceramah yang membosankan, diskusi yang kurang menyenangkan, dan penugasan yang tidak efektif karna kurangnya waktu belajar, bisa menjadi sebuah media yang menarik dan menghemat waktu belajar sehingga proses pembelajaran bisa lebih semangat dan menyenangkan dalam menjalankan aktivitas belajarnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah kuantitatif, peneliti menggunakan jenis penelitian berupa eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang menjawab pertanyaan jika kita melakukan sesuatu pada kondisi yang dikontrol secara ketat maka apakah yang akan terjadi. Untuk mengetahui apakah ada perubahan atau tidak pada suatu keadaan yang dicontrol secara ketat maka kita memerlukan perlakuan (treatment) pada kondisi tersebut dan hal inilah yang dilakukan pada penelitian eksperimen. Untuk mempelajari hubungan sebab-akibat. Oleh karena itu, penelitian eksperimen erat kaitannya dalam menguji suatu hipotesis dalam rangka mencari pengaruh, hubungan, maupun perbedaan perubahan terhadap kelompok yang dikenakan perlakuan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2018: 72) mengatakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pree-Experimental Design. Menurut Sugiyono (2018: 74) dikatakan pree-experimental design, karena design ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel yang dapat berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Sehingga, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara acak. Dengan Rancangan percobaan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Sugiyono (2018: 74) mengatakan bahwa kalau pada design oneshot case study, tidak ada pretest, maka pada design ini terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Pretest

Uji pretest dilaksanakan pada hari rabu dari pukul 07.30 s/d 09.00. dikelas V SD Negeri 25 sungai Pinyuh pada tanggal 19 April 2023. hasil pretest ini digunakan untuk melihat kemampuan awal peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Data Nilai Pretest Peserta Didik Kelas V SD Negeri 25 Sungai Pinyuh Kabupaten Mempawah Tahun Ajaran 2022/2023

No	Nama	Nilai Pretest	Keterangan
1	Al	70	Tuntas
2	An	20	Tidak Tuntas
3	CR	50	Tidak Tuntas
4	DL	70	Tuntas
5	DF	20	Tidak Tuntas
6	DA	40	Tidak Tuntas
7	Fr	35	Tidak Tuntas
8	IB	60	Tidak Tuntas
9	IS	35	Tidak Tuntas
10	MF	70	Tuntas
11	MN	30	Tidak Tuntas
12	NA	35	Tidak Tuntas
13	SJ	40	Tidak Tuntas
14	SZ	45	Tidak Tuntas
15	VG	65	Tidak Tuntas

No	Nama	Nilai Pretest	Keterangan
16	VN	40	Tidak Tuntas
17	ZA	55	Tidak Tuntas
18	KW	50	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 1. diketahui peserta didik yang tuntas KKM yakni ada 3 orang sedangkan yang tidak tuntas ada 15 orang dengan nilai pretest terendah yaitu 20, nilai tertinggi yaitu 70, dan nilai rata-ratanya sebesar 46,1. Dengan persentase sebagai berikut.

Tabel 2. Data Persentase Nilai Pretest Kelas V SD Negeri 25 Sungai Pinyuh Kabupaten Mempawah

	Jumlah peserta didik tidak tuntas	Persentase %	Jumlah peserta didik tuntas	Persentase %	Rata-rata
Pretest	15	83,3%	3	16,6%	46,1

Berdasarkan tabel 2. diketahui bahwa 83,3% dengan jumlah siswa 15 yang tuntas 16,6% dengan jumlah siswa 3 yang tidak tuntas dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil nilai belajar siswa sebelum menggunakan media power point yaitu 46,1.

Hasil Belajar Posttest Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran Power Point dilaksanakan pada pukul 07.30 s/d 09.00 di SD Negeri 25 Sungai Pinyuh tanggal 20 April 2023. Hasil posttest ini dibandingkan dengan hasil pretest yang telah dilakukan sehingga akan diketahui seberapa jauh dan besar pengaruh dari proses pembelajaran dengan media pembelajaran Power Point yang telah dilakukan dan disamping itu juga sekaligus untuk mengetahui pengajaran yang masih belum dipahami sebagian peserta didik.

Tabel 3. Data Nilai Posttest Peserta Didik Kelas V SD Negeri 25 Sungai Pinyuh Kabupaten Mempawah Tahun Ajaran 2022/2023

No	Nama	Nilai Posttest	Keterangan
1	Al	100	Tuntas
2	An	55	Tidak Tuntas
3	CR	80	Tuntas
4	DL	95	Tuntas
5	DL	60	Tidak Tuntas
6	DA	80	Tuntas
7	FR	75	Tuntas
8	IB	80	Tuntas
9	IS	70	Tuntas

No	Nama	Nilai Posttest	Keterangan
10	MF	90	Tuntas
11	MN	60	Tidak Tuntas
12	NA	70	Tuntas
13	SJ	75	Tuntas
14	SA	75	Tuntas
15	VG	85	Tuntas
16	VH	80	Tuntas
17	ZA	90	Tuntas
18	KW	85	Tuntas

Berdasarkan tabel 3. peserta didik yang tuntas KKM ada 15 orang sedangkan yang tidak tuntas KKM ada 3 orang dengan nilai posttest terendah yaitu 55, dan nilai tertinggi yaitu 95, Dengan nilai rata-rata yaitu 78,0 dengan persentase nilai posttest sebagai berikut.

Tabel 4. Data Persentase Nilai Posttest Kelas V SD Negeri 25 Sungai Pinyuh Tidak Tuntas Persentase % Jumlah Peserta Didik Tuntas

	Jumlah peserta didik tidak tuntas	Persentase %	Jumlah peserta didik tuntas	Persentase %	Rata-rata
Posttest	3	16,6%	15	83,3%	78,0

Hasil Berdasarkan Tabel 4. terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest serta persentase ketuntasan. Rata-rata nilai pretest yaitu 46.1, sedangkan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Power Point dalam materi Manfaat Persatuan dan Kesatuan Untuk Membangun Kerukunan maka setelah itu peserta didik diberikan soal Posttest, dengan rata-rata nilai posttest yaitu 78.0, berdasarkan rata-rata yang diketahui didapatkan persentase kenaikan hasil belajar yaitu 66,6%. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai posttest lebih tinggi hasilnya dibandingkan dengan nilai pretest.

Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013:5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sedangkan menurut Nawawi (dalam buku ahmad susanto, 2013:5) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Sanjaya (2014:47) hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian keberhasilan siswa baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh dari kegiatan belajar-mengajar yang dinyatakan dengan skor.

Indikator Hasil Belajar Menurut Moore (dalam Richardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu :

- Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan serta evaluasi
- Ranah Afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai

- c. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Menurut Muhibbin Syah (dalam Arianto:2019) untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar diketahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Adapun indikator-indikator hasil belajar sebagai berikut. 1. Ranah kognitif yang meliputi a.) pengamatan indikatornya adalah dapat menunjukkan, dapat membandingkan, dapat menghubungkan. b.) ingatan indikatornya adalah dapat menyebutkan, dapat menunjukkan Kembali. c.) pemahaman terdiri dari indikator dapat menjelaskan, dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri. d.) aplikasi indikatornya dapat memberikan contoh, dapat menguraikan secara cepat. e.) analisis dengan indikator dapat menguraikan, dapat memilah-milah. f.) sintesis dengan indikator dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi kesatuan baru, dapat menyimpulkan. 2. Ranah afektif yang terdiri dari a.) penerimaan indikatornya menunjukkan sikap menerima, menunjukkan sikap menolak. b.) sambutan indikatornya adalah kesediaan berpartisipasi, kesediaan memanfaatkan. c.) apresiasi dengan indikator menganggap penting dan bermanfaat, menganggap indah dan harmonis, mengagumi. d.) internalisasi indikatornya mengakui dan menyakini, mengingkari. e.) karakterisasi indikatornya melembagakan atau meniadakan, menjelmakan dalam perilaku sehari-hari. 3. Ranah psikomotorik yang meliputi a.) keterampilan bergerak dan bertindak, indikatornya adalah kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, tangan, dan anggota tubuh lainnya. b.) kecakapan ekspresi indikatornya kefasihan, melafalkan, kecakapan dan gerakan jasmani.

Indikator hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa selama kegiatan belajar. Menurut Nurmansyah dan Oktaviana (2023: 82) hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif) dengan banyak membaca, tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari siswa (afektif) misalnya dengan banyak bersujud kepada Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki skill atau keterampilan yang baik (psikomotorik), walaupun ranah kognitif menjadi ranah umum yang menjadi fokus utama perhatian guru dalam menilai hasil belajar dalam bentuk angka pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan KKM ketuntasan Minimal 70.

Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2013:6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Selanjutnya Mudlofir dan Rusydiyah (2016:124) menyatakan bahwa Media pembelajaran yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa bentuk cetak maupun non cetak. Menurut Sanjaya (2017:61) Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu proses pembelajaran guna untuk menambah pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dan fungsi media pembelajaran Menurut Daryanto (2013) menyatakan bahwa, Secara umum media pengajaran memiliki fungsi sebagai berikut: a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu

verbalitas. b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.c) Menumbuhkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. d)Memungkinkan seorang anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. e) Memberikan rangsangan yang sama dengan cara mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran (Daryanto 2013:5). Sedangkan menurut Sanjaya (2017:19) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu guru dalam proses mengajar untuk menyampaikan suatu informasi atau materi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, semangat dan pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar.

Manfaat media pembelajaran Menurut Arsyad (2017:29) ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: a)Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. b)Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. c)Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu. d)Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitarnya semisal melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang. Jadi, manfaat media pembelajaran yakni sebagai bentuk variasi dalam proses pembelajaran untuk memperjelas penyajian informasi atau bahan ajar, membantu dalam mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu serta menarik minat dan hasil belajar dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ialah menggunakan media pembelajaran power point pada materi manfaat persatuan dan kesatuan membangun kerukunan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pre eksperimen, dimana sampel yang diambil hanya satu kelas yaitu kelas V SD Negeri 25 Sungai Pinyuh dengan jumlah siswa 18 orang. Darinhasil analisis yang didapat bahwa instrument yang digunakan telah sesuai dengan kurikulum K13 dengan kompetensi dasar, indicator dan tujuan pembelajaran. Dengan validasi butir soal yang terdiri dari 22 respondek dengan rtabel 0.432, maka dapat diketahui bahwa dari 25 soal pilihan ganda, ada 20 soal yang nilai rhitungnya lebih besar rtabel sehingga dapat disimpulkan 20 soal yang dikatakan valid dan reabilitas soal pada hasil penelitian sebesar 0,892 yang dinyatakan berskala sangat tinggi maka dapat disimpulkan bahwa soal instrument layak digunakan dalam penelitian. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari pretest dan posttest, pretest diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media power point. Pretest diberikan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan atau pengetahuan awal siswa, tes ini diberikan kepada 18 siswa dengan jumlah 20 butir soal. Berdasarkan hasil analisis data uji normalitas diperoleh hasil yakni nilai signifikan untuk pretest 0,05 dan nilai signifikan posttest 0,05 maka kriteria keputusannya yaitu H_0 diterima. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan one-sample kologorov-smirnov menggunakan SPSS versi 20 pada table 4.6diperoleh hasil yakni nilai signifikan 0,200>0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data untuk pretest dan posttest siswa berdistribusi normal.

Dan Hasil belajar peserta didik pada penelitian ini setelah diberi perlakuan menggunakan media power point terlihat dalam proses pembelajaran berlangsung terjadinya interaksi antara

peneliti dan peserta didik, dimana Ketika peneliti memberikan materi teks dari sumpah pemuda dalam bentuk slide-slide yang disertai gambar dan video pada slide ke 5 dengan penyampaian materi kongres sumpah pemuda, peserta didik terlihat antusias karna rasa ingin tahu pada slide berikutnya sehingga siswa terlihat lebih tertarik memperhatikan materi pembelajaran, begitu pula Ketika peserta didik mengerjakan soal tes dapat dilihat dari data hasil belajar terlihat adanya perbedaan antara hasil pretest dan posttest yaitu nilai rata-rata posttest lebih tinggi dari pada nilai pretest dengan nilai rata-rata 46,1 dan posttest yaitu setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Power Point dengan nilai rata-rata 78,0. Menurut Mudhofir dan Rusidiyah (2017) menyatakan bahwa microsoft power point merupakan sarana yang paling efektif dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Hikmah (2020) menyatakan bahwa media power point terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang menarik pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. sebenarnya Hal ini juga disampaikan oleh penelitian Icha Kurnia (2018) Pengaruh penggunaan media power point terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PKn kelas X dengan hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil pretest sebesar 75,18 dan rata-rata posttest sebesar 78,28 dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,01 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti penggunaan media power point memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri Sungai Raya.

Sedangkang hasil uji-t hasil belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan media pembelajaran Power Point pada materi manfaat peristiwa sumpah pemuda pada kerukunan dalam menunjang proses pembelajaran PKn. Hal tersebut diketahui dengan melihat perbedaan nilai pretest dan posttest serta hasil perhitungan uji-t dengan pengujian paired sample t-test yang diperoleh nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 pada nilai pretest dan posttest lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), berarti bahwa hipotesis yang dapat digunakan adalah hipotesis alternatif atau H_a yaitu ada pengaruh media pembelajaran Power Point terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 25 Sungai Pinyuh Kabupaten Mempawah. Dalam penelitian relevan Alianus (2016) Pengaruh Media Power Point terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial peserta didik sekolah Dasar Negeri 35 Pontianak Selatan. Hasil penelitiannya adalah besarnya pengaruh media power point terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV A dan IV B dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Icha Kurnia Defiani (2018) Pengaruh penggunaan media power point terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKN kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya. Adapun hasil penelitian yang dilakukan di kelas X IPA 3 diperoleh rata-rata hasil pretest sebesar 75,18 dan rata-rata hasil posttest sebesar 78,28 dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,01 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Perhitungan Effect size diperoleh 0,42 (kriteria sedang) berarti penggunaan media power point memberikan pengaruh yang cukup terhadap hasil belajar siswa kelas X IPA 3 SMA Negeri 1 Sungai Raya. Sedangkan menurut penelitian Hariadi (2016) Penggunaan media power point pada Efektifitas pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Satno Fransiskus Asisi Pontianak. Adapun hasil penelitian ini yaitu hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen jauh berbeda, dimana banyaknya siswa tuntas dikelas eksperimen sebanyak 61% dan banyaknya siswa yang tuntas dikelas control sebanyak 39%.

Pendidikan Kewarganegaraan

Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan adalah Mata pelajaran yang wajib, Dan karena sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik. Berdasarkan pasal 37 ayat 1 dan 2 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, dijelaskan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pelajaran wajib yang diajarkan di tingkat

SD, SMP, dan SMA. Menurut Suparlan (2016:8) Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berfungsi untuk membina kesadaran warga negara dalam melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan jiwa dan nilai konstitusi yang berlaku dalam UUD 1945, dan Pendidikan kewarganegaraan menekankan pada kompetensi (kemampuan) peserta didik (subjek belajar) untuk memiliki wawasan kebangsaan dan cinta tanah air. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan untuk membentuk perilaku seseorang dengan budi pekerti, pengetahuan kemampuan dasar dan dapat menjadi warga negara yang baik (good citizenship) serta dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. diartikan untuk membentuk perilaku seseorang dengan budi pekerti, pengetahuan kemampuan dasar dan dapat menjadi warga negara yang baik (good citizenship) serta dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan Menurut Suparlan (2016:9) Pendidikan kewarganegaraan ditujukan pada garapan akhir yaitu pembentukan warga negara yang baik (good citizenship) sesuai dengan jiwa dan nilai Pancasila dan UUD 1945). Dan tujuan pembelajaran PPKn dalam Depdiknas (2018:10) adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut: a) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. b) Berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain. d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. e) Pendekatan Pendidikan Kewarganegaraan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri 25 Sungai Pinyuh tentang pengaruh media Power Point terhadap hasil belajar siswa pada materi Manfaat Persatuan dan Kesatuan dalam Kerukunan dapat disimpulkan bahwa. Hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan atau sesudah digunakannya media pembelajaran Power Point tergolong tinggi. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Hal ini dibuktikan dengan pengukuran hasil belajar dimana rata-rata hasil belajar pada pretest sebesar 46,1 dan rata-rata nilai posttest sebesar 78,0. Berdasarkan nilai rata-rata yang diketahui didapatkan persentase kenaikan hasil belajar peserta didik yaitu 66,6%. Pengolahan data dengan perhitungan uji-t menggunakan SPSS Versi 20 diperoleh sig. (2-tailed) pada nilai pretest dan posttest lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$), dengan demikian hipotesis yang dapat digunakan adalah hipotesis alternatif atau H_a yaitu ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Power Point terhadap hasil belajar peserta didik. dengan artian penggunaan media pembelajaran Power Point pada materi manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn Kelas V di SD Negeri 25 Sungai Pinyuh.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul Haris dan Jihad. (2013). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Alianus, M & Sabri, T. (2016). Pengaruh Media Microsoft Office Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 35 Pontianak Selatan, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 12 DOI:

- <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i10.17130>
- Arsyad, Azhar. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arianto. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa MTs Al Mubarak Bandar Mataram Lampung Tengah. *Jurnal Riayah*, Vol. 4, No 1 DOI: 10.32332/riayah.v4i01.1508
- Ahmad & Rahmi. (2017). Korelasi Motivasi Belajar Menggunakan Media Berbasis Video Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa, *Jurnal pendidikan Almuslim*, Vol. V, No. 1
- Daryanto. (2013). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Defiani, I,K, Utomo, B & Rosyd, R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point terhadap Hasil Belajar
- Gumawang. (2013). Belajar Merakit Komputer. Bandung: Informatika
- Hamid, Darmadi. (2013). Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial. Bandung: Alfabeta.
- Hariadi, N & Achmadi. (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA, *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran*, Vol.5, No.10 DOI:<http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i10.17130>
- Mahmud, Basuki. (2017). Analisis Sektor Unggulan Kabupaten Sleman dengan Metode Shift Share dan Location Quotient, *Jurnal Sains, mTeknologi dan Industri*, Vol. 15, No. 1
- Mudhofir dan Rusidiyah. (2016). Desain Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Raja Wali.
- Nurmansyah, Ihsan & Sherli Kurnia Oktaviana. (2023). Urgensi Belajar dan Bersujud dalam QS. al-‘Alaq Ayat 1 dan 19: Kajian Munasabah Al-Qur’an. *Al-Fahmu: Jurnal Ilmu Al-Qur’an dan Tafsir*, Vol. 2, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.58363/alfahmu.v2i1.27>.
- Purwanto. (2016). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ricardo & Melani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap hasil Belajar siswa, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 2, No. 2 DOI: <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.
- Rusman, dkk. (2013). Model-Model Pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: Rajawali Press.
- Rusydiyah. (2017:157). Manajemen Pemasaran. Bnadung: Alfabeta.
- Samani dan Hariyanto. (2013). Konsep dan Model Pendidikan Karakter. Bandung: PT. Pemaja Rosdakarya
- Sanjaya, Wina. (2016). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Sanjaya. (2017). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Slameto. (2015). Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sundayana, Rostina. (2016). Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R &D. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan dalam Konteks Indonesia. Malang: Madani.
- Susanto, Ahmad. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sundayana, Rostina. (2015). Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Yamin, M. (2015). Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran. Jakarta: GP Press Group.