

VOLUME 5 NOMOR 4, NOVEMBER 2023

ISSN : 3325-8316

JOURNAL PEDIA



Jurnal Pendidikan Kajian dan Implementasi

TERINDEX SINTA 4



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT
INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL SUKU SASAK
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV DI
SDN 3 MIDANG**

Khairul Ikhsan¹, Nurul Kemala Dewi², Muhammad Sobri³,
^{1,2,3}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Mataram

20ikhshan19@gmail.com¹, nurulkemaladewi@gmail.com²,
Muhammad.sobri@unram.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Power Point Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV di SDN 3 Midang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen untuk mencari penggunaan media *power point* interaktif berbasis kearifan lokal suku Sasak terhadap hasil belajar IPS. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan *Quasi Eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *Nonequivalen Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel yang digunakan seluruh kelas IV yang terdiri dari kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Dalam pengambilan data penelitian ini terdapat uji prasyarat analisis data yaitu dengan melakukan uji normalitas dengan menggunakan uji *kolmogorofsmirnov*, uji homogenitas menggunakan *levene test*, dan uji hipotesis menggunakan *polled* varian. Hasil penelitian yang diperoleh dari uji hipotesis adalah didapatkan bahwa $t_{hitung} 5,481 > t_{tabel} 2,048$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) 0,001 yang berarti bahwa $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV di SDN 3 Midang.

Kata Kunci : *Hasil Belajar, Media Power Point Interaktif dan Kearifan Lokal.*

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia merupakan hal yang sangat penting, yaitu untuk memajukan kehidupan bangsa dan untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa, begitu juga halnya dengan pendidikan yang sekarang menjadi salah satu harapan bangsa dalam

mengarahkan, memajukan kehidupan menjadi lebih baik dan hendaknya selalu berangkat dari tujuan yang hendak dicapai dari pendidikan tersebut. Hal ini berdampak pada sangatlah penting pendidikan dapat berhasil dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Ichsan dkk., 2018).

Secara umum media pendidikan memiliki beberapa kegunaan sebagai berikut: (a) Memperjelas penyajian informasi atau pesan agar tidak terlalu verbalistik (berupa kata kata tertulis atau lisan) ; (b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya: benda yang terlalu besar dapat diganti dengan gambar, film, dan sebagainya; (c) Penggunaan berbagai media pendidikan dalam proses pembelajaran akan memperkuat sikap aktif peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar; dan (d) Mengingat karakteristik, lingkungan, dan pengalaman dari peserta didik dari berbagai media pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu bagi guru. Ini berkat hal yang sama media pendidikan, pengalaman belajar yang sama, dan pemberian stimulus yang sama kepada peserta didik (Magdalena dkk., 2021).

Media pembelajaran berbasis *power point* ini didasarkan dengan memperhatikan kesesuaian media dengan materi pembelajaran dan kebutuhan belajar peserta didik (Utami, 2021). Sebelum menerapkannya kepada peserta didik terlebih dahulu dilakukannya desain selaras dengan yang dikemukakan oleh Kemala (2022) menjelaskan bahwa tahap desain adalah merancang konsep produk yang akan dikembangkan. Sebenarnya dalam pemanfaatan media sudah semakin luas, perkembangan teknologi yang pesat mengakibatkan munculnya inovasi media pembelajaran yang menerapkan teknologi tinggi agar peserta didik merasa lebih tertarik dan aktif dalam belajar dengan adanya media. Salah satu media yang peneliti gunakan adalah media pembelajaran berbasis Power point interaktif yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran, khususnya kelas IV SDN 3 Midang.

Kearifan lokal dalam hal ini juga bisa disebut keunggulan lokal atau *local genius*, sebagaimana dikemukakan oleh Kemendikbud istilah *local wisdom*, *local genius*, *local wisdom*, yang kemudian disebut *local excellence*. Kearifan lokal dapat dimasukkan dalam pendidikan sebagai upaya melestarikan budaya lokal di suatu daerah. Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal adalah upaya sadar yang terencana melalui penggalan dan pendayagunaan secara bijaksana potensi daerah setempat dalam upaya mewujudkan

suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki keahlian, pengetahuan, dan sikap dalam upaya berpartisipasi dalam membangun bangsa dan negara (Delu, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terstruktur yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Oktober 2022 di SDN 3 Midang diperoleh kesimpulan bahwa guru hanya menjelaskan materi pembelajaran dan hanya berpedoman pada buku pelajaran saja, guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi pasif dalam pembelajaran, apabila diminta untuk mengemukakan gagasannya terhadap suatu hal atau permasalahan pada materi pembelajaran. Selain itu juga, berdasarkan hasil Observasi dan wawancara terstruktur kedua kalinya yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 Mei 2023 di SDN 3 Midang diperoleh bahwa hasil ulangan harian peserta didik di kelas 4 rata - rata masih rendah.

Dari uraian di atas maka salah satu media yang dapat digunakan yaitu media power point interaktif. Media power point interaktif adalah suatu sistem penyampaian pembelajaran yang menyajikan materi teks, gambar, dan video dengan pengendalian laptop kepada penonton (peserta didik) yang tidak hanya mendengar dan melihat *power point*, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan juga respon itu yang menentukan kecepatan pemahaman. Sehingga media ini efektif untuk menyajikan berbagai topik pembelajaran yang sulit di sampaikan melalui informasi verbal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media power point interaktif berbasis kearifan lokal suku Sasak terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 3 Midang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah data-data yang dapat dinyatakan dalam bentuk angka-angka. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu atau *Quasi Eksperimen* dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebasnya media *Power Point Interaktif* dan variabel terikatnya hasil belajar.

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV di SDN 3 Midang. Penelitian ini melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang dipakai yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Instrument yang digunakan yaitu lembar tes soal pilihan ganda dan lembar observasi.

C. Hasil dan Pembahasan

Uji berdasarkan data yang sudah diperoleh melalui teknik dan instrument penelitian, selanjutnya dilakukan analisi data. Untuk menjelaskan mengenai hasil penelitian dipaparkan beberapa tahap sebagai berikut.

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Midang. Penelitian ini melibatkan dua kelompok penelitian, yaitu kelompok kontrol pada kelas IVA dan kelompok eksperimen pada kelas IVB. Peserta didik kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran dan kelompok eksperimen menggunakan media *power point interaktif* berbasis kearifan lokal suku Sasak dalam pembelajaran. Jumlah peserta didik di kelas kontrol adalah 15 peserta didik sedangkan jumlah peserta didik di kelas eksperimen adalah 15 peserta didik.

2. Keterlaksanaan Pembelajaran Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterlaksanaan Media *Power Point Interaktif*

Kelas	Presentase	Kriteria
Tingkat Eksperime	Keterlaksana	Keberhasilan
IVA	100%	Sangat Terlaksana

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat perlakuan yang diberikan pada IVA saat menggunakan media *Power Point Interaktif* memperoleh hasil presentase sebesar 100% yang tergolong kriteria sangat terlaksana. Hal ini menunjukkan tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *power point interaktif* dari pembelajaran tersebut dapat dikategorikan sangat terlaksana.

3. Data Hasil Belajar

Tabel 4. 2 Rekapitulasi Pretest dan Posttest Hasil Belajar IPS

Kelas	Jumlah	
	Peserta Didik	Ratarata
Pretest Eksperimen	15	32.33
Posttest Eksperimen	15	75.67
Pretest Kontrol	15	33.67
Posttest Kontrol	15	51.00

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat hasil *pretest* kelas eksperimen sebanyak 15 peserta didik diperoleh, rata-rata 32,33 sedangkan hasil pengukuran *pretest* kelas kontrol sebanyak 15 peserta didik rata-rata 33, 67. Untuk hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh rata-rata 75,67 sedangkan hasil pengukuran *posttest* kelas kontrol diperoleh rata-rata 51,00. Sehingga disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

4. Hasil Analisis Data

Berdasarkan data yang sudah dilakukan, analisis hasil uji data diuraikan sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 sedangkan dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorove-Smirnov* dengan bantuan *SPSS. 24 for Windows*. Uji normalitas pada penelitian ini terdiri dari data pre-test dan post-tes data hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Sig.
Hasil Belajar	Pretest	.120
	Eksperimen	
IPS Peserta Didik	Posttest	.200*
	Eksperimen	
	Pretest Kontrol	.200*
	Posttest	
	Kontrol	.200*

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji normalitas pada *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,120 > 0,05$. Data *posttest* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$. Data *pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$. Data data *posttest* kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$. Jadi, dari data keseluruhan yang diperoleh dari uji normalitas bahwa semua data $> 0,05$ sehingga kesimpulannya adalah bahwa semua data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui dua kelompok kelas memiliki varian sama atau tidak. Karena data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka perlu dilakukan uji homogenitas. Pengujian homogenitas ini menggunakan *SPSS.24 for windows*. Pengambilan keputusan atau kesimpulan data dikatakan homogen jika nilai signifikansi $> 0,05$, dan data dikatakan tidak homogen jika nilai nilai signifikansi $< 0,05$. Berikut hasil perhitungan uji Homogenitas sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.099	1	28	.755
.012	1	28	.914

Tabel diatas menunjukkan data *pretest* di kelas eksperimen dan di kelas kontrol memiliki nilai signifikasi sebesar $0,755 > 0,05$ dan data *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikasi $0,914 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

c. Hasil Uji Hipotesis Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas yaitu data berdistribusi normal dan data homogen. Dalam penelitian uji hipotesis yang digunakan yaitu uji *independent sample t-test* dengan berbantuan program *SPSS 24 for windows* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan nilai rata - rata peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun kesimpulan pada uji hipotesis ini, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji hipotesis bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Hipotesis

		t	df	Sig. (2- tailed)
Hasil Belajar IPS Peserta didik	Equal variance assumed	5.481	28	.000
	Equal variance not assumed	5.481	27.973	.000

Dari Tabel 4.5 dapat dilihat bahwa hasil uji hipotesis diketahui $t_{hitung} 5,481 > t_{tabel} 2,048$ dengan nilai signifikasi (2-tailed) $0,000$ yang berarti bahwa $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, artinya ada perbedaan nilai rata-rata peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan media *power point interaktif*.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *power point interaktif* berbasis kearifan lokal suku sasaak terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV di SDN 3 Midang. Adapun instrumen yang digunakan yaitu menggunakan soal tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Dokumentasi yang digunakan berupa foto-foto peserta didik saat proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengamati

keterlaksaaannya dalam penggunaan media *power point interaktif*. Sedangkan soal tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar IPS peserta didik. Instrumen tersebut dilakukan validasi terlebih dahulu menggunakan uji ahli sesuai dengan pendapat Sugiyono (2019) yang mengemukakan bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid yang berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur.

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Midang dengan tujuan untuk menemukan pengaruh penggunaan media *power point interaktif* berbasis kearifan lokal suku Sasak terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV di SDN 3 Midang. Penelitian ini menggunakan *quasy eksperimen* dengan tipe *Noneqivalent Control Group Desaign* yang melibatkan dua kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Experimental tipe Nonequivalent Control Group Design*. yaitu kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak dipilih secara random (Kusumastuti, 2020). Pada kelas eksperimen guru menggunakan media *power point interaktif* berbasis kearifan lokal suku Sasak, sementara pada kelas kontrol guru menggunakan pembelajaran konvensional.

Sebelum kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan, masing-masing kelas terlebih dahulu diberikan *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Adapun hasil *pretest* menunjukkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 32.33 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 33.67. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda, sehingga dilanjutkan dengan diberikan perlakuan. Pada penelitian ini, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan atau pembelajaran. Pembelajaran di kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media *power point interaktif* berbasis kearifan lokal suku Sasak terlihat aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik mudah menangkap materi yang disampaikan, membangun imajinasi dan ingatan melalui media yang ditampilkan dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Triswardanii (2018) bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan

audiens atau peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik tersebut.

Dengan penggunaan media *power point interaktif* berbasis kearifan lokal suku Sasak ini tidak membuat peserta didik bosan sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam menerima materi yang ajarkan. Hal ini juga dapat membuat suasana kelas yang menyenangkan sehingga peserta didik bisa kondusif dan dapat belajar dengan sangat baik. Oleh karena itu pentingnya penggunaan media *power point interaktif* yang membuat aktif di dalam kelas. Hal itu sejalan dengan yang diungkapkan oleh Sobri (2022) bahwa diperlukan pembelajaran yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Hal tersebut salah satunya dapat dicapai dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Indonesia pun perlu meningkatkan kualitas lulusan sesuai dunia kerja dan tuntutan teknologi digital.

Berdasarkan peneliti amati dari suasana pembelajaran di kelas eksperimen yaitu antusias peserta didik menerima materi yang diajarkan. Diawal pembelajaran guru memberikan panduan, hal-hal penting apa saja yang harus dicermati seperti budaya yang ada di suku Sasak, senjata tradisional, tarian adat, pakaian adat, rumah adat, dan permainan tradisional. Selanjutnya peserta didik mengamati penjelasan yang disajikan melalui tayangan media *power point interaktif* serta langsung mengidentifikasi hal-hal penting dalam media *power point interaktif* tersebut. Dari hasil identifikasi tersebut, guru meminta peserta didik untuk mengkomunikasikan apa yang sudah didapatkan dari pemaparan media tersebut. Setelah itu guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik terkait dengan materi yang sudah ditayangkan dalam media *power point interaktif* tersebut. Hal itu sejalan dengan penelitian Hardiana (2023) bahwa, media menjadi komponen dalam sistem pembelajaran, mempunyai fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen komponen lainnya, yakni menjadi komponen yang memuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik.

Adapun proses pembelajaran dikelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional terlihat peserta didik bosan dan kurang bersemangat. Peserta didik juga kurang fokus selama proses pembelajaran

berlangsung. Hal ini dikarenakan guru lebih mendominasi sehingga peserta didik hanya diam melihat dan mendengarkan penjelasan serta menyalin materi pada buku paket atau papan tulis. Selain itu, peserta didik dituntut untuk bisa fokus mendengarkan selama proses pembelajaran berlangsung yang sebenarnya mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Sehingga pembelajaran konvensional ini kurang efektif diterapkan pada proses pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Rizki, 2023) bahwa kurang efektifnya proses pembelajaran dikarenakan peserta didik tidak aktif mendengarkan penjelasan guru yang monoton. Hal ini disebabkan oleh suasana kelas pada proses pembelajaran yang kurang membangkitkan semangat belajar, dibandingkan kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media *power point interaktif* dimana peserta didik terlihat aktif dan semangat mengikuti pembelajaran. Selain itu, media *power point interaktif* ini peserta didik bisa ikut terbayang dalam penggambaran setiap materi.

Media *power point interaktif* ini dibuat dan dirancang oleh peneliti dengan berbantuan aplikasi *power point for Microsoft Office* yang memuat pemaparan materi serta desain yang menarik sehingga dapat membangkitkan peserta didik dalam belajar. Sesuai dengan yang diungkapkan oleh Auliani (2022) bahwa dengan *power point*, guru dapat membuat presentasi profesional dan, jika diinginkan, dengan mudah menempatkan hasil presentasi. Setelah media *power point interaktif* diterapkan pada kelas eksperimen yang berbasis kearifan lokal suku Sasak dalam pembelajaran terlihat peserta didik mampu membayangkan berbagai macam materi dengan melihat dan mendengar. Dari proses melihat dan mendengar tersebut peserta didik dapat memahami materi pembelajaran lebih mudah dikarenakan sistem ingatan dalam peserta didik menjadi lebih mudah dalam mengingat, hal ini menyebabkan peserta didik menjadi menguntungkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya dalam bidang IPS yaitu kearifan lokal suku Sasak yang sejalan dengan yang sejalan dengan hasil penelitian Salmah (2019) bahwa belajar dengan menggunakan indera ganda pandang dan dengar akan memberikan keuntungan bagi peserta didik. Peserta didik akan belajar lebih banyak daripada jika pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar.

Dari yang dijelaskan oleh Emda (2018) bahwa dalam proses pembelajaran motivasi baik bagi guru dan peserta didik adalah sangat penting dalam mencapai

keberhasilan belajar sesuai tujuan yang diharapkan. Adapun pentingnya motivasi adalah untuk membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat peserta didik untuk belajar sampai berhasil selain itu juga untuk mengetahui dan memahami keragaman motivasi di kelas. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa yang diajarkan menggunakan media *power point interaktif* berbasis kearifan lokal suku Sasak lebih menarik dibandingkan yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional.

Pada saat pembelajaran konvensional, guru selalu mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga sangat sedikit peserta didik yang mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi diri. Peserta didik mendapat dan menerima informasi lebih banyak dari guru. Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Sutiyono (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran konvensional merupakan metode yang berorientasi pada guru, hampir seluruh kegiatan dikendalikan oleh guru. Tidak ada kesempatan bagi peserta didik untuk menyumbangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang diajar dengan pendekatan konvensional cenderung kurang percaya diri dan malu mengungkapkan ilmu yang dimilikinya, peserta didik hanya menunggu informasi dari guru dan tidak terbiasa memberikan dan mencari sendiri jawaban dari permasalahan yang diberikan oleh guru. Pada pembelajaran konvensional, peserta didik tidak mempunyai kemampuan untuk menemukan kata kunci dari setiap pertemuan dalam pembelajaran. Pendekatan konvensional lebih cenderung menghafal dibandingkan menemukannya sendiri. Jadi permasalahan dari pertanyaan yang diberikan oleh guru adalah tidak mendapatkan jawaban yang benar. Peserta didik kelas kontrol cenderung hanya mampu menghafal apa yang diberikan guru dan buku sumber yang ada, sehingga ketika diberikan soal yang sedikit berbeda cenderung tidak mampu dan menjawab salah. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dikatakan bahwa karakteristik antara media pembelajaran *power point interaktif* dengan pembelajaran konvensional menjadi kunci yang menyebabkan hasil belajar IPS peserta didik yang diajar dengan media pembelajaran *power point interaktif* lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang diajar dengan pembelajaran konvensional.

Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol sama - sama diberikan perlakuan dengan pembelajaran yang berbeda, maka selanjutnya diberikan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Adapun hasil *posttest* menunjukkan kelas

eksperimen memperoleh nilai rata - rata 75.67 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata - rata 51. Hasil Posttest tersebut menunjukkan peserta didik pada kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media *power point interaktif* berbasis kearifan lokal suku Sasak lebih tinggi hasil belajarnya dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh Sutiyono (2022) bahwa pembelajaran dengan pendekatan konvensional dipandang kurang efektif, karena pembelajarannya hanya berpusat pada guru dan peserta didik tidak diberi kesempatan untuk aktif mengembangkan berbagai kemampuan berpikir kritis atau kemampuan ilmiah dasar peserta didik.

Setelah diketahui adanya perbedaan hasil belajar IPS dari masing - masing kelas eksperimen dan kontrol, berdasarkan hasil pengolahan data secara statistik dengan menggunakan *uji-t* diperoleh dapat dilihat bahwa diketahui $t_{hitung} 5,481 > t_{tabel} 2,048$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 yang berarti bahwa $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, artinya ada perbedaan nilai rata-rata peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional dengan media *power point interaktif*.

Maka dari itu penggunaan media *power point interaktif* berbasis kearifan lokal suku Sasak berpengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV di SDN 3 Midang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara peserta didik yang diajarkan menggunakan media *power point interaktif* berbasis kearifan lokal suku Sasak dengan pembelajaran konvensional yaitu dilihat dari rata-rata nilai *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 75.67, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 51.00. Media *power point interaktif* berbasis kearifan lokal suku Sasak berpengaruh pada hasil belajar IPS peserta didik seperti terlihat perbedaan peserta didik yang diajarkan menggunakan media *power point interaktif* dalam proses pembelajaran yaitu aktif dan menyenangkan sehingga materi mudah dipahami sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Berbeda dengan peserta didik yang tidak diajarkan menggunakan media *power point interaktif*.

Maka dari hasil uji hipotesis yang dilakukan didapatkan $t_{hitung} 5,481 > t_{tabel} 2,048$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 yang berarti bahwa $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh penggunaan media *power point interaktif* berbasis kearifan lokal suku Sasak terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 3 Midang.

Daftar Pustaka

- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A., (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Triswardani. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD*. Lampung: Digital Repository Unila.
- Auliani, L., dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Pada Tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan” Kelas 5 SDN 20 Mataram*. 7 (3c). 1872.
- Delu, H. (2018). *Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah*. 1 (2). 130-133.
- Emda. (2018). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. 5 (2). 173-181.
- Hardiana, B. N., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023) *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak pada Materi Bahasa Indonesia Kelas II SDN 7 Sakra*. 8 (1), 211.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). *Pembelajaran IPA dan lingkungan: analisis kebutuhan media pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi*. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2 (2), 131 - 140.
- Kemala Dewi, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Materi Bangun Datar Siswa Kelas III SD Negeri 1 Cakranegara*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 7 (2b)
- Magdalena, I., dkk. (2021). *Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN meruya selatan 06 pagi*. 3(2), 316 - 323.

- Rizki, C., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023) . *Pengembangan Media Wayang Kartun Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Untuk Siswa Kelas IV SDN 2 Kayangan*. 8 (1). 240 - 241.
- Salmah. (2019). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Keterampilan Mendengarkan Siswa (Studi Kuantitatif Pada Siswa Kelas X SMA 6 Banda Aceh)*. 7 (1). 331-337.
- Sobri, M., dkk. (2020). *Mewujudkan Kemandirian Belajar Melalui Pembelajaran Berbasis Daring Diperguruan Tinggi Pada Era Industri 4.0*. 4 (1). 64-70.
- Sutiyono. (2022). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XIIS MAN 1 Lombok Barat*. 8 (2). 98-100.
- Utami, F., Witono, H., & Setiawan, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Kelas IV Sekolah Dasar*. 1 (1). 27.