

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *POWERPOINT* BERBASIS *ISPRING SUITE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS VI SD INPRES KAJENJENG KOTA MAKASSAR

Makhrus Islamudin¹, Usman², Andi Hasrianti³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

¹makhrusislamuddin@gmail.com, ²usman.tarbiyah@uin-alauddin.ac.id,

³andi.hasrianti@uin-alauddin.ac.id

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Article History

Published : 30 Juni 2026

Keywords

iSpring Suite,
PowerPoint, Hasil
Belajar, IPAS, Sekolah
Dasar

*iSpring Suite,
PowerPoint, Learning
Outcomes, Integrated
Science and Social
Studies (IPAS) Learning,
Elementary School*



© Author(s) 2026
This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution 4.0 International
License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Rendahnya hasil belajar dan minimnya penggunaan media interaktif masih menjadi permasalahan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media PowerPoint berbasis iSpring Suite terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Inpres Kajenjeng Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis Pre-Experimental dengan desain One-Group Pretest-Posttest pada sampel jenuh sebanyak 21 responden. Data penelitian dikumpulkan melalui tes pilihan ganda dan lembar observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan penggunaan media meningkat dari rata-rata 2,83 menjadi 3,67 pada pertemuan kedua. Hasil belajar peserta didik juga meningkat secara signifikan dari rata-rata pretest 68,95 menjadi posttest 81,42. Uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, media PowerPoint berbasis iSpring Suite berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media interaktif untuk membantu memvisualisasikan konsep abstrak guna meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

Low learning outcomes and the limited use of interactive media remain issues in science education in primary schools. Therefore, this study aims to analyse the effect of iSpring Suite-based PowerPoint media on the science and social studies learning outcomes of Year 6 pupils at SD Inpres Kajenjeng in Makassar. This study employed a quantitative, pre-experimental approach with a one-group pretest-posttest design on a saturated sample of 21 respondents. Research data were collected through multiple-choice tests and observation sheets, then analysed descriptively and inferentially. The results showed that the implementation of media use increased from an average of 2.83 to 3.67 in the second session. Pupils' learning outcomes also improved significantly from a pre-test average of 68.95 to a post-test average of 81.42. Hypothesis testing using the Wilcoxon Signed-Rank Test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$.

Thus, the iSpring Suite-based PowerPoint media has a positive and significant effect on IPAS learning outcomes. This study recommends the use of interactive media to help visualise abstract concepts in order to improve pupils' learning outcomes in primary schools.

PENDAHULUAN

Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar saat ini semakin menjadi kebutuhan esensial untuk menjembatani pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep abstrak. Pada era Revolusi Industri 4.0, efektivitas pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan pendidik dalam mentransformasi metode konvensional menjadi lebih dinamis, interaktif, dan efisien.¹ Hal ini sejalan dengan Standar Nasional Pendidikan yang menegaskan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, serta mendorong partisipasi aktif dan kemandirian peserta didik.² Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran tidak lagi bersifat pelengkap, melainkan menjadi bagian integral dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Secara teoretis, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget; pada tahap ini, kemampuan berpikir logis mereka masih terbatas pada objek yang dapat diamati secara langsung.³ Karakteristik ini sering kali tidak sejalan dengan cakupan materi IPAS yang mengandung konsep abstrak dan kompleks, seperti fenomena alam yang tidak dapat diamati secara langsung maupun dinamika interaksi sosial yang bersifat historis dan kontekstual.⁴ Tanpa dukungan media pembelajaran yang tepat, peserta didik cenderung hanya menghafal informasi tanpa memahami makna konsep secara mendalam.⁵ Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif menjadi penting untuk membantu peserta didik memvisualisasikan konsep sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Namun, implementasi pembelajaran berbasis teknologi di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VI SD Inpres Kajenjeng Kota Makassar, pembelajaran IPAS masih didominasi metode satu arah dengan penggunaan media presentasi yang

¹ I Wayan Gunarta, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2019): h. 112.

² Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan* (Jakarta: Sekretariat Negara, 2013).

³ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021): 28.

⁴ Suhelayanti et al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023): h. 38.

⁵ A. A. Putri, "Improving the Counting Ability of Grade 1 Students with Playdoh Concrete Media," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* 5 (2022): h. 269

bersifat statis. Media yang digunakan umumnya berupa teks panjang tanpa elemen interaktif sehingga kurang mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar, yang ditunjukkan oleh sebagian besar nilai peserta didik yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu >75 .

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan dari sisi praktis yang perlu segera diatasi. Terdapat ketidaksesuaian antara kebutuhan akan media pembelajaran interaktif dengan keterbatasan kompetensi teknis yang dimiliki guru. Banyak guru masih enggan beralih ke media interaktif berbasis aplikasi karena menganggap proses pengembangannya rumit dan memerlukan kemampuan teknologi yang tinggi.⁶

Sebagai alternatif solusi, *iSpring Suite* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai *add-in* pada Microsoft PowerPoint untuk mengembangkan multimedia interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman.⁷ Media ini mampu mengubah presentasi konvensional menjadi konten pembelajaran berbasis HTML5 yang lebih dinamis dan interaktif, serta dilengkapi dengan fitur evaluasi dan umpan balik langsung.⁸ Selain itu, fitur navigasi nonlinear memungkinkan peserta didik mengeksplorasi materi sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing.⁹

Meskipun memiliki potensi besar, secara empiris penelitian yang memanfaatkan media PowerPoint berbasis *iSpring Suite* sebagai solusi terhadap rendahnya hasil belajar IPAS masih tergolong terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengembangan media atau diterapkan pada mata pelajaran tertentu, serta belum secara spesifik menguji pengaruh penggunaannya terhadap hasil belajar IPAS yang mengintegrasikan aspek sains dan sosial di sekolah dasar. Oleh karena itu, kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang mendasari pentingnya dilakukannya kajian lebih lanjut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran PowerPoint berbasis *iSpring Suite* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Inpres Kajenjeng Kota Makassar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam penyediaan media pembelajaran interaktif yang mudah diimplementasikan oleh guru, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan bermakna.

⁶ T. Barokah et al., "Kesulitan Guru dalam Mengoptimalkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): h. 290.

⁷ N. Rahmah, "Efektivitas *iSpring Suite* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 10 MA Annida Al-Islamy Jakarta pada Materi Teks Negosiasi," *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 4, no. 2 (2024): h. 253–262.

⁸ Dasmo, A. P. Lestari, dan M. Alamsyah, "Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *iSpring Suite* 9," *Prosiding Seminar Nasional Sains (SINASIS)* 1, no. 1 (2020): h. 144–150.

⁹ Alvina Kurniawati, Nani Mediatati, dan Dionisius Heckie Puspoko Jati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *iSpring Suite* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran PPKn di SMK N 1 Kaliwungu," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): h. 121–131.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian praeksperimen (*Pre-Experimental*). Pemilihan jenis ini didasarkan pada kondisi penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding.¹⁰ Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang bertujuan untuk membandingkan keadaan atau hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran.¹¹ Skema desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 - X - O_2$$

Keterangan:

O₁ = Tes awal (*pretest*) yang diberikan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan.

X = Perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite*.

O₂ = Tes akhir (*posttest*) yang diberikan untuk mengukur perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Kajenjeng, Kota Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI yang terdaftar pada tahun ajaran 2025/2026 dengan total 21 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh* (sensus), yaitu teknik penentuan sampel yang menjadikan seluruh anggota populasi sebagai subjek penelitian.¹²

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan tes. Observasi difokuskan untuk menilai keterlaksanaan proses pembelajaran selama guru mengimplementasikan media. Sementara itu, teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui pemberian *pretest* dan *posttest*. Instrumen tes yang digunakan berupa 15 butir soal pilihan ganda yang sama untuk *pretest* maupun *posttest* agar peningkatan skor dapat diukur secara presisi dan objektif.

Sebelum digunakan untuk mengambil data, instrumen penelitian divalidasi oleh ahli. Hasil validasi dihitung menggunakan rumus indeks *Aiken's V*, yang menghasilkan nilai 0,85 untuk modul ajar dan 0,90 untuk instrumen hasil belajar, di mana keduanya tergolong dalam kategori sangat tinggi atau valid. Untuk mengukur reliabilitas instrumen tes, digunakan rumus *Kuder-Richardson* (KR-20) yang menghasilkan koefisien sebesar 0,73 (kategori reliabilitas tinggi).

Teknik analisis data meliputi analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan capaian nilai minimum, maksimum, rata-rata, standar deviasi, serta

¹⁰ Rukminingsih, Adnan, dan M. Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), h. 16.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013): h. 74.

¹² Sugiyono, h. 85.

mengelompokkannya ke dalam rentang kategori hasil belajar. Pada analisis inferensial, dilakukan pengujian prasyarat normalitas data menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan hasil uji, diketahui bahwa salah satu data berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik nonparametrik, yaitu *Wilcoxon Signed-Rank Test* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Media PowerPoint berbasis *iSpring Suite* pada Mata Pelajaran IPAS

Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas VI SD Inpres Kajenjeng Kota Makassar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi "Kedatangan Bangsa Asing di Indonesia" dilakukan dengan menggunakan media *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite*. Proses pembelajaran ini berlangsung selama dua kali pertemuan dengan total alokasi waktu 4 JP.

Pertemuan pertama dengan alokasi waktu 1 JP (1 x 35 menit) difokuskan pada pengenalan teknis media. Pada tahap ini, guru mendemonstrasikan fitur navigasi dan visualisasi materi kepada peserta didik guna meminimalkan kendala teknis saat pembelajaran berlangsung. Pertemuan kedua dengan alokasi waktu 3 JP (3 x 35 menit) digunakan untuk penyampaian materi inti, diskusi kelompok dalam pengerjaan LKPD, serta pelaksanaan evaluasi melalui tes hasil belajar secara mandiri selama 1 JP terakhir. Adapun hasil observasi keterlaksanaan penggunaan media *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* pada pertemuan I dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media

Pertemuan	Rata-Rata	Persentase	Kategori
Pertemuan I	2,83	70,83%	Baik
Pertemuan II	3,67	91,67%	Sangat Baik
Rata-Rata Total	3,25	81,25%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, pada pertemuan I, keterlaksanaan pembelajaran mencapai nilai rata-rata 2,83 yang berada pada kategori "Baik". Pencapaian ini menunjukkan bahwa proses adaptasi guru dan peserta didik terhadap fitur visualisasi serta navigasi interaktif dari *iSpring Suite* mulai terbangun sejak awal pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang perlu dioptimalkan terkait efisiensi waktu dan pendampingan teknis. Hal ini sejalan dengan temuan Kurniawati et al. yang menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring Suite* sangat layak

dan praktis untuk digunakan dalam memvisualisasikan materi serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.¹³

Pada pertemuan II, kualitas pembelajaran meningkat secara signifikan dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 3,67 yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik mulai beradaptasi dengan penggunaan media interaktif dan mampu mengikuti alur pembelajaran secara lebih mandiri. Selain itu, guru juga semakin optimal dalam memanfaatkan fitur-fitur *iSpring Suite* untuk menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif dan berpusat pada peserta didik. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Saputri et al. yang menyimpulkan bahwa pengintegrasian media *PowerPoint* dengan *iSpring* terbukti efektif membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran serta memfasilitasi mereka untuk dapat belajar secara mandiri di manapun dan kapanpun.¹⁴

Secara keseluruhan, peningkatan kualitas dari kategori "Baik" menjadi "Sangat Baik" merupakan indikator kuat bahwa media *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* memiliki kontribusi signifikan dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan berpusat pada peserta didik.

Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas VI sebelum Menggunakan Media *Powerpoint* Berbasis *iSpring Suite*

Gambaran mengenai kemampuan awal peserta didik diperoleh melalui tes hasil belajar *pretest* pada mata pelajaran IPAS sebelum penerapan media pembelajaran interaktif dilakukan. Data ini berfungsi sebagai pembanding untuk melihat sejauh mana pengaruh penggunaan media *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun hasil belajar IPAS peserta didik sebelum menggunakan media *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Statistik Hasil Nilai *Pretest*

Aspek	Ulangan Harian
Sampel	21
Nilai Minimum	60
Nilai Maksimum	79
Rata-rata (Mean)	68,95
Standar Deviasi	5,73

¹³ Alvina Kurniawati, Nani Mediatati, dan Dionisius Heckie Puspoko Jati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *iSpring Suite* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran PPKn di SMK N 1 Kaliwungu," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): h. 121–131.

¹⁴ Herliana Saputri, Atiek Winarti, dan Arif Sholahuddin, "Media Pembelajaran Interaktif *Powerpoint-iSpring* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Penguasaan Konsep Larutan Penyangga," *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha* 6, no. 2 (2022): h. 34–45.

Berdasarkan Tabel 2, ditunjukkan bahwa nilai *pretest* mata pelajaran IPAS dari 21 peserta didik memiliki rentang nilai antara 60 sebagai nilai minimum dan 79 sebagai nilai maksimum. Nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh adalah 68,95, dengan standar deviasi sebesar 5,73 dan varians sebesar 32,85. Adapun untuk kategorisasi *pretest* peserta didik pada pembelajaran IPAS sebelum penggunaan media PowerPoint berbasis *iSpring Suite* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategorisasi Pretest

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
Tinggi	61–80	11	52,4%
Sedang	41–60	10	47,6%
Total		21	100%

Berdasarkan data pada Tabel 3, dari total 21 peserta didik, sebanyak 10 peserta didik (47,6%) berada pada kategori “Sedang”, sementara 11 peserta didik (52,4%) masuk dalam kategori “Tinggi”. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori “Sangat Rendah”, “Rendah”, maupun “Sangat Tinggi”. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa distribusi hasil *pretest* didominasi oleh kategori “Sedang” dan “Tinggi”, dengan proporsi terbesar berada pada kategori “Tinggi”.

Kondisi awal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian peserta didik telah mencapai kategori tinggi, namun secara umum capaian hasil belajar belum dapat dikatakan optimal. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), serta belum adanya peserta didik yang mencapai kategori “Sangat Tinggi”. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa masih terdapat ruang peningkatan hasil belajar, khususnya pada penguasaan konsep IPAS.

Rendahnya optimalisasi hasil belajar tersebut diduga berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Dalam kondisi pembelajaran awal, guru masih menggunakan media *PowerPoint* yang bersifat statis tanpa dukungan fitur interaktif, sehingga pembelajaran cenderung berlangsung satu arah. Media yang kurang variatif tersebut menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep menjadi kurang maksimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusiadi yang menyatakan bahwa keterbatasan variasi media dan metode pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam.¹⁵

Selain itu, kondisi ini juga dapat ditinjau dari aspek perkembangan kognitif peserta didik. Berdasarkan teori Piaget dalam Hasan et al., peserta didik pada tahap operasional konkret membutuhkan pengalaman belajar yang bersifat visual, konkret, dan interaktif agar mampu memahami konsep secara

¹⁵ Rusiadi, “Variasi Metode dan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Alwatikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora* 6, no. 2 (2020): h. 10–21.

lebih bermakna.¹⁶ Ketidaksesuaian antara karakteristik kognitif peserta didik dengan media pembelajaran yang digunakan pada kondisi awal diduga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite*, untuk membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep peserta didik.

Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas VI Setelah Penggunaan Media *PowerPoint* Berbasis *iSpring Suite*

Gambaran kemampuan akhir peserta didik diperoleh melalui tes hasil belajar *posttest* pada mata pelajaran IPAS setelah penggunaan media pembelajaran. Data ini digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan media *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun hasil analisis statistik *posttest* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Analisis Statistik *Posttest*

Aspek	Ulangan Harian
Sampel	21
Nilai Minimum	77
Nilai Maksimum	91
Rata-rata (Mean)	81,42
Standar Deviasi	4,68

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa nilai terendah *posttest* IPAS peserta didik adalah 77, sedangkan nilai tertinggi adalah 91. Nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 81,42, dengan standar deviasi sebesar 4,68 dan varians sebesar 21,95. Adapun kategorisasi *posttest* tertera pada Tabel 5.

Tabel 5. Kategorisasi *Posttest*

Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	81–100	9	42,9%
Tinggi	61–80	12	57,1%
Total		21	100%

Data pada Tabel 5 menunjukkan bahwa setelah perlakuan diberikan, sebanyak 9 peserta didik (42,9%) berada pada kategori “Sangat Tinggi” dan 12 peserta didik (57,1%) pada kategori “Tinggi”. Seluruh peserta didik (100%) telah melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah (>75), dengan skor terendah sebesar 77.

¹⁶ Muhammad Hasan et al., h. 30.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS setelah penerapan media *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite*. Secara deskriptif, nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 68,95 pada kondisi awal (*pretest*) menjadi 81,42 setelah perlakuan (*posttest*), dengan selisih peningkatan sebesar 12,47 poin. Nilai tersebut telah melampaui KKTP yang ditetapkan (>75), sehingga menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik secara keseluruhan berada pada kategori tinggi. Selain itu, rentang nilai yang diperoleh berada pada kisaran 77–91 dengan standar deviasi yang relatif kecil (4,68), mengindikasikan bahwa sebaran data cenderung homogen.

Peningkatan tersebut juga terlihat dari distribusi kategori hasil belajar setelah perlakuan yang mengalami perubahan signifikan. Seluruh peserta didik (100%) berada pada kategori tinggi, dengan 12 peserta didik (57,1%) termasuk dalam kategori “Tinggi” dan 9 peserta didik (42,9%) dalam kategori “Sangat Tinggi”. Tidak adanya peserta didik pada kategori sedang maupun rendah menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* mampu meningkatkan hasil belajar secara merata. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa media yang digunakan tidak hanya efektif bagi sebagian peserta didik, tetapi juga mampu menjangkau keseluruhan tingkat kemampuan di dalam kelas.

Dari sudut pandang pedagogis, efektivitas media ini dapat dijelaskan melalui teori *multimedia learning*, yang menyatakan bahwa integrasi unsur visual dan verbal dalam satu sajian multimedia mampu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman peserta didik.¹⁷ Media *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* memungkinkan penyajian materi secara interaktif melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio, sehingga membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak IPAS.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media *iSpring Suite* pada pembelajaran sains di sekolah dasar mampu menghasilkan nilai rata-rata yang tinggi dengan tingkat konsistensi pemahaman yang baik.¹⁸ Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *iSpring Suite* mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam. Konsistensi hasil dengan penelitian terdahulu memperkuat indikasi bahwa integrasi multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS di jenjang sekolah dasar.

¹⁷ Puji Rahayu et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Sistem Pencernaan Manusia,” *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2024): 10-20.

¹⁸ Nuraeni et al., “Pengaruh Media *iSpring Suite* 9 terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1,” *Journal Innovation in Education* 1, no. 3 (2023): 45-55.

Analisis Pengaruh Penggunaan Media *PowerPoint* Berbasis *iSpring Suite* Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas VI

Sebelum dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Inpres Kajenjeng Kota Makassar, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas. Dalam penelitian ini digunakan jenis uji *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan kurang dari 50 dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Normalitas

Variabel	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,941	21	0,228
<i>Posttest</i>	0,829	21	0,002

Berdasarkan Tabel 5, terlihat bahwa data *pretest* memiliki nilai signifikansi sebesar $0,228 > 0,05$, sehingga data tersebut berdistribusi normal. Namun, data *posttest* menunjukkan nilai $0,002 < 0,05$, sehingga data tersebut tidak berdistribusi normal. Karena salah satu data tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis selanjutnya dilakukan dengan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test*.

Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* merupakan alternatif dari uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan pada hasil belajar yang tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Uji Hipotesis

	<i>Posttest – Pretest</i>
Z	-4,020 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* pada Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Inpres Kajenjeng Kota Makassar.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan media tersebut. Secara kuantitatif, nilai rata-rata *pretest* sebesar 68,95 meningkat menjadi 81,42 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 12,47 poin. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep peserta didik.

Selain itu, seluruh peserta didik mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu > 75 , sehingga ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *iSpring Suite* dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan melalui penyajian materi yang interaktif.¹⁹ Penelitian lain juga melaporkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar dari 71,55 menjadi 83,55 setelah penerapan media serupa.²⁰ Konsistensi temuan tersebut memperkuat bahwa media *PowerPoint* berbasis *iSpring Suite* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS, yang ditunjukkan melalui hasil uji statistik yang signifikan dan peningkatan nilai rata-rata peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media PowerPoint berbasis *iSpring Suite* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Inpres Kajenjeng Kota Makassar. Penggunaan media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta membantu memvisualisasikan konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna di sekolah dasar.

Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media interaktif berbasis *iSpring Suite* dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan pada cakupan sampel dan mata pelajaran yang lebih luas untuk memperkuat temuan penelitian ini..

¹⁹ W. Syarif et al., "Pengaruh Media *i-Spring Suite* 11 Terhadap Hasil Belajar Membaca Bahasa Indonesia Kelas IV SD Inpres Kampung Parang Kab. Gowa," *Pragmatik: Jurnal Pendidikan*, 1, no. 1 (2024).

²⁰ A. Twiningsih, "Penggunaan Media *iSpring Suite* Berbasis Mobile Learning pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar," *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 3 (2022).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi 3. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Azwar, Saifuddin. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Barokah, T., et al. “Kesulitan Guru dalam Mengoptimalkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 290–301.
- Dasmo, A. P. Lestari, dan M. Alamsyah. “Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring Suite 9.” *Prosiding Seminar Nasional Sains (SINASIS)* 1, no. 1 (2020): 144–150.
- Gunarta, I Wayan. “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2019): 112–120.
- Hasan, Muhammad, et al. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Ketaren, M. A., et al. “Analisis Kompetensi Profesional Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif: Studi Literatur pada Pendidikan Dasar.” *JIIIC: Jurnal Intelek Insan Cendekia* 2, no. 6 (2025): 10787–10792.
- Kurniawati, Alvina, Nani Mediatati, dan Dionisius Heckie Puspoko Jati. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring Suite Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran PPKn di SMK N 1 Kaliwungu.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024): 121–131.
- Limbong, M., Firmansyah, F., Fahmi, F., dan R. Khairiah. “Sumber belajar berbasis media pembelajaran interaktif di sekolah.” *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2022): 27–35.
- Nuraeni, et al. “Pengaruh Media iSpring Suite 9 terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Labuang Baji 1.” *Journal Innovation in Education* 1, no. 3 (2023): 45–55.
- Pratama, A., Arif, A., Sugiarto, T., dan I. Nanda. “Penerapan modul ajar berbasis iSpring Suite untuk meningkatkan kemandirian belajar dan daya pikir kritis siswa pada PMKR.” *JTPVI: Jurnal Teknologi dan Pendidikan Vokasi Indonesia* 4, no. 1 (2026): 15–25.
- Putri, A. A. “Improving the Counting Ability of Grade 1 Students with Playdoh Concrete Media.” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 5 (2022): 269–275.
- Rahmah, N. “Efektivitas iSpring Suite dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 10 MA Annida Al-Islamy Jakarta pada Materi Teks Negosiasi.” *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 4, no. 2 (2024): 253–262.
- Republik Indonesia. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Sekretariat Negara, 2013.
- Rusiadi. “Variasi Metode dan Media Pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Alwatikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora* 6, no. 2 (2020): 10–21.
- Saputri, Herliana, Atiek Winarti, dan Arif Sholahuddin. “Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint-iSpring untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Penguasaan Konsep Larutan Penyanga.” *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha* 6, no. 2 (2022): 34–45.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Makhrus Islamudin, Usman, Andi Hasrianti: Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint Berbasis *iSpring Suite* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas VI SD Inpres Kajenjeng Kota Makassar

Suhelayanti, et al. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023.

Syarif, W., et al. “Pengaruh Media i-Spring Suite 11 Terhadap Hasil Belajar Membaca Bahasa Indonesia Kelas IV SD Inpres Kampung Parang Kab. Gowa.” *Pragmatik: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2024): 30–40.

Twiningsih, A. “Penggunaan Media iSpring Suite Berbasis Mobile Learning pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.” *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 3 (2022): 85–95.