

**PENGUNAAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
IPAS SISWA KELAS IV SDN NEUSOK
TEUBALUI ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

**NUR FAOZANA
NIM. 190209165**

**Mahasiswa Falkultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2025 M/ 1446 H**

**PENGUNAAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
IPAS SISWA KELAS IV SDN NEUSOK
TEUBALUI ACEH BESAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Bebas Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Ilmu
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh:

**NUR FAOZANA
NIM. 190209165**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh

Pembimbing Skripsi


**Fajriah, S.Pd.I., M.A.
198203182007012007**

**PENGUNAAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
IPAS SISWA KELAS IV SDN NEUSOK TEUBALUI
ACEH BESAR
SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Falkultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Studi Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal:

kamis: 30 Januari 2025
30 Rajab 1446 Hijrah

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris

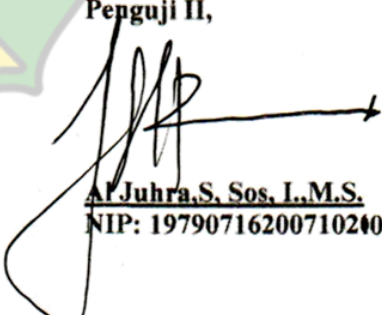

Fajriah, S.Pd.I., M.A.
NIP: 198203182007012007


Fanny Fajria, M.Pd

Penguji I

Penguji II,


Putri Rahmawati, M.Pd
NIDN: 2006039002


Al Juhra, S. Sos., L.M.S.
NIP: 197907162007102402

**Mengetahui,
Dekan Falkultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh**



Prof. Saifur Muluk, S.Ag, M.Ed., Ph.D
NIP: 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nur Faozana
Nim : 190209165
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Penggunaan Media *Power Point* Interaktif untuk
Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN
Neusok Teubalui Aceh Besar.

Dengan ini mengatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan hasil karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 07 Januari 2025



Nur Faozana
190209165

ABSTRAK

Nama : Nur Faozana
Nim : 190209165
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Penggunaan Media *Power Point* Interaktif untuk
Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN
Neusok Teubalui Aceh Besar.
Pembimbing : Fajriah, S.Pd.I., M.A.
Kata Kunci : Penggunaan, Media *Power Point* Interaktif, Hasil Belajar

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang telah penulis lakukan dengan guru kelas IV SDN Neusok Teubalui Aceh Besar, diketahui bahwa faktor yang menyebabkan siswa tidak mencapai nilai sesuai KKM pada pembelajaran disebabkan oleh kurangnya penggunaan media, salah satunya *power point* interaktif. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami pelajaran dan pada akhirnya rendahnya hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan Media *Power Point* Interaktif dalam meningkatkan aktivitas guru dan siswa, serta peningkatan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Neusok Teubalui Aceh Besar. Metode pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta soal untuk tes hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan. Aktivitas guru pada siklus I memperoleh skor 81,25% dengan kategori sangat baik, sedangkan pada siklus II memperoleh skor 95,31% dengan kategori baik sekali. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 75% dengan kategori baik, pada siklus II memperoleh skor 92,18% dengan kategori baik sekali. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS juga mengalami peningkatan yakni pada siklus I hasil persentase ketuntasan nilai siswa 44,82% sedangkan pada siklus II hasil persentase nilai ketuntasan siswa 82,75%.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘Alamin Puji dan Syukur Penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan kelapangan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penggunaan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Neusok Teubalui Aceh Besar”**. Tidak lupa pula sholawat dan salam semoga tercurahkan pada junjungan alam yakni baginda besar Nabi Muhammad SAW yang telah membawa dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, berkat kerja keras dan usaha serta keridhaan dari Allah SWT yang diberikan kepada penulis akhirnya dapat terselesaikan.

Selama pembuatan skripsi ini banyak rintangan dan kesulitan yang penulis hadapi, namun berkat kerja keras, do’a, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga semua bisa dilewati dan dijalani. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.Mujiburrahman,M.Ag, selaku Rektor UIN ArRaniry Banda Aceh.

2. Bapak Prof. Safrul Muruk, S.Ag, M.Ed., Ph.D. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan wakil dekan dilingkungan Falkultas Tarbiyah dan keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk memdapatkan pelayanan yang baik untuk belajar di Prodi PGMI selama perkuliahan dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat di masa yang akan datang
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Ibu Fajriah, S.Pd.I., M.A. selaku Penasehat Akademik dan Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan nasihat sehingga memudahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala sekolah dan guru di SDN Neusok Teubalui Aceh Besar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas IV SDN Neusok Teubalui Aceh Besar.

Penulis menyadari dalam penulisan karya ilmiah ini terdapat kelemahan dan kekurangan, oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak untuk kiranya memberikan saran demi kesempurnaan karya ilmiah ini.

Banda Aceh, Januari 2025

Nur Faozana
190209165

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

“sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”(Q.S AL-Insyirah:5).

Terlambat bukan berarti Gagal, Cepat Bukan Berarti Hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda.

PERCAYA PROSES itu yang paling penting karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit”.

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombanggelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

“Kesuksesan dan kebahagiaan terletak pada diri sendiri. Tetaplah bahagia karena kebahagiaanmu dan kamu yang akan membentuk karakter kuat untuk melawan kesulitan.”

MOTTO

“Setetes keringat orang tuaku seribu langkahku untuk maju.” Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua tercinta, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberikan support untuk menyelesaikan skripsi ini. Segala perjuangan saya hingga sampai titik ini saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat dan menjadi alasan kuat sehingga bisa menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Saya persembahkan juga kepada orang-orang yang selalu bertanya Kapan Sidang,

1. Keluarga besar penulis, khususnya yang penulis cintai dan hormati, yaitu cinta pertama dan panutanku Ayahanda Salamuddin, sosok ayah yang luar biasa yang selalu menjadi penyemangat dihidup saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tiada hentinya memberikan motivasi dan materil serta memberikan kasih sayang yang tak terhingga, terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, terimakasih untuk semua do'a dan dukungan ayah saya bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi ayah harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian dihidup saya Semoga Allah selalu membelikan kesehatan, umur yang panjang, melindungin, melimpahkan kasih sayang dan keberkahan disetiap saat dan disetiap langkah kedua orang tuaku. Teruntuk Ibunda Rusnah malaikat nyataku, ibu terbaikku, sosok wanita yang sangat hebat, yang telah melahirkan dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, selalu menguatkan, dan menjadi tempat terbaik untuk menceritakan segala hal, serta semangat dan keikhlasan beliau selalu menjadi alasan untuk saya bertahan hinga saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.semoga ibu selalu diberikan kesehatan dan dipanjangkan umurnya aamiin.
2. Kepada saudara-saudari saya, Ahmad Dairabbi, Nurul Sapitri, dan Faisal. Terimakasih telah memberi semangat, dukungan dan motivasi serta terima kasih telah menjadi pendengar terbaik penulis sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. M. Aidil Febri dan Raika Anjuma Rani saudara terbaik yang selalu membantu dan kebersamaan meniti dalam pahitnya kehidupan hingga diusia saya sekarang ini.
4. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Lutfi Nur Rizaldi, Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya, terimakasih telah meluangkan tenaga dan waktu kepada penulis, serta memberikan dukungan, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan semangat untuk pantang menyerah .
5. Semua sahabat-sahabat seperjuangan di prodi PGMI khususnya angkatan 2019, terutama untuk sahabat satu kost tercinta dan teman seperantauan Susilawati dan Muhammad Ali Shodiqin yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi dan melewati suka duka hidup diperantauan.
6. Untuk seseorang yang belum bisa kutulis namanya dengan jelas disini, namun sudah tertulis jelas di Lauhul Mahfudz untukku. Terimakasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah (KTI) ini sebagai salah satu bentuk penulis dalam memantaskan diri. Meskipun saat ini penulis tidak tau keberadaanmu entah di bumi bagian mana dan mengenggam tangan siapa. Seperti kata Bj Habibie” kalau memang dia dilahirkan untuk saya, kamu jungkir balikpun saya yang dapat.
7. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Nur Faozana terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai titik ini, walau sering kali merasa

putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin walaupun berbagai tekanan diluar keadaan, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Nur Faozana. Apapun kekurangan dan kelebihanmu mari merayakan diri sendiri.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masala.....	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penulisan.....	12
D. Manfaat Penelitian	13
E. Defenisi Oprasional.....	14
F. Hasil Belajar.....	17
 BAB II LANDASAN TEORI	18
A. Media Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	18
2. Manfaat Media Pembelajaran	22
3. Kriteria Media Pembelajaran	23
B. Media <i>Power Point</i> Interaktif.....	26
1. Pengertian Media <i>Power Point</i> Interaktif	26
2. Tujuan Media <i>Power Point</i> Interaktif	27
3. Manfaat Media <i>Power Point</i> Interaktif	28
4. Kelebihan Media <i>Power Point</i> Interaktif	30
5. Kekurangan Media <i>Power Point</i> Interaktif	31
C. Materi Pembelajaran IPAS.....	32
D. Hasil Belajar.....	33
1. Pengertian Hasil Belajar.....	33
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	34
3. Jenis-Jenis Hasil Belajar	35

BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Rancangan Penelitian.....	37
B. Lokasi Penelitian.....	39
C. Subjek Penelitian.....	40
D. Instrumen Penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Teknis Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Deskripsi Pelaksanaan penelitian.....	46
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
C. Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Guru	43
Tabel 3.2 Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Siswa.....	44
Tabel 4.1 Lembar Observasi Pada Aktivitas Guru Siklus I	47
Tabel 4.2 Lembar Observasi pada Aktivitas Siswa Siklus I	49
Tabel 4.3 Lembar Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	51
Tabel 4.4 Hasil Temuan Masalah (Refleksi) pada Siklus I.....	52
Tabel 4.5 Lembar Observasi Pada Aktivitas Guru Siklus II	55
Tabel 4.6 Lembar Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	57
Tabel 4.7 Lembar Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	59
Tabel 4.8 Hasil Temuan Masalah (Refleksi) pada Siklus II	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Prosedur Penelitian.....	38
Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Guru	62
Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Siswa.....	63
Gambar 4.3 Hasil Belajar Siswa	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	70
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	71
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	72
Lampiran 4. Modul Ajar Siklus I dan	73
Lampiran 5. Modul Ajar Siklus II.....	83
Lampiran 6. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II.....	89
Lampiran 7. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	91
Lampiran 8. Lembar Soal Tes Siklus I.....	93
Lampiran 9. Lembar Soal Tes Siklus II	98
Lampiran 10. Dokumentasi.....	101



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada kegiatan pembelajaran guru harus mampu menjadikan siswa aktif dalam mengikuti pelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Untuk melaksanakan hal tersebut diperlukan sebuah rancangan pembelajaran yang matang. Hal yang harus disiapkan meliputi pemilihan metode, model pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran yang menarik atau bahkan langsung membawa siswa ke alam terbuka, akan tetapi pada kenyataannya masih jarang sekali kita temukan hal hal tersebut, sehingga kegiatan pembelajaran masih terasa cukup membosankan bagi siswa.¹

Permendikbud No. 22 tahun 2016, mengenai proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus bersifat interaktif, merangsang, menyenangkan, menantang, mendorong partisipasi aktif dan mendorong bakat, minat, kreativitas dan kemandirian fisik dan psikis siswa, dengan ruang yang cukup untuk berinisiatif, tergantung perkembangan mereka.² Guru harus mampu untuk merencanakan pembelajaran dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan di dalam kelas. Oleh karena itu, sekolah dan guru harus beradaptasi dan berinovasi agar pembelajaran tetap up to date.

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Proses pembelajaran adalah faktor terpenting dalam meningkatkan dan menghasilkan

¹ Abidin, Z. Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan. Kajian Teknologi Pendidikan*,. Universitas Negeri Malang (2017). 1(1), 9-20

² Kemendikbud. *Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah*.. (Jakarta:kemendikbud. 2016)., No. 020.

kualitas siswa. Pembelajaran dipandang sebagai upaya untuk memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan pemahamannya tentang suatu pengetahuan tertentu. Metode pembelajaran dan penggunaan media sangat penting di dalam kelas dan digunakan oleh guru untuk memberikan materi yang menentukan tercapainya keberhasilan pembelajaran.³

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas IV SDN Neusok Teubalui Aceh Besar, mengatakan bahwa siswa tidak mencapai nilai sesuai KKM, yaitu pada pembelajaran IPAS dengan KKM 75. Hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar yang dilakukan pada kelas tersebut. Adapun beberapa faktor penyebabnya adalah pertama keterbatasan penggunaan infocus. penyebab kedua, sulitnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Pada saat peneliti melakukan observasi pada kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung menunjukkan ada beberapa siswa yang kesulitan dalam memahami pelajaran pada saat guru menjelaskan materi, dan pada saat guru sedang menjelaskan siswa cenderung bermain-main, tidak mau belajar, berbicara dengan temannya kemudian melakukan hal-hal lain yang membuat mereka tidak fokus dan tidak menyimak penjelasan dari guru. Penggunaan infocus akan sangat membantu siswa dalam memahami materi secara efektif.

Berdasarkan hal tersebut perlu diterapkan media pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Berdasarkan keadaan siswa yang diamati di SDN Neusok Teubalui Aceh Besar, maka salah satu media yang cocok diterapkan

³ Nafisah, A. *Peranan Guru BK Dalam Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Doha Utara Kabupaten Hulu Sungai Selatan*. (IAIN KUDUS. 2021). h.24.

dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbasis audio visual yakni media *power point* interaktif.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitri Mulia tahun 2022 layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran hal ini berdasarkan hasil persentase rata-rata 87,5% dengan kriteria sangat layak digunakan, ahli media mendapatkan persentase rata-rata 77,77% dengan kriteria layak digunakan, persentase ahli bahasa rata-rata 93,5% kriteria sangat baik. Persentase kelayakan produk oleh guru sebesar 87,5% kriteria sangat sesuai untuk digunakan, dan persentase siswa sebesar 95,3% dengan kriteria sangat sesuai untuk digunakan. Rata-rata penilaian keseluruhan sebesar 86,84%, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *power point* interaktif layak digunakan sebagai sarana atau media pembelajaran bagi guru.⁴

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Avy Angraeni tahun 2021 layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran hal ini berdasarkan hasil persentase rata-rata 77,08% dengan kriteria sangat layak digunakan, ahli media mendapatkan persentase rata-rata 75% dengan kriteria layak digunakan, persentase ahli bahasa rata-rata 95% kriteria sangat baik. Persentase kelayakan produk oleh guru sebesar 98,44% kriteria sangat sesuai untuk digunakan, dan persentase siswa sebesar 94,83% dengan kriteria sangat sesuai untuk digunakan. Rata-rata penilaian keseluruhan sebesar 88,07%, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif

⁴ Fitri Mulia. *Penggunaan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar*. Universitas Islam Negeri Ar-ranry. (Banda Aceh, 2022).

berbasis *power point* interaktif layak digunakan sebagai sarana atau media pembelajaran bagi guru.⁵

Kemudian Penelitian oleh Beny Rifki Prasinto mengemukakan bahwa penggunaan media *power point* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *power point* interaktif pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD N Cimpon. Peningkatan terlihat dari hasil skala motivasi belajar peserta didik secara klasikal pada siklus I memperoleh persentase 66,14% dan siklus II memperoleh prosentase 88.71% sehingga telah mencapai kriteria keberhasilan. Serta ketuntasan hasil belajar yang memenuhi kriteria keberhasilan pada siklus I sejumlah 5 peserta didik (35.71%) peserta didik, siklus II sejumlah 14 peserta didik atau 100% peserta didik.⁶

Melakukan pembelajaran yang memanfaatkan media digital dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna dan diingat, serta konsep materi yang diajarkan lebih konkret dan mudah dipahami siswa, kemudian dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi yang banyak dengan satu tempat sehingga penggunaan waktu lebih efisien, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan lebih mendorong untuk mencapai keberhasilan belajarnya.⁷

⁵ Avy Anggraeni, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI". *Jurnal unigha*. Vol. Vol. 5 No. 2, Tahun 2021 p-ISSN : 2721-6748 e-ISSN : 2550-0619.

⁶ Beny. Rifki. Rasinto. Penggunaan Media *Power Point* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran di SDN CIMPON Kelas II Tahun 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. h. 176.

⁷ Cindya Alfi, M. Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, Tahun 2022. h. 1-7.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas maksud dari pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik. Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.⁸ Penggunaan media pembelajaran ini juga dapat berfungsi untuk efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan meningkatkan aktivitas siswa, dengan segala keterbatasan ruang dan waktu pengetahuan yang ingin disampaikan tetap dapat diberikan kepada siswa, media pembelajaran memberikan pengalaman yang sama bagi semua siswa sehingga konsep yang diterima juga sama, selain itu guru juga akan lebih produktif dan dapat mengarahkan informasi yang diperoleh siswa dari media yang digunakan.⁹

Kedudukan media didalam sistem pembelajaran yaitu sebagai alat bantu, alat penyampaian pesan, alat penguatan dan dapat mewakili guru dalam menyampaikan informasi dan pelajaran secara lebih teliti, jelas dan menarik. Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa akan membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran, menambah semangat siswa dalam belajar dan dapat mengurangi rasa bosan yang dialami siswa pada saat pembelajaran berlangsung di kelas .¹⁰

⁸ Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), H. 6.

⁹ Ajeng Rizki Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Gresik Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020), h. 17-20.

¹⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h.51.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan semangat dan membuat kegiatan pembelajaran lebih bervariasi yakni dengan menggunakan media audio visual. Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Media ini dapat digunakan untuk membantu dan mengatasi masalah dalam proses pembelajaran.¹¹

Media Microsoft *power point* merupakan sebuah aplikasi presentasi di komputer yang mudah digunakan, karena program *power point* ini dapat diintegrasikan dengan aplikasi *Microsoft* lainnya seperti *word*, *excel*, *access*, dan lain sebagainya.¹² *Power point* merupakan media yang dapat bermanfaat untuk menyampaikan teori berupa teks, suara, gambar, video animasi, dan sebagainya, sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran. Media Interaktif adalah penggabungan dari media digital yang termasuk kolaborasi dari electronic text, graphics, moving images, sound and video, ke dalam dunia digital yang tersusun dan dapat menjalin hubungan manusia dengan data untuk suatu tujuan tertentu.¹³

Penggunaan media interaktif berupaya untuk meningkatkan proses pembelajaran dan menjadikannya lebih efektif dan fungsional. *Power point* memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa¹⁴. Media

¹¹ Satrianawati. *Media Dan Sumber Belajar*. (Yogyakarta: Deepublish, 2018). h. 10

¹² RINJANI, R. S. *Pengaruh Penerapan Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 1 Beringin Raya*. 2022.

¹³ Budi Kurniawan dkk., "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Metode EPIC 5C berbasis Model Case-Based Learning pada Materi Tematik Terpadu Kelas V". *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 9, No. 2, Tahun 2021 P-ISSN: 2614-8609 E-ISSN: 2615-2908.

¹⁴ Fitrilia widianti dkk., "Implementasi Interactive Power Point Sebagai Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Teori Suhu dan Kalor Pada Siswa Sekolah Dasar". *Injuratech*, vol. 1, No. 2, tahun 2021, h. 342-349.

power point interaktif ini juga termasuk ke dalam media yang bersifat multimedia interaktif, dimana multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa unsur media yang kemudian dipresentasikan menggunakan komputer.¹⁵

Dengan media pembelajaran interaktif, selain mendengarkan materi yang dijelaskan, siswa juga secara tidak langsung diajak untuk berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. *Power point* dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di dalamnya dan mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. *Power point* dapat menjadi multimedia interaktif jika dibuat sesuai prosedur.¹⁶ Melalui Penggunaan media *power point* interaktif siswa memiliki pengalaman dan melakukan kegiatan yang memberikan mereka kesempatan untuk menemukan hal positif dan kreatif bagi mereka sendiri.

Media *Power Point* ini bisa digunakan dengan menggunakan laptop dan infocus untuk menampilkan bahan pembelajaran yang telah dirancang. Guru menjadi fasilitator peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya *power point* interaktif ini dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).¹⁷ *Microsoft Power Point* juga mampu membantu mengembangkan pembelajaran yang bersifat interaktif

¹⁵ Budi Kurniawan dan Ni Putu Kusuma Widiastuti, *Media Pembelajaran Multi Media Interaktif EPIC 5C BERBASIS CBL*, (Jawa Barat: Widina, 2020), h. 2.

¹⁶ Ni Luh Putu Sintia Dewi dan Ida Bagus Surya Manuaba, "Pengembangan Media Pembelajaran Power point Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 5, No. 1, Tahun 2021 P-ISSN: 1979-7109 E-ISSN: 2615-4498

¹⁷ Gulo, S., & Harefa, A. O. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power point. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), . (2022). Page 291–299.

sebagai media belajar yang dapat mempresentasikan bahan ajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi.

Hasil belajar adalah perubahan keterampilan dan kemampuan, kebiasaan sikap, pemahaman, pengetahuan dan nilai, berlabel kognitif (memahami konsep), afektif dan psikomotor (proses memahami) melalui kegiatan pembelajaran. Dari sini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tujuan pembelajaran, suatu proses yang bertujuan untuk membawa perubahan pengetahuan, pemahaman dan perilaku belajar, serta kompetensi atau keterampilan yang dapat dicapai siswa setelah belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan merupakan peluang untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil dan proses pendidikan.¹⁸

Salah satu upaya yang menghadirkan inovasi yang baru didalam konteks pendidikan pengajaran dan pembelajaran yakni penggunaan bahan ajar digital. Pembelajaran IPAS merupakan salah satu yang membutuhkan bahan ajar digital hal ini relevan dengan tujuan pendidikan IPAS yaitu membangun peserta didik yang ilmiah, mampu memecahkan masalah serta menilai informasi secara logis dan membuktikannya. Umumnya pendidikan IPAS sering mengalami hambatan dalam memahami konsep dalam materi pembelajaran.¹⁹ Pembelajaran IPAS yang didukung oleh teknologi termasuk penggunaan visual akan lebih efektif dibanding pembelajaran yang menggunakan kelas konvensional. Hal ini akan mendorong

¹⁸ Zaenatun, A., Setiani, A. A., Farrah, R., Widyastuty, R., & Aeni, A. N. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pengaruh Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar.*, Univeritas Negeri Padang. (2021).h. 5(2).

¹⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Prenamedia Group: 2016),h. 165.

minat peserta didik terhadap pembelajaran IPAS serta meningkatkan pengetahuan yang nyata.²⁰

Mutu pembelajaran IPAS di sekolah dasar perlu ditingkatkan. Dalam hal ini pemerintah sudah banyak berupaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Guru yang ditetapkan sebagai pengajar merupakan penyebab utama terjadinya pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk mampu menetapkan strategi pembelajaran yang efektif, produktif dan efisien.²¹ Pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar harus disajikan dengan menarik dan disesuaikan dengan usia anak sekolah dasar, sehingga pembelajarannya akan lebih efektif agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar menitikberatkan pada proses berpikir siswa untuk dapat memahami fenomena alam. Pada dasarnya IPAS dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah dan sikap ilmiah yang diharapkan mampu membuat siswa belajar dan mengalami perubahan tingkah laku dalam memahami lingkungan.²² Dengan kata lain, jika disesuaikan dengan hakikat IPAS yang sebenarnya, siswa diharapkan bukan hanya memahami materi, tetapi siswa juga dituntut untuk memahami alam disekitarnya.

Oleh karena itu, pembelajaran IPAS dikelas tidak cukup sekedar menghafal suatu konsep dari buku pelajaran, namun harus lebih dari itu. Siswa

²⁰ Putri, F.A, R. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Di Sdit Arrisalah Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023*. (2023). (Doctoral dissertation, UIN Surakarta).,h. 34.

²¹ Sulistyani Puteri Ramadhani, “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Mind Mapping” *Jurnal ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2020. Vol.2,No.1,h.90.

²² Wildan Fatoni, Sevie Safitri Rosalina, Dinar Maftukh Fajar, “Urgensi pembelajaran IPA dengan pendekatan sains, teknologi dan masyarakat dalam menghadapi problematika kehidupan masyarakat”, *Jurnal pembelajaran IPA di era revolusi 4.0*, 2019, h.113.

harus mampu menerapkan pembelajaran IPAS dalam kehidupan sehari-hari. Seorang guru juga harus meningkatkan kualifikasi akademik dirinya, memiliki komitmen dalam meningkatkan mutu pendidikan dan memiliki kompetensi sesuai dengan bidangnya. Saat pembelajaran berlangsung guru mampu membangun interaksi dengan siswa di kelas.

Materi IPAS yang harus dipelajari siswa sangat banyak dan luas. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial mencakup semua tentang alam semesta, benda-benda yang ada di permukaan dan di perut bumi, di luar angkasa baik yang dapat dilihat dengan panca indera manusia maupun yang tidak dapat dilihat. IPAS juga selalu ada hal baru yang ditemukan dan dikembangkan yang harus dipelajari oleh siswa. Siswa harus menguasai materi yang banyak dan mengetahui makna istilah asing yang terdapat dalam IPAS, sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu mencatat dan menyimpan informasi dari guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya. Selain mencatat siswa juga membutuhkan kemampuan mengolah sendiri informasi yang didapat dalam bentuk tulisan, sehingga siswa merasa tertarik dalam pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.²³ Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang dapat mencatat dan menyimpan informasi yang didapatkan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Hal ini penting supaya siswa dapat mengolah sendiri informasi yang ditemukan dalam bentuk tulisan dan dapat memahami informasi tersebut.

²³ Erna Septiani, dkk. "Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Tema 7 Subtema 1 Keberagaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku Kelas IV SDN 8 Buay Sandang Aji" *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, Vol 8, No.2, 2021, h.100.

Oleh karena itu dengan penggunaan teknologi pada media *power point* interaktif secara efektif akan sangat membantu siswa, menumbuhkan motivasi dan membantu ketertarikan mereka terhadap pelajaran yang akan disampaikan guru. Dari sini peneliti menggali bagaimana cara dan upaya guru Guru IPAS di sekolah dasar dalam memaksimalkan penggunaan media *power point* interaktif dalam pembelajaran IPAS.²⁴ Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna yaitu dengan menerapkan media yang cocok untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Menggunakan media *Power Point* interaktif pada proses pembelajaran IPAS dapat mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media *Power point* interaktif berpengaruh positif terhadap kekurangan belajar siswa. Menggunakan media Powerpoint interaktif untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik meningkatkan keterikatan siswa dan membuat mereka lebih disiplin. Pada tingkat sekolah dasar peranan guru sangat dibutuhkan, penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk menciptakan keberhasilan untuk pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu memperluas wawasan dalam pemanfaatan media *Power Point* interaktif.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini akan mencoba untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media *power point* interaktif pada pembelajaran IPAS di SDN Neusok Teubalui Aceh Besar.

²⁴ Lestari, Sudarsri. *Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi*, Edureligia, (2018). 2 (2), 96.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *power point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV SDN Neusok Teubalui Aceh Besar?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *power point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV SDN Neusok Teubalui Aceh Besar?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *power point* interaktif pada pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Neusok Teubalui Aceh Besar?

C. Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui aktivitas guru pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *power point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV SDN Neusok Teubalui Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *power point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV SDN Neusok Teubalui Aceh Besar
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *power point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV SDN Neusok Teubalui Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian diatas maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca serta menambah ilmu dan pengetahuan terutama dunia pendidikan dalam penggunaan media *power point* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta mengatasi kesulitan dalam penerapan media *power point* interaktif.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi guru

Penelitian ini mengkaji dan mendeskripsikan cara kerja guru dalam menerapkan media *power point* interaktif di dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran IPAS. Manfaat penelitian ini untuk guru yaitu supaya guru mampu menerapkan media pembelajaran sesuai dengan fungsi media tersebut, agar terjadinya atau terciptanya ruang belajar efektif, efisien dan menyenangkan bagi peserta didik, dengan adanya penelitian ini besar harapan saya agar guru untuk tidak membuang-buang waktu dengan model pembelajaran ceramah sebab dengan adanya media di dalam proses belajar lebih cepat peserta didik menangkap isi materi dan menumbuhkan rasa ingin tau yang lebih jauh.

2) Bagi siswa

Manfaat penggunaan media pembelajaran bagi siswa agar siswa termotivasi dan terdorong tumbuhnya rasa keingintahuan yang lebih besar. siswa

mampu memahami setiap isi materi yang di ajar dan apakah siswa lebih memahami lagi ketika dijelaskan dengan bantuan media pembelajaran.

3) Bagi sekolah

Manfaat penggunaan media *power point* interaktif bagi sekolah dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan kebijakan dalam upaya peningkatan proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPAS.

4) Untuk mahasiswa atau peneliti

Sebagai calon guru, peneliti bisa mengklafikasi dan dapat menerapkan media *power point* pada pembelajaran IPAS. Selain itu peneliti lebih banyak lagi mengetahui dan memahami tentang kehidupan seorang guru ketika dihadapkan dengan paradigma pendidik yang baru. agar ketika menjadi seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran didalam proses belajar.

E. Defenisi Oprasional

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, yaitu merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang secara harfiah berarti „tengah” atau perantara. Dalam bahasa arab disebut „wasail’ bentuk jamak dari ‘wasilah’ yakni sinonim dari al-wast yang artinya juga tengah kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut dengan perantara (wasilah)²⁵. Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa media berasal dari kata “medium” yang secara harfiah kata tersebut memiliki arti

²⁵ Anggraeni, N. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen.*, (FE, UNY, Yogyakarta: 2015). h.22.

perantara atau pengantar dalam bukunya Media Pembelajaran.²⁶ Secara umum media merupakan segala bentuk sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan pesan dan informasi.

Media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, serta ada pendapat lain mengatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan informasi serta merangsang dan mendorong siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan.²⁷

Adapun media yang dimaksud peneliti dalam skripsi ini adalah media *power point* interaktif yang akan membantu peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS dikelas IV.

2. Power Point Interaktif

Power point merupakan program aplikasi presentasi pada komputer. Dengan bantuan perangkat lunak ini, seseorang dapat dengan sangat mudah membuat presentasi profesional yang dapat digunakan sebagai bahan belajar. *Power Point* interaktif merupakan sebuah program aplikasi pada *Microsoft Office* yang digunakan dalam melakukan presentasi dalam bentuk slide, baik dalam presentasi sederhana maupun presentasi kompleks.²⁸ *Power point* yang akan digunakan yaitu dilengkapi dengan gambar, teks, animasi, dan lainnya yang akan membuat tampilan slide menjadi lebih menarik, template yang digunakan juga akan bervariasi.

²⁶ Susilana, R. & Riana, C. Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, pemanfaatan dan penilaian. (Bandung: CV. Wacana Prima 2009). h. 6.

²⁷ Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persida, 2007), h. 143.

²⁸ Esih Kurniaty, *Bahasa Indonesia* (Paket 8-12, Ed. 1, NN: lapis, 2020), h. 16

Power point juga dapat membantu pendidik untuk menguasai kelas, dengan media power point ini juga membantu peserta didik agar lebih fokus dengan penjelasan yang disampaikan pendidik. Melalui Penggunaan media *power point* interaktif siswa akan memiliki pengalaman dan melakukan kegiatan yang memberikan mereka kesempatan untuk menemukan hal-hal positif dan kreatif bagi mereka sendiri. Dengan media interaktif tersebut siswa dapat semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media *Power point* interaktif berpengaruh meningkatkan hasil belajarnya pada ranah kognitif. Peneliti berasumsi bahwa guru harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi serta mampu menggunakan teknologi sebagai media belajar yang interaktif sehingga membuat peserta didik mampu mudah menerima materi pelajaran dan membantu meningkatkan hasil siswa dalam belajar. Dalam penelitian ini peneliti sangat tertarik untuk menerapkan media *Power Point* Interaktif pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV di SDN Neusok Teubalui Aceh Besar, yang berisi materi tentang pengaruh gaya pada benda di kehidupan sehari-hari. Pengaruh gaya terhadap benda antara lain mengubah arah benda, mengubah bentuk benda, membuat benda bergerak jadi diam, dan menambah kecepatan gerakan benda. Macam-macam gaya yang pertama ada gaya otot, gaya gesek, gaya magnet, gaya pegas dan gaya gravitasi bumi.

3. Pembelajaran IPAS

IPAS adalah ilmu pengetahuan alam dan sosial yang objek telaaahnya adalah alam dengan segala isinya yaitu manusia, hewan, dan termasuk bumi.

Menurut Carin menyatakan IPAS adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang di dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.²⁹ Menurut Ahmad Susanto, pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang berdasarkan pada prinsip dan proses yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik terhadap konsep-konsep IPAS.³⁰ Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang siswanya mendapatkan pengalaman secara langsung supaya dapat menambah daya ingat siswa untuk menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang dipelajari. Peneliti disini akan menerapkan media *power point* Interaktif

Peneliti disini ingin meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV dengan tema Gaya Hidup Kita, pada Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda.

F. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses belajar.³¹ Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN Nesuok Teubalui Aceh Besar, setiap siswa dikatakan tuntas belajar jika siswa tersebut telah mencapai nilai KKM 75. Hasil belajar siswa pada penelitian ini dilihat dari hasil jawaban soal tes sebanyak 15 soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa.

²⁹ Daryanto, *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Msedia, 2014), h. 160.

³⁰ Ahmad Susanto, *Teori belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Kencana 2013)h.165

³¹ Ending Sriwahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), H. 56.