

## **Penerapan Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Menciptakan Student Well-Being Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD**

Ridho Risquallah<sup>(1)</sup>, Rury Rizhardi<sup>(2)</sup>, Mega Prasrihamni<sup>(3)</sup>

<sup>1</sup> Universitas PGRI Palembang

Email: <sup>1</sup> [ridhorisquallah09@gmail.com](mailto:ridhorisquallah09@gmail.com), <sup>2</sup> [ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id](mailto:ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id),  
<sup>3</sup> [megaprasrihamni@univpgri-palembang.ac.id](mailto:megaprasrihamni@univpgri-palembang.ac.id).

**Abstrak:** Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk menciptakan *student well-being* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SD. Metode penelitian eksperimen menggunakan desain *pretest-posttest control desaint*. Populasi penelitian siswa kelas V di SDN 2 Keman, sampel penelitian berdasarkan *total sampling*. Teknologi Akuisisi Data: Tes dan angket, teknik analisis data: t-tes. Berdasarkan hasil jawaban angket ditemukan jumlah angket awal: 1554, jumlah angket akhir: 1865, jumlah peningkatan: 311. Rata-rata angket awal: 74, jumlah rata-rata sebesar 89 dengan rata-rata peningkatan sebesar 15. Disimpulkan pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan *student well-being*. Berdasarkan perhitungan diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,299 > 1,688$ . Dari sini dapat diketahui pengaruh metode pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint terhadap pemahaman membaca siswa kelas 5 SD. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung}$  atau  $t_{tabel}$   $17,88 > 1,70$ . Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint berdampak pada kesejahteraan siswa pada mata pelajaran b.Indonesia kelas V SD.

---

### **Tersedia Online di**

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

### **Sejarah Artikel**

Diterima pada : 02-01-2023

Disetujui pada : 20-01-2023

Dipublikasikan pada : 31-01-2023

---

### **Kata Kunci:**

*Powerpoint*, *Student Well-Being*, Bahasa Indonesia

---

### **DOI:**

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i1.610](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.610)

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran diartikan sebagai interaksi antara pesetaidik dengan guru dan sumber belajar dengan lingkungan belajar. Dalam pengertian ini, pembelajaran adalah dukungan guru kepada siswa dalam menyerap dan menguasai ilmu yang disampaikan oleh guru. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang membantuh siswa belajar dengan baik. Pembelajaran interaktif searaka sederhanya didefinisikan sebagai metode pengajaran aktif yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif memungkinkan siswa untuk selalu memiliki pengalaman belajar yang bermakna dan selalu berpikir tentang apa yang dapat mereka lakukan saat mereka belajar.

Dalam kurikulum 2013, bahasa Indonesia menjadi pendorong di belakang mata pelajaran lain dan karenanya harus ditempatkan di depan mata pelajaran lain. Belajar bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib masuk dalam pendidikan bahasa Indonesia. Untuk mempelajari bahasa Indonesia, siswa harus memiliki empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Sebagian besar modal pembelajaran di Indonesia masih bersifat transmisif yaitu: Guru menyampaikan konsep-konsep yang terdapat dalam buku ajar secara langsung kepada siswa, dan siswa secara pasif menyerap informasi tersebut. Namun, mereka mulai menggunakan metode pembelajaran kerja kelompok. Namun, pembelajaran kelompok masih bersifat tradisional yaitu: Setiap kelompok memilih anggota yang curang membantu dan meningkatkan hasil belajar siswa. Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan selama ini memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Bukan cara penyampaian materi yang menarik dan

monton yang menghambat siswa dalam mengikuti pembelajarannya dengan baik, tetapi dalam hal ini mempengaruhi pencapaian standar minimal penguasaan (KKM) (Zulaekha, 2020, p. 185).

Dalam proses pembelajaran di kelas, guru mengalami kesulitan yaitu mengingatkan siswa tentang setiap proses pembelajaran yang ditransmisikan. Sering kali siswa tidak fokus pada ilmu yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan penurunan pengetahuan siswa. Ini mungkin karena kurangnya pengalaman belajar. Untuk membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif. Proses belajar mengajar kurang efektif jika tidak ada media yang mendukung proses tersebut. Secara pendidikan, selain pesan, orang, latar belakang teknologi dan perangkat, Media atau bahan juga merupakan bagian dari sistem pendidikan sebagai alat pembelajaran. Materi adalah perangkat lunak yang berisi berita atau informasi pendidikan, biasanya untuk presentasi menggunakan perangkat keras (Sadirman, 2019, p. 19).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penelitian di SD N 2 Keman Kecamatan Pampangan Kabupaten Ogan Komering Ilir, ditemukan pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia aktivitas siswa kurang semangat. Hal ini terlihat pada saat guru memberikan pembelajaran dengan metode ceramah, siswa kurang aktif untuk menjawab pertanyaan guru, siswa bercerita dengan siswa lain, dan siswa tidak mengontribusi pengetahuannya sendiri, serta penjelasan materi belum memanfaatkan pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru disarankan untuk memperluas penawaran mereka dan menunjukkan antusiasme yang besar dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format baru. Cara lain untuk membangkitkan semangat belajar untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran adalah mengelola keterlibatan anak seefektif mungkin melalui penerapan pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*. Salah satu metode Pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk menciptakan kekayaan bagi siswa. Pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint* adalah pembelajaran interaktif dengan menggunakan multimedia interaktif.

Program *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu pengembangan program teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang tujuannya adalah mempersiapkan siswa untuk mengantisipasi perkembangan yang pesat. Mahasiswa harus menerapkan, mempraktekkan, dan menguasai teknologi ini sedini mungkin agar mampu beradaptasi dengan kehidupan global ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Mengatasi perubahan ini membutuhkan kemampuan dan kemauan untuk belajar dengan cepat dan cerdas sepanjang hidup. Contoh nyata pemanfaatan perkembangan teknologi ini adalah pembuatan materi pendidikan melalui program aplikasi *Microsoft PowerPoint*. Program ini sangat ideal untuk menyajikan materi presentasi dan telah banyak digunakan dalam kursus pelatihan (Daryanto, 2019, p. 62).

Dalam dunia pendidikan, *PowerPoint* tidak hanya digunakan untuk presentasi, tetapi juga digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena tampilan *PowerPoint* bisa didesain menarik dan interaktif. Selain media pembelajaran, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil dan perkembangan belajar adalah kesejahteraan, salah satunya adalah senang atau happy learning. Ini berarti bahwa kebahagiaan (kesejahteraan) memainkan peran yang sangat penting dalam belajar. Kepuasan siswa yang tinggi (kesejahteraan) dikaitkan dengan hasil akademik yang lebih tinggi. Artinya siswa yang kurang belajar atau yang merasa tidak senang menunjukkan hasil akademik di bawah potensinya. Kemendikbud (2021, p. 2) melalui Program Merdeka Belajar, salah satu peluangnya adalah menciptakan kesejahteraan peserta didik pada satuan pendidikan yang mampu menciptakan kebahagiaan, pola pikir positif dan emosi positif bagi peserta didik. Kesejahteraan siswa berperan penting dalam pembelajaran dan berdampak pada optimalisasi kegiatan siswa di sekolah. Mengukur kesejahteraan siswa dengan metrik dan alangkah strategis untuk mengetahui apakah sekolah telah melakukan tugasnya dengan benar.

Dalam dunia pendidikan, kesejahteraan anak didik merupakan hal yang penting, karena sekolah bukan hanya tentang prestasi anak didik, tetapi juga tentang kesejahteraan anak secara umum. Siswa yang sehat cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih tinggi, kesejahteraan mental yang lebih baik, dan lebih prososial dan bertanggung jawab. Dari penjelasan di atas bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *powerpoint* nampaknya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik yang juga tentu akan mempengaruhi rasa senang atau bahagia dalam belajar (*student well-being*) sehingga juga akan meningkatkan hasil belajar siswa yang mana selama ini *student well-being* menjadi permasalahan yang banyak ditemukan di lapangan bagaimana siswa kurang bersemangat dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, salah satu faktornya adalah kurangnya minat terhadap materi pembelajaran yang digujunkan oleh guru atau kecenderungan pembelajaran menjadi satu arah. Hal ini didukung oleh penelitian dari beberapa penelitian yang menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan media interaktif dengan motivasi belajar siswa seperti tesis yang disusun oleh Yunita (2014:21) dengan nama penelitian *meningkatkan motivasi belajar IPA melalui aplikasi multimedia interaktif dengan optimalisasi media PowerPoint pada siswa kelas di SD Negeri 01 Tawangmangu IV tahun ajaran 2013/2014*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif melalui optimalisasi media Microsoft PowerPoint dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri 01 Tawangmangu. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan motivasi siswa setelah kegiatan yaitu pada siklus sebelumnya 33,56%, setelah kegiatan pembelajaran menjadi 55,71% pada siklus II menjadi 82,13% dari 28 siswa. Hasil penelitian Probawati (2019) juga menjelaskan bahwa kesejahteraan siswa kelas IV SD 5% tinggi dan 85% sedang. Guru dapat menggunakan informasi ini untuk mengembangkan program pendampingan siswa yang berkaitan dengan mempromosikan kesejahteraan siswa.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Keman di Jl. Desa Keman, Keman, Kec. Pampanga, Cab. Ogan Komering Ilir Prov. Sumatera Selatan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2017, p. 112), fitur utama dari *True Experimental Design* adalah bahwa "sampler, yang digunakan untuk eksperimen dan kelompok kontrol diambil secara acak". Penelitian ini menggunakan desain *pretest posttest design*. Artinya, penulis melakukan pretest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, memberikan instruksi, dan melakukan posttest untuk masing-masing kelas tersebut. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Gulon (2014:96) adalah bagian dari populasi. Sampel penelitian ini adalah 21 siswa kelas VA dan 19 siswa kelas VB. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data meliputi angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## HASIL dan PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini terdiri dari data hasil tes dan data hasil angket. Adapun hasil data tes adalah data hasil tes awal dan hasil tes akhir baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Adapun data penelitian tes tersebut dijabarkan sebagai berikut:

#### Uji Normalitas Data Tes Kelas Eksperimen

Uji normalitas dilakukan sebagai bahan untuk menguji normalitas data, sehingga diperlukan daftar distribusi frekuensi untuk menentukan mean, simpangan baku dan modus dengan langkah-langkah sebagai berikut:

sebuah. Jangkauan = Data Besar - Data Kecil

b. Jumlah lapisan perantara =  $1 + 3,3 \log n$  ( $n$  = banyak data)

c. Panjang interval, kelas = interval / jumlah kelas

Untuk menguji apakah data berdistribusi normal digunakan uji kemiringan dengan menggunakan rumus koefisien kemiringan yaitu:

$K_m =$  (Sudjana, 2010: 109)

Informasi:

$K_m =$  kemiringan kurva

$\bar{X} =$  rata-rata

$M_o =$  modus

$S =$  standar deviasi

Data dianggap normal jika hasilnya antara -1 dan +1 (-1

Berdasarkan data distribusi hasil kelas eksperimen di atas diperoleh:

a. Nilai rata-rata kelas eksperimen

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{X} = \frac{1616}{21}$$

$$\bar{X} = 76.95$$

b. Modus ( $M_o$ ) kelas eksperimen

$$M_o = L_o + \frac{\Delta_1}{\Delta_1 + \Delta_2} \cdot c$$

$$M_o = 72.5 + \frac{10}{10+5} (11)$$

$$M_o = 72.5 + \frac{110}{15}$$

$$M_o = 72.5 + 7.33$$

$$M_o = 79.83$$

c. Simpang Baku

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{21(127236) - (1616)^2}{21(21-1)}$$

$$S^2 = \frac{2671956 - 2611456}{21(20)}$$

$$S^2 = \frac{60500}{420}$$

$$S^2 = 144.048$$

$$S = \sqrt{144.048}$$

$$S = 12.002$$

d. Kemiringan Kurva

$$K_m = \frac{\bar{X} - M_o}{S}$$

$$K_m = \frac{76.95 - 79.83}{12.002}$$

$$K_m = \frac{-2.88}{12.002}$$

$$K_m = -0.240$$

Data dianggap normal bila nilai  $K_m$  antara -1 dan +1 ( $-1 < K_m < +1$ ). Berdasarkan analisis di atas, diketahui nilai  $K_m$  test sebelum mengikuti pembelajaran melalui metode pembelajaran interaktif berbasis power point sebesar -0,240. Karena  $K_m$  adalah -0,240, maka nilai ini berada di antara (-1) dan (+1), sehingga data kelas eksperimen berdistribusi normal.

#### Uji Normalitas Data Tes Kelas Kontrol

Uji normalitas dilakukan sebagai bahan untuk menguji normalitas data, sehingga diperlukan daftar distribusi frekuensi untuk menentukan mean, simpangan baku dan modus dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Rentang = Data Besar - Data Kecil. Jumlah kelas menengah = 1 + tiga, tiga log n ( $n = \text{poly data}$ )

c. Panjang kelas interval = interval / jumlah kelas Untuk menguji apakah data berdistribusi normal dipakai uji kemiringan menggunakan rumus koefisien orang yaitu:  $K_m = (\text{Sudjana, 2010:109})$  Keterangan:  $K_m = \text{kemiringan kurva} = \text{homogen-homogen}$   
 $M_o = \text{modus}$   
 $S = \text{simpangan standar}$   
 Data dikatakan normal jika harga terletak antara -1 sampai +1 (-1 output kelas kontrol pada atas diperoleh:

a. Nilai homogen-homogen kelas kontrol

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{X} = \frac{1218}{19}$$

$$\bar{X} = 64.11$$

b. Modus ( $M_o$ ) kelas kontrol

$$M_o = L_o + \frac{\Delta_1}{\Delta_1 + \Delta_2} c$$

$L_o = \text{batas atas frekuensi tertinggi} = (61 + 62) / 2 = 61.5$

$\Delta_1 = \text{frekuensi tertinggi} - \text{frekuensi sebelumnya} = 6 - 5 = 1$

$\Delta_2 = \text{frekuensi tertinggi} - \text{frekuensi selanjutnya} = 6 - 4 = 2$

$C = \text{panjang kelas} = 11$

$$M_o = L_o + \frac{\Delta_1}{\Delta_1 + \Delta_2} c$$

$$M_o = 61.5 + \frac{1}{1+2} (11)$$

$$M_o = 61.5 + \frac{11}{3}$$

$$M_o = 61.5 + 3.667$$

$$M_o = 65.167$$

c. Simpang Baku

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S^2 = \frac{19(80946) - (1218)^2}{19(19-1)}$$

$$S^2 = \frac{1537974 - 1483524}{19(19)}$$

$$S^2 = \frac{54450}{342}$$

$$S^2 = 159.211$$

$$S = \sqrt{159.211}$$

$$S = 12.62$$

d. Kemiringan Kurva

$$Km = \frac{\bar{X} - Mo}{S}$$

$$Km = \frac{64.11 - 65.17}{12.62}$$

$$Km = \frac{-1.06}{12.62}$$

$$Km = -0.240$$

Ditentukan dianggap normal jika nilai Km antara -1 dan +1 (-1 < Km < +1). Berdasarkan analisis data di atas, diketahui nilai Km tes sebelum dan mengikuti pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint adalah -0,084119102. Karena Km adalah -0,084119102, harga ini berada di antara (-1) dan (+1) dimana data kelas kontrol berdistribusi normal.

#### **Pengujian Hipotesis Tes Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Berdasarkan perhitungan sebelumnya, mean dan standar deviasi tes terakhir (posttest) dan pretest (pretest) adalah sebagai berikut.

**Tabel 1 Nilai Rata-Rata dan Simpangan Baku**

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
$n_1 = 21$	$n_2 = 19$
Rata-rata ( $\bar{X}_1$ ) = 76.95	Rata-rata ( $\bar{X}_2$ ) = 64.11
Simpangan baku ( $s_1^2 = 144.048$ )	Simpangan baku ( $s_2^2 = 159.211$ )

Setelah data dipastikan berdistribusi normal dan sampel berasal dari populasi yang homogen, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan statistik-t (t-test) dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{s_p \sqrt{\left(\frac{1}{n_1}\right) + \left(\frac{1}{n_2}\right)}}$$

Dengan :

$$s_p = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$s_p = \sqrt{\frac{(21-1)(144.048) + (19-1)(159.211)}{21+19-2}}$$

$$s_p = \sqrt{\frac{(2880.95) + (2865.79)}{38}}$$

$$s_p = \sqrt{\frac{5746.74}{38}}$$

$$s_p = \sqrt{151.23}$$

$$s_p = 12.298$$

Maka:

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{s_p \sqrt{\left(\frac{1}{n_1}\right) + \left(\frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{(76.95 - 64.11)}{12.298 \sqrt{\left(\frac{1}{21}\right) + \left(\frac{1}{19}\right)}}$$

$$t = \frac{12.85}{12.298 \sqrt{0.047619048 + 0.052631579}}$$

$$t = \frac{12.85}{12.298 \sqrt{0.100250627}}$$

$$t = \frac{12.85}{12.298(0.3166)}$$

$$t = \frac{12.85}{3.89}$$

$$t = 3.299$$

Berdasarkan tabel t-distribusi dan dengan probabilitas . Sehingga penelitian diperoleh  $t = 3,299$  dan  $t_{table} = 1,688$ . Hal ini menunjukkan bahwa thitung adalah  $t_{table}$  atau  $3,299 > 1,688$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima atau metode pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint berpengaruh terhadap pemahaman membaca siswa kelas 5 SD.

### Pengujian Hipotesis Data Angket

Pengujian hipotesis data penelitian dilakukan dengan siswa eksperimen karena kelas eksperimen merupakan kelas yang dimajorkan dengan menggunakan pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Tujuan pembelajaran survey ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint terhadap kesejahteraan siswa kelas V SD mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil tanggapan survei awal dan akhir ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2 Hasil Jawaban Angket**

No.	Inisial Siswa	Angket Awal	Angket Akhir	Peningkatan
1	Responden 1	72	88	16
2	Responden 2	81	92	11
3	Responden 3	74	87	13
4	Responden 4	84	94	10
5	Responden 5	71	85	14
6	Responden 6	74	90	16
7	Responden 7	87	94	7
8	Responden 8	80	94	14
9	Responden 9	82	94	12
10	Responden 10	87	98	11
11	Responden 11	66	84	18
12	Responden 12	70	86	16
13	Responden 13	82	93	11
14	Responden 14	75	89	14
15	Responden 15	75	89	14

No.	Inisial Siswa	Angket Awal	Angket Akhir	Peningkatan
16	Respondeuhn 16	74	89	15
17	Respondyen 17	57	77	20
18	Responyden 18	60	81	21
19	Responydeni 19	65	86	21
20	Respoenden 20	71	89	18
21	Respaonden 21	67	86	19
<b>Jumlah</b>		<b>1554</b>	<b>1865</b>	<b>311</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>74</b>	<b>89</b>	<b>15</b>

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah angket awal sebesar 1554, jumlah angket akhir sebesar 1865, dan jumlah peningkatan sebesar 311. Rata-rata angket awal sebesar 74, sedangkan jumlah rata-rata sebesar 89 dengan rata-rata peningkatan sebesar 15. Selanjutnya, dilakukan perhitungan pengaruh mengetahui pengaruh pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk menciptakan *student well-being* pada Adapun mata pelajaran Bahasa[x Indonesia untuk kelas V SD adalah sebagai berikut.

**Tabel 3 Tabel Bantu Perhitungan Statistik Uji t**

No.	Pretest	Posttest	D	D <sup>2</sup>	D-Md	(D-Md) <sup>2</sup>
1	72	88	16	256	1	1
2	81	92	11	121	-4	16
3	74	87	13	169	-2	4
4	84	94	10	100	-5	25
5	71	85	14	196	-1	1
6	74	90	16	256	1	1
7	87	94	7	49	-8	64
8	80	94	14	196	-1	1
9	82	94	12	144	-3	9
10	87	98	11	121	-4	16
11	66	84	18	324	3	9
12	70	86	16	256	1	1
13	82	93	11	121	-4	16
14	75	89	14	196	-1	1
15	75	89	14	196	-1	1
16	74	89	15	225	0	0
17	57	77	20	400	5	25
18	60	81	21	441	6	36
19	65	86	21	441	6	36
20	71	89	18	324	3	9
21	67	86	19	361	4	16
<b>Jumlah</b>	1554	1865	311	4893	0	288

Nilai Md, diperoleh dari persamaan berikut:

$$Md = \frac{\sum D}{n}$$

$$Md = \frac{311}{21}$$

$$Md = 15$$

Setelah memperoleh nilai pretest dan posttest, selanjutnya dilakukan uji-t yaitu sebagai berikut.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{15}{\sqrt{\frac{288}{21(21-1)}}$$

$$t = \frac{15}{\sqrt{\frac{288}{420}}}$$

$$t = \frac{15}{\sqrt{0.685714}}$$

$$t = \frac{15}{0.828079}$$

$$t = 17.8842jhg$$

Berdasarkan tabel t-distribusi dan dengan probabilitas . Sehingga penelitian diperoleh = 17,88 dan = 1,68. Hal hal ytni msanunjukkan bahwa thitung ttabel atau 17,88 > 1,70. Dari sini dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima atau dipelajari interaktif berbasis PowerPoint berdampak pada kesejahteraan siswiya krelas V SD mafta oyelajaran Bahasa Indonesia.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasnkil penelitian diketegbhui bahwa ratalata nilai tes awal (pretest) kelas tes adalah 38,2 pada nilai tes akhir (posttest) adalah 76,1. Pada nilai pretest yang tertinggi adalah M jidan azizan dengan nilai 73,pada saat posttest Alek junior mendapatkan nilai 87 sehingga terjadi peningkatan nilai sebesar 14%, nilai *pretest* sedang dimiliki 3 orang yaitu piola, raja, fais yakni 53 dan nilai rendah dimiliki oleh loren dengan hasil nilai 20. Dan hasil *posttest* nilai sedang nya ada 6 orang yaitu alis,raska,yadi,ali,tika,pahri yakni 80 sehingga ada peningkatan sebesar 27% nilai terendah dimiliki seno dengan nilai 40 ada peningkatan sebesar 20%.

Dengan demikian, dapat krsimpulkan bahwa rata.orata kelas eksperimen pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang diberikan untuk menciptakan kesejahteraan siswa l.hebih tiynggi dibantdingkan dengan kevblas kontrolkh pengaruh padnta pembelbjaran sisfwa. Berdasarkan hasil jawaban angket ditemukan bahwa jumlah angket awal sebesar 1554, jumlah angket akhir sebesar 1865, dan jumlah peningkatan sebesar 311. Rata-rata angket awal sebesar 74, sedangkan jumlah rata-rata sebesar 89 dengan rata-rata peningkatan sebesar 15. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan kesejahteraan siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa tabel distribusi-t dan probabilitas . Sehingga penelitian diperoleh = 3,299 dan = 1,688. Hal ini menunjukkan bahweya thitung adalah ttabel atau 3,299 > 1,688. Dapat disipkmpulkan bahwsaa Ho ditolak dan Ha diterima atau metode pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint berpeongaruh terhadap pemewhaman mimbaca siwa kelas V.

Sejalan dengan itu penelitian ini juga diperkuat oleh. Oleh penelitian kusprimanto (2014) dengan judul pengembangan media interaktif ipa materi pencernaan pada untuk siswa kelas V SD N Punung Girrirejo, Imogiri, Bantul, Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwsaa medjhia yang dikenvbangkan layhak digunnnakan sebagai mendia pemijlbelajaran yang didukung dengan gambpoar dan isi yang sevnгат baik snehingga menbgnarik perhyatian sisyta, mudijh digunakan dan dapat menyampaikan tugas dengan baik. Penelitian sebelumnya menggunakan

metode korelasi, penelitian ini menggunakan eksperimen pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Kesamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji kesejahteraan siswa.

Saidah (2019) dengan judul Penggunaan Bahan Pembelajaran Interaktif berbasis PowerPoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar dan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 3 Malang. Pada penelitian ini, hasil uji korelasi menunjukkan bahwa media interaktif PowerPoint memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar sebesar 44,22%, sisanya sebesar 55,78% dipengaruhi oleh faktor lain. Untuk kebiasaan belajar pengaruhnya sebesar 77,44%, sisanya 22,56% karena faktor lain. Hasil pembelajaran siswa dipengaruhi oleh faktor lain sebesar 81,18% dan sisanya 18,82%. Perbedaan penelitian sebelumnya mengkaji motivasi belajar dengan metode korelasional, penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Kesamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji PowerPoint.

Handayani (2018) dengan judul Gambaran Faktor Kesejahteraan Sekolah pada Siswa Sekolah Dasar yang Menggunakan Sistem Full Day School. Hasil penelitian korelasional ini menemukan bahwa Media interaktif PowerPoint berpengaruh positif sebesar 44,22% terhadap motivasi belajar, sisanya sebesar 55,78% dipengaruhi oleh faktor lain. Untuk kebiasaan belajar pengaruhnya sebesar 77,44%, sisanya 22,56% karena faktor lain. Hasil belajar siswa yang terpengaruh 81,18% dan sisanya 18,82%. Perbedaan penelitian terdahulu meneliti dengan metode korelasi terhadap motivasi belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint*. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti *Student Well-Being*.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa tabel distribusi-t dan probabilitas. Sehingga penelitian diperoleh  $t = 17,88$  dan  $t_{table} = 1,70$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $17,88 > 1,70$ . Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, atau pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint berdampak pada kesejahteraan siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar membaca pemahaman dan pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* berpengaruh terhadap kesejahteraan siswa kelas V sekolah dasar se-Indonesia. Penelitian dilakukan di kelas V.A dengan 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan di kelas V.B dengan 19 siswa sebagai kelas kontrol. Pada pelajaran eksperimen diajarkan pembelajaran PowerPoint interaktif, pada pelajaran perbandingan tanpa pembelajaran PowerPoint interaktif. Melakukan penelitian di kedua kelas eksperimen dan kontrol terdapat dari tiga tahap yaitu: H. Pretest, treatment, dan posttest.

Dalam tes masuk (pre-test), siswa diberikan pre-test berupa pemahaman bacaan. Pre-test berfungsi untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman awal siswa. Selain itu, fase penatalaksanaan pengamatan adalah penatalaksanaan pengamatan, yaitu H. kelas eksperimen diberi perlakuan dengan metode pembelajaran berbasis *Powerpoint* interaktif, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan tanpa perlakuan metode pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Tahapan penyerahan tes akhir (post-test) adalah penyerahan post-test berupa pemahaman bacaan. Tujuan dari tes ini adalah untuk menentukan status akhir kelas dan membandingkan ujian masuk dengan ujian akhir yang diambil sebelumnya. Setelah menyelesaikan tes berikutnya, kuisioner dikeluarkan. Survey siswa kelas eksperimen dan kontrol dilakukan dengan metode pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan tanpa perlakuan metode pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, didapatkan disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap

pengaruh pembelajaran interaktif berbasis powerpoint untuk menciptakan student well-being pada mata pelajaran bahasa indonesia. Hasil jawaban angket ditemukan bahwa jumlah angket awal sebesar 1554, jumlah angket akhir sebesar 1865, dan jumlah peningkatan sebesar 311. Rata-rata angket awal sebesar 74, sedangkan jumlah rata-rata sebesar 89 dengan rata-rata peningkatan sebesar 15. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat meningkatkan kesejahteraan siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh tabel thitung t hitung yaitu  $H.3.299 > 1.688$ . Dari sini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint berpengaruh terhadap pemahaman membaca siswa kelas V. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh thitung atau ttabel  $17,88 > 1,70$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis Power/Point berdampak pada kesejahteraan siswa kelas V sekolah dasar Indonesia.

### DAFTAR RUJUKAN

- Daryanto. (2019). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gulo, W. (2014). *Metode Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Handayani (2018). Gambaran Faktor *School Well-Being* Pada Siswa Sekolah Menengah Atas Yang Bersistem *Full Day School*. Program Studi S1 Psikologi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya, Malang.
- Kemendikbud. (2021). *Diskusi Perumusan Program Wellbeing Student*.
- Probowati, B. H. (2019). *Survei Tingkat Kesejahteraan Siswa Kelas Iv Sd Negeri Bangun Bangsa*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Sadirman, A. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Saidah, L. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN: 2548-964X, Vol. 3, No. 9, September 2019, hlm. 8695-8705.
- Sudjana, N. (2017). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yunita, C. R. N. (2014). Peningkatan Motivasi Belajar IPA melalui penerapan multimedia interaktif dengan mengoptimalkan media powerpoint pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Tawangmangu Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Zulaekha. (2020). An Increase In Skills Concluded Text Reading Trough Model Cooperative Integreted Reading and Composition. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar 2020 SHEs: Conference Series 3* (3) (2020) 1184– 1188.