



## Efektivitas Penggunaan Model *Project Based Learning* dengan Media *Powerpoint* Interaktif Terintegrasi *iSpring* terhadap Materi Sistem Tata Surya Ditinjau dari Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Kesongo 01

Herlinda Santosa<sup>1</sup>, Krisma Widi Wardani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia  
E-mail: [292018150@student.uksw.edu](mailto:292018150@student.uksw.edu)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2022-08-11 Revised: 2022-09-22 Published: 2022-12-02  <b>Keywords:</b> <i>Project Based Learning;</i> <i>Powerpoint;</i> <i>iSpring;</i> <i>Solar System.</i>	This study aims to determine the effectiveness of the project based learning learning model with iSpring integrated interactive PowerPoint media on solar system material in terms of the learning outcomes of students in class VI, SD Negeri Kesongo 01. The population of this study was class VI, SD Negeri Kesongo 01. The sample used was class VI B SD Negeri Kesongo 01. The sampling technique used probability sampling, simple random sampling. The independent variable in this study is the use of the project based learning model with iSpring integrated interactive PowerPoint media, while the dependent variable is the learning outcomes of students' solar system material, data collection techniques using observation and tests. The research instrument used observation sheets for teacher and student activities in the use of project-based learning models with iSpring-integrated interactive PowerPoint media in solar system material and pretest and posttest questions. Data analysis used is descriptive quantitative analysis as a prerequisite test, T-test, and N-Gain test. The results of testing the hypothesis with the paired sample t-test (Sig. 2-tailed) obtained $0.000 < 0.05$ , then $H_0$ was rejected which meant that there were differences in learning outcomes in the solar system material. This is evidenced by the increase in learning outcomes of students in class VI B SD Negeri Kesongo 01 in the initial conditions, namely 65.524 to 86.286 with an increase of 31.68%. This shows that the project based learning model with iSpring integrated interactive PowerPoint media on solar system material is effective in improving learning outcomes for students of class VI B SD Negeri Kesongo 01.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2022-08-11 Direvisi: 2022-09-22 Dipublikasi: 2022-12-02  <b>Kata kunci:</b> <i>Project Based Learning;</i> <i>Powerpoint;</i> <i>iSpring;</i> <i>Sistem Tata Surya,</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran <i>project based learning</i> dengan media <i>powerpoint</i> interaktif terintegrasi <i>iSpring</i> terhadap materi sistem tata surya ditinjau dari hasil belajar peserta didik kelas VI SD Negeri Kesongo 01. Populasi penelitian ini adalah kelas VI SD Negeri Kesongo 01. Sampel yang digunakan adalah kelas VI B SD Negeri Kesongo 01. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>probability sampling</i> jenis <i>simple random sampling</i> . Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model <i>project based learning</i> dengan media <i>powerpoint</i> interaktif terintegrasi <i>iSpring</i> , sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar materi sistem tata surya peserta didik, Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi kegiatan kegiatan guru dan peserta didik dalam penggunaan model pembelajaran <i>project based learning</i> dengan media <i>powerpoint</i> interaktif terintegrasi <i>iSpring</i> dalam materi sistem tata surya dan instrumen soal pretest dan posttest. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif sebagai uji prasyarat, uji T-test, dan uji N-Gain. Hasil pengujian hipotesis dengan uji paired sample t-test (Sig. 2-tailed) diperoleh $0,000 < 0,05$ , maka $H_0$ ditolak yang diartikan terdapat perbedaan hasil belajar materi sistem tata surya. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VI B SD Negeri Kesongo 01 pada kondisi awal yaitu 65,524 menjadi 86,286 dengan kenaikan 31,68%. Hal ini menunjukkan bahwa model <i>project based learning</i> dengan media <i>powerpoint</i> interaktif terintegrasi <i>iSpring</i> terhadap materi sistem tata surya efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI B SD Negeri Kesongo 01.

### I. PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah peristiwa timbal balik guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. Kegiatan belajar mengajar

memberi wadah bagi peserta didik dalam menciptakan ide dan konsep mengenai suatu pengetahuan, sehingga peran aktif peserta didik dalam pembelajaran akan terbentuk. Guru ber-

peran dalam mendampingi dan fasilitator dalam menciptakan ide dan konsep tersebut. Hal ini menuntut pembelajaran dikemas dengan baik untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari ilmu pengetahuan termasuk IPA. Proses pembelajaran dalam satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berperan aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendikbud No. 41 Tahun 2007).

*Project based learning* (PjBL) menjadi model pembelajaran *student centered* atau berpusat pada peserta didik. Guru menjadi fasilitator dari kegiatan belajar yang dilakukan. GlobalNet (2000) menjelaskan beberapa karakteristik dari PjBL antara lain pengambilan keputusan atas strategi pengerjaan proyek dilakukan oleh peserta didik, guru mengajukan masalah atau tantangan pada peserta didik, pengaturan proses pengerjaan dilakukan oleh peserta didik, peserta didik bertanggung jawab dengan hasil dari pengerjaan proyek dari kelompoknya, guru melakukan monitoring berkala, refleksi peserta didik dalam pengerjaan proyek dilakukan berkala, hasil akhir akan dinilai dan pembelajaran mentoleransi terjadinya kesalahan. Perubahan teknologi yang berkembang pesat mendukung terjadinya inovasi dalam berbagai bidang kehidupan termasuk pada bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi ini lebih mengutamakan peningkatan kualitas pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pembelajaran teknologi multimedia diharapkan dapat meningkatkan kegiatan belajar menjadi menarik dan bermakna, sehingga potensi peserta didik lebih optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran (Munir, 2012). Media pembelajaran menjadi sarana menyampaikan materi lebih mudah dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran inovatif akan membantu pemahaman kepada peserta didik (Handayani, 2020). Hadirnya media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi dalam peningkatan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Rusman (2015: 60) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki andil penting dalam pencapaian tujuan belajar. Dalam pembuatan media interaktif dapat membantu peningkatan kualitas pembelajaran tersebut. Penggunaan *Microsoft Powerpoint* dapat menjadi alternatif media interaktif.

*Microsoft Powerpoint* merupakan aplikasi dalam *Microsoft Office* yang sering digunakan

kegiatan presentasi dan berbasis multimedia (Mulyawan dalam Maryatun, 2015). *Powerpoint* dilengkapi dengan beberapa fitur seperti mengelola teks, menambahkan gambar, audio, animasi, video, serta terdapat animasi transisi untuk dapat menjadikan tampilannya menjadi interaktif (Misbahudin dalam Hikmah, 2020). Pengintegrasian iSpring terhadap *Microsoft Powerpoint* memiliki sistem operasi yang cukup, sehingga dapat mempermudah penggunaannya bagi pemula. iSpring membantu pengguna dalam *input* gambar, video, serta audio, sehingga *powerpoint* menjadi interaktif. Anistalidia (2021) menjelaskan pengembangan *powerpoint* dengan bantuan iSpring memudahkan pengguna dalam mengkonversi file menjadi format *flash*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Wisnu Mursabdo (2022) berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA)" menyatakan ditemukan perubahan signifikan dalam hasil belajar IPA menggunakan model *project based learning* dengan Sig menunjukkan 0,000 lebih kecil dari 0,05 dengan nilai  $t$  10,873. Sehingga menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran PjBL tepat diimplementasikan pada materi pembelajaran IPA kelas 7 tentang tata surya.

Peneliti menggunakan model PjBL dengan media *powerpoint* terintegrasi iSpring dikarenakan pada saat melakukan penelitian, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar materi sistem tata surya masih kurang optimal. Penggunaan media guru kurang menarik dan monoton sehingga kurangnya perhatian peserta didik. Penggunaan media terhadap pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi sistem tata surya memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Hal ini dikarenakan penggunaan media *powerpoint* dapat menampilkan gambar dan video mengenai anggota sistem tata surya yang mendukung pemahaman peserta didik. Dalam penelitian sebelumnya mengenai penggunaan model pembelajaran PjBL dengan media *powerpoint* interaktif terintegrasi iSpring terdapat perbedaan hasil belajar dari peserta didik. Akan tetapi, masih menimbulkan keraguan atas model pembelajaran PjBL dengan media pembelajaran *Powerpoint* interaktif terintegrasi iSpring terhadap hasil belajar peserta didik yang menarik perhatian peneliti untuk mengujicobakan model pembelajaran PjBL dengan media pembelajaran *powerpoint* interaktif terintegrasi iSpring pada materi sistem tata

surya ditinjau dari hasil belajar peserta didik kelas VI di SD Negeri Kesongo 01.

## II. METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan jenis *Pre-Experimental Design*. Desain ini dilakukan untuk melakukan studi pendahuluan sebelum melakukan eksperimen sesungguhnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada atau tidaknya hubungan sebab-akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada kelompok tertentu. Perlakuan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *powerpoint* interaktif terintegrasi iSpring.

### 2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest*. Desain penelitian ini diawali dengan melihat nilai *pretest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan. Kemudian kelas diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan media *powerpoint* interaktif. Selesai perlakuan diberikan *posttest* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *project based learning* dengan media *powerpoint* interaktif. Adapun desain penelitian disajikan dalam tabel berikut.

### 3. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi adalah suatu wilayah umum yang terdiri dari hal-hal atau orang-orang yang peneliti pilih untuk diteliti dan yang mempunyai sifat dan karakteristik tertentu (Sugiyono, 2013:117). Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD Negeri Kesongo 01 Kecamatan Tuntang, Kabupaten Semarang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 21 peserta didik kelas VI B SD Negeri Kesongo 01. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini melalui teknik *probability sampling* jenis *simple random sampling*. Anggota populasi dan anggota sampel memiliki peluang yang sama untuk dipilih menggunakan metode ini. Setiap anggota populasi yang terdiri dari tiga kelas yaitu kelas VI A, VI B, dan VI C memiliki karakteristik yang sama yaitu kelas 6 dan mendapatkan materi sistem tata surya. Sehingga pemilihan acak pada kelas VI B

sudah dapat mewakili dari karakteristik ketiga kelas tersebut.

### 4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

#### a) Variabel Bebas (X)

Variabel bebas atau *independent variabel* adalah variabel yang diduga sebagai penyebab timbulnya variabel lain. Variabel bebas biasanya dimanipulasi, diamati, dan diukur untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan model *project based learning* dengan media *powerpoint* interaktif terintegrasi iSpring.

#### b) Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah perbedaan hasil belajar materi sistem tata surya peserta didik.

### 5. Instrumen Pengumpulan Data

#### a) Observasi

Observasi merupakan serangkaian kegiatan yang dibantu oleh pengamat dari luar yaitu guru kelas yang bertindak sebagai observer. Kegiatan pengamatan oleh observer dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh guru kelas selama proses pembelajaran di kelas VI B. Instrumen observasi tersebut meliputi lembar observasi kegiatan guru dan peserta didik dalam penggunaan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif terintegrasi iSpring dalam materi sistem tata surya.

#### b) Tes

Tes merupakan prosedur sistematis dimana individual yang dites dipresentasikan dengan suatu stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan dalam pemecahan masalah berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi sistem tata surya. Sedangkan tes akhir dilakukan untuk mengetahui

perubahan kemampuan terhadap peserta didik pada materi sistem tata surya. Pemilihan bentuk tes uraian karena dengan bentuk tes uraian proses berpikir, ketelitian dan sistematis dalam menyelesaikan soal. Selain itu kesulitan yang dialami peserta didik dapat diketahui dengan jelas.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Proses Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Kesongo 01, Kecamatan Tuntang, Kab. Semarang pada Tahun Ajaran 2022/2023. Sampel dalam penelitian ini adalah 21 peserta didik kelas VI B di SD Negeri Kesongo 01. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada Selasa, 15 November 2022.

##### 2. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen dilakukan sebelum instrumen soal pretest dan posttest diujicobakan kepada peserta didik. Uji ini dilakukan kepada 10 peserta didik kelas 6 di luar sampel terlebih dahulu. Setelah dinyatakan valid dan reliabilitasnya baik, instrumen soal dapat diujicobakan kepada sampel penelitian.

##### 3. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas dalam penelitian ini untuk menguji instrumen dari variabel terikat (Y) yang berupa tes uraian. Instrumen ini terdapat soal pretest yang dilakukan sebelum perlakuan diberikan dan posttest yang dilakukan setelah perlakuan diberikan.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas Soal

No. Soal	$r_{hitung}$	$r_{total}$ 5% (21)	Keterangan
1	0,694	0,632	Valid
2	0,820	0,632	Valid
3	0,685	0,632	Valid
4	0,682	0,632	Valid
5	0,710	0,632	Valid
6	0,712	0,632	Valid
7	0,748	0,632	Valid
8	0,847	0,632	Valid
9	0,748	0,632	Valid
10	0,704	0,632	Valid

##### 4. Uji Reliabilitas

Kesamaan dan konsistensi hasil pengukuran atau pengamatan jika instrumen diukur atau diamati berkali-kali pada berbagai waktu dibandingkan dengan data yang diperoleh itulah yang dimaksud dengan reliabilitas. Hal ini menunjukkan bahwa kemandirian instrumen dapat di-

percaya dan menghasilkan hasil yang konsisten.

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.895	10

##### 5. Analisis Deskriptif

###### a) Data Hasil Belajar Peserta Didik

Data yang diperoleh pada hasil belajar pretest terdiri dari hasil nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata, dan standar deviasi. Berikut adalah tabel hasil perolehan data kelas VI B:

**Tabel 3.** Data Hasil Belajar Kelas VI B

	N	Min.	Maks	Mean	Std. Deviation
Pretest	21	54	78	65,524	8,243
Posttest	21	76	96	86,286	6,076
Valid N	21				

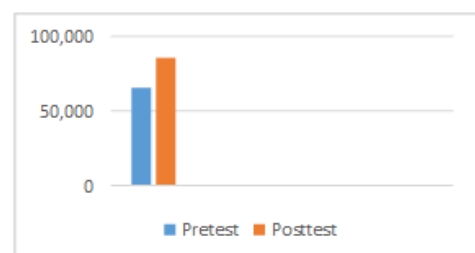
###### b) Deskripsi Hasil Komparasi

Deskripsi komparasi dalam penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik dalam pretest dan posttest. Berikut tabel dan diagram komparasi hasil belajar peserta didik.

**Tabel 4.** Komparasi Penguksuran Hasil Belajar

Pengukuran	Rata-Rata (Mean)
Pretest	65,524
Posttest	86,286
Selisih	20,762

Berdasarkan hasil data komparasi rata-rata tabel di atas, rata-rata skor pretest memiliki selisih 20,762 dengan rata-rata skor soal posttest. Berikut diagram komparasi data antara pretest dan posttest.



**Gambar 1.** Diagram Komparasi Hasil Pretest dan Posttest

## 6. Analisis Data

### a) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui penyebaran data pada kedua kelompok baik pretest maupun posttest terdistribusi normal atau tidak.

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.165	21	.140	.912	21	.061
posttest	.206	21	.021	.913	21	.064

a. Lilliefors Significance Correction

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pretest dan posttest dapat diartikan jika diperoleh nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal dan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, maka disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

### b) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel baik pretest maupun posttest memiliki varian yang sama. Data dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansi  $> 0,05$  dan data tidak homogeny jika nilai signifikansi  $< 0,05$ . Berikut gambar hasil uji homogenitas.

**Tabel 6.** Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasilbelajar	Based on Mean	3.139	1	40	.084
	Based on Median	2.983	1	40	.092
	Based on Median and with adjusted df	2.983	1	34.138	.093
	Based on trimmed mean	3.150	1	40	.084

Dari hasil di atas memperoleh hasil uji homogenitas menggunakan metode *Levene's Test* dimana memilih satu interpretasi statistik yang berdasarkan pada rata-rata (*Based on Mean*), berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas memperoleh signifikansi  $0,084 > 0,05$  yang artinya dapat dinyatakan homogen.

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, kemudian data dapat dilakukan uji t-test dan N-Gain.

### a) Uji T-Test

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T Test* pada tabel, langkah selanjutnya melakukan uji hipotesis penelitian.

Dalam penelitian hipotesis menentukan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak. Berikut hipotesis dalam penelitian ini:

Ho:  $\mu_1 \leq \mu_2$  Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *project based learning* dengan *power-point presentation* interaktif terintegrasi ISpring terhadap materi sistem tata surya.

Ha:  $\mu_1 > \mu_2$  Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *project based learning* dengan *powerpoint presentation* interaktif terintegrasi ISpring terhadap materi sistem tata surya.

Pengambilan keputusan koefisien Sig. dengan ketentuan jika nilai sig. hitung (probabilitas)  $< 0,05$  maka Ho ditolak, sedangkan jika nilai sig. hitung (probabilitas)  $> 0,05$  maka Ho diterima.

**Tabel 7.** Hasil Uji Paired Sampel T-Test

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAINSKOR	21	.08	.88	.5756	.22406
NGAINPERSEN	21	8.33	87.50	57.5602	22.40573
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai Sig. Ho yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *project based learning* dengan *powerpoint presentation* interaktif terintegrasi ISpring terhadap materi sistem tata surya.

### b) Uji N-Gain

Hasil dari analisis uji N-Gain untuk melihat efektivitas model *project based learning* dengan media *powerpoint* interaktif terintegrasi ISpring dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7.** Hasil Uji Paired Sampel T-Test

No	N-Gain	Kategori	No.	N-Gain	Kategori
1.	0,82	Tinggi	12.	0,52	Sedang
2.	0,52	Sedang	13.	0,43	Sedang
3.	0,85	Tinggi	14.	0,88	Tinggi
4.	0,29	Rendah	15.	0,08	Rendah
5.	0,78	Tinggi	16.	0,83	Tinggi
6.	0,70	Tinggi	17.	0,64	Sedang
7.	0,33	Sedang	18.	0,67	Sedang
8.	0,65	Sedang	19.	0,76	Tinggi
9.	0,69	Sedang	20.	0,64	Sedang

10.	0,25	Rendah	21.	0,41	Sedang
11.	0,36	Sedang			
<b>Rata-Rata: 0,58</b>					

Berdasarkan hasil analisis uji N-Gain diperoleh nilai rata-rata 0,58 dengan kategori "Efektif", sehingga menunjukkan bahwa penggunaan model *project based learning* dengan media *powerpoint* terintegrasi iSpring terbukti secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 6 terhadap materi sistem tata surya.

## B. Pembahasan

Menurut penelitian Wisnu Mursabdo pada tahun 2022 berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA". Hasil penelitian ini adalah ada pengaruh signifikan dengan nilai  $\text{Sig } 0,000 < 0,05$  dan nilai  $t \ 10,873$ . Sehingga model pembelajaran PjBL tepat diimplementasikan pada pembelajaran IPA kelas 7 materi tata surya. Terdapat kesamaan hasil dari penelitian ini adalah penggunaan model *project based learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada materi sistem tata surya. Namun, dalam penelitian ini sampel kelas yang digunakan yaitu kelas VII Sekolah Menengah Pertama dan perlakuan khusus yang diberikan hanya penggunaan model PjBL tidak disertai dengan penggunaan media penunjang model. Berdasarkan penelitian Dian Wulandari pada tahun 2013 yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* iSpring *Presenter* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk SMA". Hasil dari penelitian ini bahwa dalam media pembelajaran *Powerpoint* iSpring dikatakan layak sebagai media pembelajaran interaktif. Hal ini dibuktikan dengan nilai kevalidan media dengan nilai rata-rata 85,6; variabel materi/isi yang diujikan kepada ahli media dinyatakan valid dengan nilai 84,0%; serta hasil analisis uji praktikalitas media dinyatakan praktis oleh peserta didik dengan nilai rata-rata 86,5%. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dian menggunakan jenis penelitian RnD, sehingga berfokus terhadap pengembangan media multimedia pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* terintegrasi iSpring yang dinyatakan layak sebagai media pembelajaran interaktif. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada penggunaan

model *project based learning* dengan media *powerpoint* interaktif terintegrasi iSpring sebagai penunjang pembelajaran.

Menurut penelitian Alfiyansah pada tahun 2016 berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran iSpring *Presenter* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Keperawatan Dasar Nutrisi". Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran komputer iSpring *Presenter* membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan terjadi peningkatan 10,03 poin untuk kelas yang menggunakan media berbasis iSpring dan 5,13 poin untuk kelas tanpa media berbasis iSpring. Penelitian yang dilakukan Alfiyansah memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yang berfokus pada peningkatan hasil belajar dengan membandingkan hasil belajar tanpa perlakuan dan dengan perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran terintegrasi iSpring. Sehingga berdasarkan analisis data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan model *project based learning* dengan media *powerpoint* interaktif terintegrasi iSpring untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi sistem tata surya kelas VI terbukti efektif. Hal ini pun sejalan dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan temuan pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *project based learning* dengan media *powerpoint* interaktif terintegrasi iSpring terbukti efektif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik mengenai materi tata surya. Rata-rata skor posttest 86,286, naik 31,68% dari rata-rata skor pretest 65,524. hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai  $\text{Sig. } H_0$  yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan pada model pembelajaran *project based learning* dengan *powerpoint presentation* interaktif terintegrasi iSpring terhadap materi sistem tata surya. hasil analisis uji N-Gain diperoleh nilai rata-rata 0,58 dengan kategori "Efektif", sehingga menunjukkan bahwa penggunaan model *project based learning* dengan media *powerpoint* terintegrasi iSpring terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta



didik kelas 6 terhadap materi sistem tata surya.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa, penggunaan model *project based learning* dengan media *powerpoint* interaktif terintegrasi iSpring untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi sistem tata surya kelas VI lebih efektif. Oleh karena itu, disarankan pada pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan media *powerpoint* interaktif terintegrasi iSpring dapat digunakan dalam berbagai bahan ajar di luar materi sistem tata surya dan menjadi rekomendasi tambahan untuk pendidik, ini termasuk memberikan pengalaman teoritis dan praktis dalam produksi, implementasi, dan evaluasi media pembelajaran untuk tujuan peningkatan hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Alfiansyah, R. 2016. *Penggunaan Media Pembelajaran iSpring Presenter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Keperawatan Dasar Nutrisi*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3 (2)
- Anistalidia, Darwan. 2021. *Pengembangan Multimedia Interkatif Berbasis ISPRING Suite 9 Pada Pembelajaran Fisika*. Lampung: Undergraduate thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2022. <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/16805>
- Hikmah, S.N., Maskar, S., & Indonesia UT. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa SMP Kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius*. Jurnal Ilmiah Matematika Realistik. 1(1), diakses pada tanggal 25 Oktober 2022. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.215>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2007. *Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maryatun, M. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015*. Lampung: PROMOSI Jurnal Pendidikan Ekonomi, 3(1), 1-13. Diakses pada tanggal 1 November 2022. <http://dx.doi.org/10.24127/ja.v3i1.139>
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mursabdo, Wisnu. 2022. *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA*. Edudikara. Diakses pada tanggal 3 November 2022. <https://www.ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/download/288/209>.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Thomas, J.W. 2000. *A Review of Research on Project-Based Learning*. California: The AutoDesk Foundation. Diakses pada tanggal 1 November 2022. <http://www.bie.org/index.php/site/RE/phlresearch/29>
- Wulandari, Dian, Khairudin, dan Karmila Suryani. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint iSpring Presenter Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk SMA*. Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.