



## PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA BERBASIS APLIKASI DAN POWER POINT PADA SISWA KELAS VI SD

<sup>1)</sup> Mia Rahma Shofari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Pendidikan dan Bahasa Invada  
shofarimia20@gmail.com

<sup>2)</sup> Siti Sahronih

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Pendidikan dan Bahasa Invada  
sitisahronih@ipbcirebon.ac.id

### Artikel history

Diterima : 21 Sep 2022

Direvisi : 19 Okt2022

Disetujui : 20Nov2022

**Kata Kunci:** *Power Point, Aplikasi Edu Game, Media Pembelajaran.*

**Keywords:** *Power Point, Edu Game Application, Learning Media.*

### Abstrak

Media pembelajarn pada era ini sangat beragam jenisnya yang memiliki fungsi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan suatu observasi penelitian penggunaan media melalui suatu perbandingan menggunakan Media *power point* dan Aplikasi *Edu-Game* untuk melihat hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Penggung pada kelas VI B yang berjumlah 29 Siswa. Dari hasil dua sampel penelitian tersebut, peneliti mendapatkan hasil belajar siswa. Yakni dari segi minat belajar, siswa lebih minat menggunakan media Aplikasi *Edu Game* dibanding *Power Point*, karena dari segi tampilan yang sangat menarik dan mudah dipahami serta terdapat scan yang nantinya dapat menscan gambar pada materi. Namun dari segi hasil belajarnya lebih berhasil menggunakan media *Power Point* daripada Aplikasi, karena pada media *Power Point* ini pun tampilannya juga menarik dan materi yang diberikan dengan jelas. Sehingga didapat dimana sig pada uji Normalitasnya pada *Power Point* 0,102 dan pada *Edu game* 0,137. Pada uji perbandingan rata-rata nya dihasilkan bahwa *PowerPoint* lebih besar nilai rata-rata nya dibanding penggunaan Aplikasi *Edu Game* yang dimana *Power Point* 78,97 sedangkan aplikasi *Edu Game* 67,41.

### Abstract

*Learning media in this era are very diverse types which have a function to increase student interest in learning. Therefore, the researcher conducted an observation research on the use of media through a comparison using power point media and the Edu-Game application to see student learning outcomes. This research was conducted at SDN Penggung in class VI B with a total of 29 students. From the results of the two research samples, researchers obtained student learning outcomes. Namely in terms of interest in learning, students are more interested in using the Edu Game Application media than Power Point, because in terms of appearance it is very attractive and easy to understand and there is a scan which*

---

*can later scan images on the material. However, in terms of learning outcomes, it is more successful using Power Point media than applications, because even in this PowerPoint media the appearance is also attractive and the material is presented clearly. So that it is obtained where the sig on the Normality test is on Power Point 0.102 and on Edu game 0.137. In the average comparison test, it was found that PowerPoint had a greater average value than the use of the Edu Game application, where the Power Point was 78.97 while the Edu Game application was 67.41.*

---

**Koresponden:** [sitisahronih@ipbcirebon.ac.id](mailto:sitisahronih@ipbcirebon.ac.id)

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY SA

2022



---

## PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, membuat beberapa aspek pada kehidupan juga ikut berubah serta berkembang yang bertujuan memenuhi kehidupan yang sudah ada. Salah satunya diantaranya dapat dilihat di bidang pendidikan yang pada saat ini mulai terus berkembang seiring dengan perkembangan waktu/ zaman dimana berbagai macam teknologi telah dikembangkan dimanfaatkan guna meningkatkan serta memajukan mutu pendidikan. Yang dimana teknologi tersebut merupakan salah satu perkembangan dari teknologi yang telah ada atau merupakan penemuan terbaru (Lionoda, 2020).

Sesuai dengan yang tertera pada Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003 yakni mengenai Sistem Pendidikan Nasional, didalamnya menyatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu bentuk usaha yang secara terencana serta secara sadar dalam menciptakan suatu kondisi guna meningkatkan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam menumbuhkan kemampuan diri guna mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk Negara serta seluruh masyarakat. Sehingga pendidikan dapat dianggap sebagai suatu proses yang berkaitan dengan aktivitas kehidupan yang berkelanjutan di lingkungan sekitar (Yesita, dkk, 2021). Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang berhubungan antara siswa dan guru dikelas. Yang didalam kegiatan tersebut harus menjadikan keberhasilan bagi peserta didik guna mencapai suatu tujuan pembelajaran (Seftiany, dkk, 2022). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu hak segala bangsa serta sesuatu yang sangat berguna bagi masa depan kehidupan manusia. Pendidikan itu sendiri harus dijalankan sebagaimana mestinya meskipun pada faktor dan situasinya tidak meyakinkan akan terjadinya proses pembelajaran (sidik, 2018).

Pendidik merupakan salah satu bagian dari tenaga profesional yang dimana tugas mereka yakni diantaranya merencanakan serta melaksanakan proses pembelajaran lalu melakukan pembimbingan yang baik, melakukan suatu pelatihan, menilai hasil pembelajaran, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, yakni terutama bagi pendidikan di era sekarang ini, yang tentunya mempunyai perbedaan yang sangat signifikan. (Muhibbin, 2016).

Dapat peneliti ketahui bahwa masih terdapat kurangnya minat belajar siswa di SDN Penggung pada pembelajaran, yang pada saat pembelajarannya masih kurang kondusif. Karena situasi pembelajaran yang dirasa masih kurang maksimal dilakukan. Oleh karena itu, dilihat dari perkembangan teknologi, saat ini sudah menyebar ke dunia pendidikan. Sehingga beberapa pendidik mulai membuat ide bahan ajar berupa media pembelajaran yang lebih

interaktif dan menarik (Budiyanto, dkk, 2020). Media pembelajaran adalah salah satu alat yang berguna untuk memperlancar suatu pembelajaran antar hubungan pendidik dengan peserta didik yang mengakibatkan proses pembelajaran berjalan efektif dan berhasil (Susanto, 2014) serta guna memperjelas makna dalam pembelajaran sehingga yang akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik (Kustandi, dkk, 2011). Media pembelajaran merupakan salah satu media kreatif yang digunakan guna memberikan materi pelajaran kepada peserta didik yang nantinya menjadi suatu proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, serta menyenangkan di ruang belajar (Wibayanto 2017). Media pembelajaran ialah salah satu alat pemberi pesan pembelajaran yang nantinya akan dapat memberikan imajinasi siswa, perbuatan siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu pencapaian proses belajar mereka (Wibawa, 2010). Yang dimana media pembelajaran dapat berperan sebagai sarana untuk mengirim ilmu pengetahuan yang digunakan oleh guru. Adapun materi dan percobaan dikembangkan berdasarkan capaian pembelajarannya (Sahronih, dkk, 2022). Media pembelajaran disini juga dapat berfungsi yakni guna mempermudah pemahaman siswa pada kompetensi yang harus dimiliki terhadap materi yang dipelajari, yang nantinya dapat mempertinggi hasil belajar siswa itu sendiri (Mulyanta, dkk, 2009). Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti membuat suatu media ajar berupa Power Point yang dibandingkan dengan media aplikasi *Edu Game*. Dengan adanya media tersebut diharapkan mampu memberi hasil belajar pada siswa.

Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar yang dapat mewujudkan beberapa kemampuan berupa kognitif, efektif serta psikomotor (Lina, dkk, 2019). Suatu hasil belajar merupakan suatu perolehan nilai atau angka dari penilaian satu pembelajaran (Hamalik, 2013). Keberhasilan belajar yakni sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran di sekolah yang diperoleh melalui mengenal sejumlah materi tertentu (Nawawi, dkk, 2014).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini dilakukan di SDN Penggung yang terletak di wilayah 6GWR+G44, Kalijaga, Kec. Harjamukti, Kota Cirebon. Dikarenakan peneliti pernah melakukan penelitian sebelumnya di tempat tersebut dan peneliti juga merasa siswa yang ada di SD tersebut dapat dijadikan sampel penelitian. Peneliti menemukan beberapa permasalahan terhadap hasil belajar pada siswa kelas VI B yang berjumlah sebanyak 29 siswa. Peneliti melakukan penelitian dengan membahas materi mengenai Tema 1 Subtema 2.

Penelitian ini menggunakan metodologi eksperimen yang bersifat kuantitatif berupa pengumpulan data yang dilakukan dalam dua kali observasi, kemudian dilakukan Uji-T. Penelitian dilakukan menggunakan *pre-test* berupa beberapa penjelasan materi melalui media aplikasi *Edu-Game* AR di pertemuan pertama dan media *Power Point* di pertemuan kedua yang kemudian pada setiap akhir pertemuannya memberikan penilaian berupa *post-test* pada para siswa guna mengetahui serta membandingkan sejauh mana mereka berhasil dalam pembelajaran tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian ini yakni guna meningkatkan dan mengetahui suatu minat serta hasil belajar siswa di SDN Penggung, yang dimana masih kurangnya minat siswa terhadap belajar siswa sehingga hasil belajar yang tidak merata pada seluruh siswa, guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa peneliti melakukan suatu penelitian menggunakan perbandingan melalui media *PowerPoint* dan Aplikasi *Edu Game*. Yang dimana peneliti menggunakan beberapa angket dan dua sampel pengujian. Disini pengujian menggunakan pengujian dari SPSS yakni uji t. Alasan menggunakan uji t ini karena pada penelitian ini meneliti 2 sampel

data perbandingan dengan media *Edu Game* dan Media *Power Point* sebagai data yang berbeda dengan pertemuan yang berbeda pula.

**Tabel 1: Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
ppt	.140	29	.151	.940	29	.102
edugames	.169	29	.034	.945	29	.137

Dapat dilihat dari hasil uji normalitas bahwa karena pada nilai sig bisa dilihat lebih besar dari alpha, oleh karena itu, kedua data tersebut dapat dikatakan memiliki distribusi yang normal. Karena bersifat normal lanjut ke uji t:

**Tabel 2: Group Statistics**

Pertemuan	N	Mean	Std.	Std. Error
			Deviation	Mean
Perbandingan ppt	29	78.97	7.604	1.412
edugames	29	67.41	9.222	1.712

Setelah itu, peneliti menguji ke pengujian selanjutnya:

**Tabel 3: Paired Samples Tes**

		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper			
Pai r 1	PreTes – PostTes	11.552	8.140	8.456	14.648	7.642	28	.000

Dapat dilihat dari hasil pengolahan data jika pada nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka akan terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil belajar pada data sampel *pre test* dengan *post test*. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka perbedaan tidak akan terdapat jumlah yang signifikan antara hasil belajar data sampel *pre test* dengan *post test*. Oleh karena itu, dapat diketahui bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,5, maka kita dapat menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar melalui media Aplikasi *Edu Game* dan *Power Point*.

Dari hasil uji-T diatas dapat dilihat melalui signifikansi tes yang dimana Sig.(2-tailed) menunjukkan 0.000 yang dimana jika dilihat < 0.05 dimana bunyi H<sub>0</sub> nya tidak terdapat perbedaan kemampuan belajar siswa antara media *Edu Game* dengan *Power Point*, Sedangkan H<sub>a</sub> menunjukkan terdapat kemampuan berfikir siswa yang terdapat pada media aplikasi *Edu Game* dan *Power Point*. Bisa dilihat kembali Sig nya yaitu < 0.05 maka H<sub>0</sub> nya ditolak, artinya H<sub>a</sub> diterima.

Dari hasil perolehan data yang telah dihitung melalui SPSS, dapat kita lihat dari beberapa hasil kajian penelitian sebelumnya yakni hasil belajar menggunakan media *PowerPoint* dan *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan telnik

pengumpulan data observasi dan tes. Dari hasil perhitungan dapat diambil bahwasanya dari kedua media tersebut perbandingan keefektifan hasil belajar siswa mengenai pemahamannya sama-sama dapat dipahami dengan baik namun belum berhasil diajarkan kepada siswa jika dilihat dari *post test* nya. Jika dilihat dari peminatan, sesuai dengan hasil observasi wawancara siswa lebih memilih menggunakan media aplikasi *Edu Game* karena tampilannya yang lebih menarik yang didalamnya terdapat pembahasan, kuis, dan gambar 3D yang dapat discan. Tapi jika dilihat dari proses hasil belajarnya, lebih berhasil menggunakan media *Power Point*. Karena sesuai dengan uji analisis, peneliti mendapatkan hasil dari penggunaan kedua media tersebut, dimana pada penggunaan media aplikasi *Edu Game* yang menjadi kurang berhasilnya suatu pembelajaran yakni pada pembahasan materinya pada aplikasi tersebut pada setiap materinya tidak dapat di slide ulang, itu yang menurut peneliti menjadi salah satu kurangnya hasil belajar terhadap siswa, dan menjadi suatu perbaikan bagi aplikasi edugame agar slide nya dapat di ulang. Sementara pada *Power Point*, setiap slide nya dapat diulang, sehingga jika ada siswa yang belum memperhatikan bisa di ulangi slide nya.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa proses hasil belajar melalui perbandingan media *Power Point* dan aplikasi *Edu Game* di SDN Penggung kelas VI B, dari pemahamannya sama sama dapat dipahami dengan baik sebetulnya, namun jika dilihat dari hasil belajar dengan melakukan *pre test* dan *post test* terhadap siswa, pembelajaran ini lebih berhasil menggunakan media power point. Dimana sig pada uji Normalitasnya pada *Power Point* 0,102 dan pada Aplikasi *Edu game* 0,137. Pada uji perbandingan rata-rata nya dihasilkan bahwa *PowerPoint* lebih besar nilai rata-rata nya dibanding penggunaan Aplikasi *Edu Game* yang dimana *Power Point* 78,97 sedangkan aplikasi *Edu Game* 67,41.

Diharapkan hasil pembelajaran dapat ditingkatkan lagi melalui kedua media tersebut baik *Power Point* maupun Aplikasi *Edu Game*, karena kedua media tersebut menurut peneliti pribadi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan minat siswa dalam belajar guna kemajuan pendidikan yang lebih baik.

## REFRENSI

- Budiyanto, Wahab (2020). *Analisa Perbandingan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Multimedia dengan Adobe Flash dan Electron JS*. Jakarta: Jurnal Ilmiah FIFO.
- Hamalik (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Kustandi, Cecep, Sutjipto, Bambang (2011). *Media Pembelajaran dan Digital*. Bogor: Galia Indonesia.
- Lina, Elly, Mahesa (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. Bogor : IJPE.
- Lionida (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Bangun Datar dan Bangun Ruang SD*. Salatiga: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Mulyanta, St Leong, Marlon (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.

- Nawawi (2015). *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap: Ihya Media.
- Sahronih, Ismuwardhani, Suanto, Shofari (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Edu Game Augmented Reality Bermuatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*. Bandung : LPPM POLITEKNIK LP31 Bandung.
- Seftiani, Uswatun, Arsyi (2022). *Analisis Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas*. Riau : Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Sidik, Z, Sobandi (2018). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 190-198.
- Sofian (2021). *Dampak Pandemi Terhadap Eksistensi Pendidikan di Era Global*. Bandung : Univversita Pendidikan Indonesia.
- Susanto, Ahmad (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenada Media Grup.
- Wibawa (2010). *Media Pengajaran*. Jakarta : Dekdipbud Ditjen Dikti PPTK.
- Wibawanto, Wandah (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Yesita, Syaiful, Puri (2021). *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Poster Berbasis PPT Interaktif dan Video Animasi Pada Muatan IPS Kleas IV Di SD*. Malang : Universitas Negeri Malang.