

Pengaruh Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic* Terhadap Minat Belajar IPS Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di UPT SMPN 18 Gresik

Erlina Firdaus ¹⁾, Ketut Prasetyo ²⁾, Sukma Perdana Prasetya ³⁾,
Hendri Prastiyo ⁴⁾

1),2),3),4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis *Motion Graphic* terhadap minat belajar IPS dan hasil belajar peserta didik Kelas VII-B. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMPN 18 Gresik pada tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan metode penelitian pre-eksperimen yaitu *One-Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-B yang berjumlah 30 orang. Berdasarkan hasil analisis dari uji hipotesis penelitian terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic* yaitu diperoleh nilai angket minat belajar IPS dilihat dari persentase pengelompokan kategori tergolong sangat tinggi yakni berkisar antara 85%-100% dengan jumlah 16 siswa. Selain itu pada hasil belajar *pre-test* maupun *post-test* peserta didik kelas VII-B dilakukan dengan menggunakan uji statistic non-parametrik *Uji Wilcoxon signed-rank test* dan bantuan SPSS diperoleh nilai sig. (2- tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa. Dan berdasarkan pengkategorian nilai KKM Pelajaran IPS sebanyak 28 siswa yang tuntas dan sebanyak 2 siswa yang tidak tuntas belajar IPS. Selain itu menunjukkan hasil uji *Spearman Rank Correlation* dimana merupakan uji korelasi non-parametrik yang menunjukkan angka signifikan antara nilai angket minat belajar (*post-test*) dengan nilai tes hasil belajar (*post-test*) dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0,113 > 0,05$. Dalam hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada hubungan antara minat dengan hasil belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PPT Interaktif, Pembelajaran IPS

Abstract

This study aims to determine whether or not there is an influence of *Microsoft Power Point* Interactive *Motion Graphic*-based learning media on the interest in learning social studies and learning outcomes of class VII-B students. This research was conducted at UPT SMPN 18 Gresik in the 2024/2025 academic year. This study uses quantitative research with a pre-experimental research method approach, namely *One-Group Pretest-Posttest*. The subjects of this study were 30 class VII-B students. Based on the results of the analysis of the research hypothesis test, there is an influence of the use of *Microsoft Power Point* Interactive *Motion Graphic* based learning media, namely the value of the social studies learning interest questionnaire seen from the percentage of category grouping is classified as very high, ranging from 85% -100% with a total of 16 students. In addition, the pre-test and post-test learning outcomes of class VII-B students were carried out using nonparametric statistical tests, the *Wilcoxon signed-rank test* and SPSS assistance, obtained a sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ so that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. This means that there is a significant influence on students' social studies learning outcomes. And based on the categorization

This is an open access article under the CC-BY-SA

license



of the KKM value of Social Studies lessons, 28 students completed and 2 students did not complete social studies. In addition, it shows the results of the Spearman Rank Correlation test which is a non-parametric correlation test that shows a significant number between the value of the learning interest questionnaire (post-test) and the value of the learning outcome test (post-test) with a significance value (2-tailed) $p = 0.113 > 0.05$. In this case, it indicates that there is no relationship between interest and learning outcomes.

Keywords: Learning Media, Interactive PPT, Social Science Learning

How to Cite: Firdaus, E., Prasetyo, K., Prasetya, S.P., & Prastiyono, H. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Microsoft Power Point Interaktif Berbasis Motion Graphic Terhadap Minat Belajar IPS Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di UPT SMPN 18 Gresik. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5 (1): 191-205

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era digital saat ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk mengatasi rasa bosan dalam diri peserta didik. Kebosanan menjadi salah satu masalah utama dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu ide yang cemerlang agar dapat membangkitkan semangat siswa untuk giat belajar. Seorang guru bisa mengimplementasikan media belajar yang menarik, menyenangkan dan dapat memicu minat siswa untuk terus belajar. Salah satu pelajaran yang memiliki karakteristik yang secara terintegrasi, saling terkait, dan banyak memberikan informasi faktual yang seringkali dianggap kurang menarik sehingga siswa merasa bosan dan kesulitan untuk memahaminya yaitu Pembelajaran IPS (Nelwita, 2022). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora, seperti pelajaran geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Materi IPS mempelajari berbagai realitas sosial dan masalah yang terkait serta mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia yang saling terkait satu sama lain. Maka, dalam hal ini sangatlah penting bagi seorang guru untuk menggunakan media ajar yang menarik dalam pembelajaran IPS (Wahdana, 2017).

Pembelajaran IPS sangat perlu didekatkan dengan sebuah media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bisa memahami realitas sosial di sekitarnya khususnya dalam materi keberagaman lingkungan sekitar (Oktapia et al., 2019). Penggunaan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPS dituntut untuk memiliki keterampilan yang relevan dengan abad 21 yang tidak hanya sebatas pada ilmu teori saja, melainkan mencakup keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif serta komunikatif. Hal ini berkaitan dengan mempelajari keberagaman lingkungan sekitar dimana siswa dapat memiliki pemahaman yang baik tentang lingkungan, peka terhadap permasalahan lingkungan, peduli terhadap lingkungan sekitar, serta meningkatkan kesadaran lingkungan. Pelajaran IPS bertemakan keanekaragaman lingkungan dapat memberikan dampak terhadap kecerdasan ekologis siswa (Saputri et al., 2023). Pemahaman konsep-konsep abstrak dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa (Khaerunnisa et al., 2021).

Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan media saat mengajar di kelas adalah: (1) metode mengajar membangkitkan minat dan semangat, (2) waktu kelas lebih efisien, dan (3) pembelajaran siswa dapat ditingkatkan, serta (4) dapat menarik perhatian dan partisipasi peserta didik (Iskandar & Rista, 2022). Penggunaan media ajar yang tepat dalam suatu pendidikan yang didasarkan pada teori belajar konstruktivistik dianggap efektif untuk mendorong minat dan potensi mereka. Teori Konstruktivisme adalah teori belajar yang menjelaskan bagaimana orang belajar dan memperoleh pengetahuan. Ini memiliki aplikasi langsung ke pendidikan (Sugrah, 2019). Konstruktivisme adalah paradigma yang berpusat pada kemampuan kognitif peserta didik. Teori ini mengutamakan kinerja siswa dibandingkan dengan kinerja guru. Teori konstruktivisme berperan penting dalam pelajaran IPS, dimana pelajaran IPS yang dirasa kurang menarik perhatian siswa dengan gaya belajar yang relatif monoton, sehingga siswa merasa

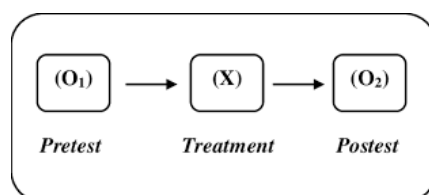
bosan, rumit dan bersikap pasif saat proses belajar mengajar. Oleh karena itu, salah satu tugas pendidik yakni menyiapkan media belajar (Marlina et al., 2021).

Hal ini sejalan khususnya pada materi keberagaman lingkungan sekitar dimana siswa dituntut untuk memiliki pemahaman yang baik tentang konsep fenomena realitas di kehidupan sehari-hari sehingga dapat memahami kehidupan dengan lingkungannya, peka terhadap lingkungan sekitar serta dampak yang ditimbulkan. Inovasi atau terobosan yang relevan di bidang pendidikan ini hadir dalam bentuk alat pembelajaran interaktif *Microsoft PowerPoint* berbasis *Motion Graphic* yang dapat mengkombinasikan multimedia interaktif berupa teks, audio, video, gambar, dan animasi (Mayana et al., 2021). Media presentasi berbasis laptop yang bisa digunakan untuk memaparkan materi kepada siswa lebih berkesan karena pada tampilannya terdapat warna, musik, dan grafis yang sangat mendukung untuk menjadikan siswa lebih tertarik dalam belajar. Sehingga media *Microsoft PowerPoint* berbasis *Motion Graphic* ini hadir untuk menyajikan topik dengan menggunakan teknik pembuatan animasi yang dapat menciptakan suatu gerakan sehingga menarik perhatian semua orang untuk menonton dan memainkannya. Oleh karena itu, interaksi dengan *Microsoft PowerPoint* berbasis *motion graphic* dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Kastriani, 2019).

Microsoft Power Point interaktif berbasis *Motion Graphic* dipilih karena menjadi representatif untuk menyampaikan materi secara efektif dalam Pelajaran IPS di jenjang SMP karena masih dirasa membosankan dan monoton atau hanya dengan membaca buku dan mendengarkan ceramah dari guru saja, sehingga rasa bosan dalam diri siswa bisa diminimalisir dan tertarik untuk belajar IPS secara maksimal (Rusdiansyah & Leonard, 2020). Perlu adanya interaksi dalam Pelajaran IPS yang berpusat pada siswa (*student center*) serta penggunaan media ajar yang cocok digunakan saat pembelajaran IPS (Putri & Nurafni, 2021). Sehingga penggunaan media ajar yang menarik dan menyenangkan harus dilakukan untuk mendorong minat dan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik (Mupliha, 2022).

METODE PENELITIAN

Penerapan metode penelitian pre-eksperimen yaitu *One-Group Pretest-Posttest* digunakan peneliti dalam desain penelitian ini. Dengan jenis penelitian kuantitatif dimana peneliti tidak menggunakan kelompok kontrol atau pembandingan dan hanya menggunakan kelompok eksperimen saja. Tujuannya untuk mencari pengaruh dari penggunaan media *Microsoft Power Point* (variabel independen) terhadap minat dan hasil belajar peserta didik (variabel dependen), khususnya mata Pelajaran IPS tentang sub materi pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan sekitar pada tema 2 kelas VII. Rancangan penelitian eksperimen dilakukan melalui perlakuan *pre-test* dan *post-test*, dimana *pre-test* dilakukan sebelum peserta didik menerima uji coba produk Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic*. Sedangkan *post-test* dilakukan setelah peserta didik telah menerima perlakuan uji coba produk Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif Berbasis *Motion Graphic*. Berikut model desain penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2013: 111)

Keterangan :

O1 = Tes awal (pretest) sebelum perlakuan diberikan.

O2 = Tes akhir (posttest) setelah perlakuan diberikan.

X = Perlakuan, yaitu dengan penggunaan media power point

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah UPT SMP Negeri 18 Gresik tepatnya di Jl. Raya Domas, Kebondalem, Domas, Kec. Menganti, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas VII-B UPT SMP Negeri 18 Gresik yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data adalah angket, tes dan wawancara. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu analisis deskriptif serta analisis hipotesis (uji normalitas data, uji *wilcoxon signed-rank test* serta *uji spearman rank correlation*). Pada analisis deskriptif didapatkan dari variabel penelitian yakni angket minat belajar IPS peserta didik dalam bentuk presentase atau dengan cara menghitung menggunakan rumus presentasi minat belajar.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah pernyataan} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Presentasi Minat Belajar IPS

Selanjutnya pada analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* sebagai uji normalitas yaitu pada angket minat belajar diketahui nilai $\text{sig} > 0,05$ yakni pada nilai *pre-test* angket minat belajar (0,112) dan nilai *post-test* (0,294) $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal. Kemudian pada uji *Shapiro Wilk* yaitu tes hasil belajar menunjukkan nilai $\text{sig} > 0,05$ yakni pada nilai *pre-test* hasil belajar (0,189). Sedangkan pada nilai *post-test* hasil belajar (0,009) $< 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa pada nilai *pre-test* dinyatakan terdistribusi normal. Sementara itu, pada nilai *post-test* dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Sedangkan pengujian hipotesis untuk variabel tes hasil belajar dilakukan dengan menggunakan uji statistik non-parametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test* (tidak berdistribusi normal) dengan nilai signifikansi $p\text{-value} < 0,05$. Selanjutnya, pengujian hipotesis untuk variabel tes hasil belajar (*post-test*) dan angket minat belajar (*post-test*) dilakukan dengan menggunakan uji korelasi non-parametrik *Spearman Rank Correlation* (tidak berdistribusi normal) dengan nilai signifikansi $p\text{-value} < 0,05$. Seluruh pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan *SPSS for Windows* versi 22.

Adapun prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tahap persiapan atau perizinan, tahap pelaksanaan serta tahap dokumentasi. Hasil uji instrumen penelitian menunjukkan pada pengujian validitas angket minat belajar IPS diperoleh hasil bahwa terdapat 10 item pernyataan yang dinyatakan valid dan 20 item pernyataan lainnya dinyatakan gugur, sedangkan pada uji validitas soal tes hasil belajar diperoleh hasil bahwa terdapat 20 item soal yang dinyatakan valid dan 10 item soal lainnya dinyatakan gugur dengan menggunakan nilai koefisien 5% (0,361). Adapun hasil uji reliabilitas menunjukkan *Cronbach's Alpha* pada angket minat belajar IPS sebesar 0,777. Kemudian pada uji reliabilitas tes hasil belajar (*pre-test*) menunjukkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,865. Selanjutnya pada uji reliabilitas tes hasil belajar (*post-test*) menunjukkan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,846 dengan menggunakan nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,70$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* interaktif berbasis *Motion Graphic* terhadap minat belajar IPS

Berdasarkan pada hasil analisis perhitungan data angket siswa kelas VII-B yang dilakukan pada penelitian ini secara keseluruhan mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis *Motion Graphic* terhadap minat belajar IPS pada materi keberagaman lingkungan sekitar tema 02 dengan sub materi pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan. Hal ini dapat terlihat dari perhitungan angket minat belajar dimana berisi 10 butir pernyataan yang terdiri dari 4 indikator yaitu rasa senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa kemudian, angket data disusun berdasarkan skala likert. Adapun pada tahap *post-test* sangat tinggi dibandingkan pada tahap *pre-test*.

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Angket Minat Belajar IPS

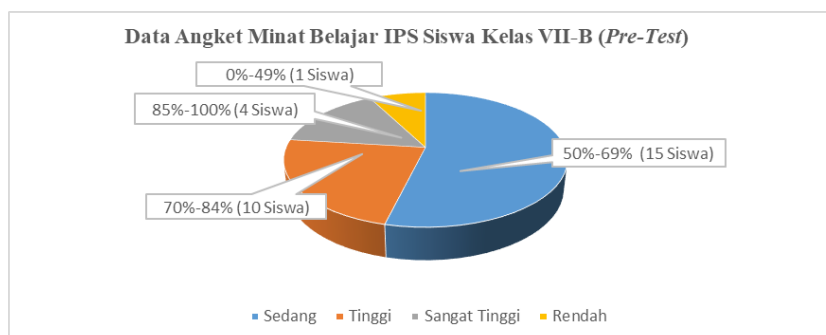
No	Aspek	Indikator
1	Rasa Senang	Antusias mengerjakan tugas dari guru
2	Ketertarikan	Merasa tertantang dan ingin belajar lebih banyak
3	Perhatian	Memperhatikan dengan seksama penjelasan guru
4	Keterlibatan	Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran

(Sumber : Sutiono, 2022)

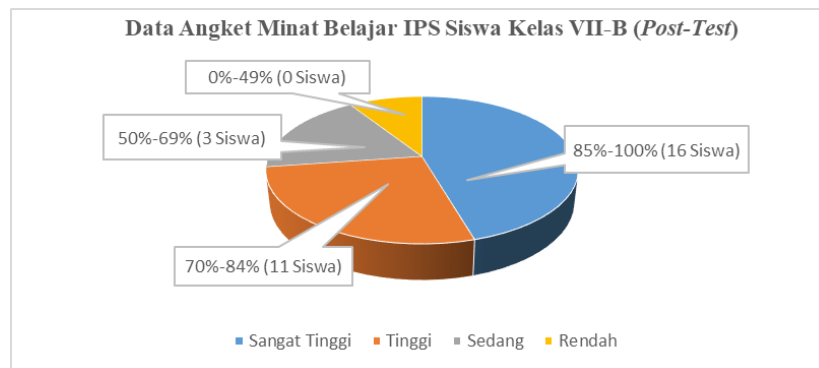
Tabel 2. Pedoman Penskoran Butir Angket Minat Belajar IPS

Alternatif Jawaban	SKOR
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber : Wahdana, 2017)



Gambar 3. Diagram Lingkaran Data Angket Minat Belajar (*Pre-Test*)



Gambar 4. Diagram Lingkaran Data Angket Minat Belajar (*Post-Test*)

Pada tahap *post-test* menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik kelas VII-B jika dilihat dari persentase pengelompokan kategori minat belajar IPS siswa tergolong sangat tinggi yakni berkisar antara 85%-100% dengan jumlah 16 siswa. Sedangkan pada tahap *pre-test* persentase pengelompokan kategori minat belajar IPS siswa tergolong sedang yakni berkisar antara 50%-69% dengan jumlah 15 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya dari tahap *post-test* menunjukkan bahwa seluruh siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran IPS. Hal ini mengindikasikan bahwa minat belajar IPS siswa kelas VII-B di UPT SMP Negeri 18 Gresik mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkan penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis *Motion Graphic*.

Adapun penelitian yang relevan dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Video dan Power Point dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 2 Kota Kediri” oleh Sutiono (2022), yang mana hasil riset menunjukkan bahwa setelah pelaksanaan penggunaan media pembelajaran interaktif berupa video dan PowerPoint dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII G, terlihat peningkatan minat siswa yang signifikan. Pembelajaran yang melibatkan video menarik, di mana suara guru menjelaskan materi disertai teks, gambar, dan tampilan *PowerPoint* yang berwarna-warni, memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan. Konten yang disajikan dengan tulisan yang mudah dipahami semakin meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran IPS.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amir (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Power Point Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Di Madrasah Tsanawiyah Al-Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”, yang menggunakan media PowerPoint sebagai alat pembelajaran. Penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh positif dalam meningkatkan minat belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al-Firdaus Panti dengan menggunakan *Independent Sample T Test* diperoleh nilai sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, penggunaan Penggunaan Media Power Point berhasil untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran IPS karena mudah dipahami, praktis, serta mudah diterapkan.

Dari adanya temuan penelitian yang relevan, pengaruh penggunaan Media Power Point terhadap minat belajar IPS didukung dengan teori menurut Supit (2021), bahwa aplikasi PowerPoint adalah suatu perangkat lunak atau aplikasi yang dirancang khusus untuk membantu membuat presentasi yang unik, cepat dan mudah yang banyak digunakan dari berbagai kalangan dan bisa diterapkan pada semua sekolah. Menurut Slameto (2010, seperti dikutip dalam Elviana et al., 2022) minat adalah rasa suka terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan dari luar individu atau menerima hubungan antara diri sendiri dan sesuatu yang ada di luar diri.

Untuk meningkatkan kestabilan dan kualitas emosional-akademis siswa, diperlukan keterampilan sosial yang penting. Disini guru berperan penting membentuk perilaku siswa. Di abad ke-21, peningkatan kemampuan siswa harus menjadi prioritas utama di sekolah karena kolaborasi guru dan siswa merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan serta memberikan peluang untuk berbagi pengetahuan, keterampilan dan pengalaman (Prastiyono et al., 2023). Menurut Adela & Permana (2020), salah satu cara untuk menyiapkan generasi yang akan datang untuk memiliki kepedulian terhadap lingkungan adalah dengan mengajarkan anak-anak dengan pendekatan *ecopedagogy*. Adapun kompetensi sikap peduli lingkungan yang ingin ditanamkan melalui perilaku seperti membuang sampah pada tempatnya, memilah sampah organik dan anorganik, menyiram tanaman, mendaur ulang kertas dan plastik, dan mengurangi konsumsi produk yang tidak ramah lingkungan serta menyiapkan peserta didik sebagai warga masyarakat yang peduli dengan isu-isu lingkungan lokal maupun global.

Tujuan utama pembelajaran IPS adalah memiliki kepekaan terhadap masalah sosial di lingkungan mereka, keterampilan untuk menyelesaikan masalah sosial, dan mental yang positif saat menghadapi ketimpangan sosial. Tujuan ini dapat dicapai melalui penggunaan modal pembelajaran yang efektif dan berbasis teknologi karena pembelajaran IPS disesuaikan dengan perkembangan siswa di era saat ini (Nafisah et al., 2020). Berbagai permasalahan lingkungan yang dihadapi oleh manusia seperti banjir, kerusakan hutan, pencemaran air, dan penyebaran penyakit terus menjadi masalah yang serius. Adanya perkembangan IPTEK, beberapa orang berusaha untuk memperbaiki masalah lingkungan saat ini dan mencegah masalah yang akan datang. Dengan demikian, pemahaman materi tentang pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan dapat membangkitkan minat peserta didik untuk belajar IPS melalui media ajar *Microsoft Power Point* berbasis *Motion Graphic*.

B. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* interaktif berbasis *Motion Graphic* terhadap hasil belajar IPS

Berdasarkan pada hasil analisis perhitungan data hasil belajar siswa kelas VII-B yang diperoleh peneliti secara keseluruhan mendapatkan hasil yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* berbasis *Motion Graphic* terhadap hasil belajar IPS siswa pada materi keberagaman lingkungan sekitar tema 02 dengan sub materi pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan. Hal ini sesuai dengan perhitungan uji statistic non-parametrik Uji *Wilcoxon signed-rank test* dengan nilai signifikansi $p\text{-value} < 0,05$ dengan menggunakan program SPSS for Windows. Hasil uji statistik non-parametrik menunjukkan angka signifikansi antara nilai *pre-test* dan *post-test* dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua tes.

Tabel 3. Hasil Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*

Test Statistics ^a	
	POST - PRE
Z	-4,096 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Selain itu, pengelompokkan predikat hasil belajar IPS berdasarkan nilai KKM ≥ 75 pada tahap post-test menunjukkan hasil bahwa dari 30 peserta didik yang mendapat nilai diatas

KKM berjumlah 28 siswa artinya peserta didik tuntas dalam belajar IPS pada sub materi pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan sekitar dan terdapat 2 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM dengan kata lain belum tuntas dalam belajar IPS. Sedangkan pengelompokkan predikat hasil belajar IPS berdasarkan nilai $KKM \geq 75$ pada tahap pre-test menunjukkan hasil bahwa dari 30 peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM berjumlah 17 siswa artinya peserta didik tuntas dalam belajar IPS pada sub materi pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan sekitar dan terdapat 13 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM dengan kata lain belum tuntas dalam belajar IPS.

Tabel 4. Predikat Hasil Belajar IPS berdasarkan KKM

Nilai	Predikat
≥ 75	Tuntas
< 75	Tidak Tuntas

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* berbasis *Motion Graphic* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas VII-B di UPT SMP Negeri 18 Gresik, khususnya pada sub materi pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif seperti *Microsoft Power Point Interaktif Berbasis Motion Graphic* mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar IPS dapat menjadi lebih baik. Menurut Alkadri (2021, seperti dikutip dalam Yusman et al., 2022) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setiap orang setelah belajar. Hasil belajar yang baik menunjukkan keberhasilan pada penguasaan materi di sekolah.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugrohadi dan Susilana (2018) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Motion Graphic* Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif”, bahwa hasil belajar domain kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPS Terpadu di Kelas VII, khususnya pada pokok bahasan kondisi iklim di Indonesia di SMP Negeri 1 Kandanghaur dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran *motion graphic*. Ada peningkatan yang signifikan dalam rata-rata skor keseluruhan pretest dan posttest; rata-rata skor keseluruhan post-test lebih tinggi dari rata-rata skor keseluruhan pre-test.

Menurut Sadiman (2014, seperti dikutip dalam Prasetya et al., 2022) mengatakan bahwa melalui media pembelajaran yang representatif, diharapkan proses komunikasi dalam pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Karena kemampuan peserta didik yang berbeda dalam menyerap materi atau informasi, maka hasil belajar yang dihasilkan juga semakin beragam. Dengan demikian, media pembelajaran (alat bantu) diperlukan untuk membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa dan membuat siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari khususnya dalam pembelajaran IPS di SMP tentang materi keberagaman lingkungan sekitar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Wibowo et al. (2024) materi pembelajaran IPS didasarkan pada masalah sosial yang ada di masyarakat. Pelajaran IPS tidak hanya mempelajari masalah sosial tetapi juga hubungan antara manusia dan lingkungannya. Pada dasarnya, kehidupan manusia dan lingkungan bergantung satu sama

lain. Dengan demikian, pelajaran IPS mempelajari fenomena kehidupan sosial untuk membantu siswa memahami masalah sosial.

Topik pembahasan pada materi pelajaran IPS yang diangkat oleh peneliti kali ini untuk mengetahui hasil belajar atau prestasi siswa pada materi pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan sekitar, dimana dalam hal ini peserta didik akan mengetahui berbagai contoh atau aktivitas untuk pelestarian sumber daya air, udara, dan tanah serta berbagai pencemaran yang bisa merusak lingkungan sekitar. Materi ini perlu untuk diajarkan kepada peserta didik karena berhubungan dengan hal-hal nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa. Urgensi peneliti mengambil topik tentang materi pembiasaan diri melestarikan lingkungan pada pembelajaran IPS adalah agar siswa memiliki rasa kepedulian terhadap lingkungan. Menurut Purwanti (2017, seperti dikutip dalam Mulyani, 2023) tujuan dari pendidikan sikap peduli lingkungan adalah agar siswa terbiasa mencegah kerusakan lingkungan, lebih peka terhadap lingkungan, menanamkan rasa peduli dan tanggung jawab serta dapat berperan aktif untuk melestarikan lingkungan sekitar.

Adapun isi materi dalam pembiasaan diri melestarikan lingkungan sekitar agar tidak terjadi pencemaran lingkungan baik itu udara, tanah, dan air yaitu dengan melakukan berbagai upaya pelestarian lingkungan hidup agar tetap terjaga dan berkesinambungan. Seperti usaha atau aktivitas untuk melestarikan sumber daya udara dengan cara bersepeda, tidak melakukan pembakaran sampah sembarangan, serta menggunakan transportasi umum untuk mengurangi polusi dan asap kendaraan. Selain itu, aktivitas atau usaha untuk melestarikan sumber daya air yang bisa diajarkan kepada peserta didik seperti menggunakan air sehemat mungkin, membersihkan sampah plastik di pinggir laut dan tidak membuang sampah sembarangan di sungai. Kemudian aktivitas atau usaha untuk melestarikan sumber daya tanah yang bisa diajarkan kepada peserta didik yaitu tidak membuang sampah yang sukar terurai ke dalam tanah, mengolah tanah dengan benar dan tidak melakukan pemupukan yang berlebihan, mengelola sampah dengan bijak dengan membuat dan menggunakan tempat sampah organik dan anorganik untuk mengurangi pencemaran tanah.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nuriyah (2023), pembiasaan untuk selalu menjaga lingkungan sekitar dikenal sebagai melestarikan lingkungan. Sejak usia dini, generasi muda diajarkan untuk bisa menyadari pentingnya melestarikan sumber daya udara, tanah, dan air. Pelestarian lingkungan hidup dalam pembelajaran IPS adalah salah satu upaya yang bisa dilakukan. Oleh karena itu, materi ini memiliki potensi untuk memberikan wawasan, nilai-nilai, dan keterampilan kepada siswa untuk membentuk pola pikir yang bertanggung jawab terhadap alam. Dengan mempelajari ilmu pengetahuan sosial, siswa akan memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial.

Dengan demikian, implementasi pembelajaran IPS materi pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan sekitar, siswa dapat diajak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan mereka melalui pengajaran IPS. Dalam hal ini, peneliti melalui pendekatan dengan media pembelajaran *microsoft power point* interaktif berbasis *motion graphic* pada siswa kelas VII-B di UPT SMP Negeri Gresik. Dalam media pembelajaran tersebut dirancang dan dikemas sesuai dengan tujuan pembelajaran baik bersifat kognitif, efektif dan psikomotorik yang menampilkan adanya teks materi pelajaran, latihan soal, gambar, dan video yang dapat bergerak dan memungkinkan siswa bisa berinteraksi yakni dengan visual, auditori, dan kinestetik.

Sebagai alat pembelajaran, pendekatan media ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran lingkungan siswa. Langkah pertama menuju kesadaran akan lingkungan dapat berupa kesadaran akan diri sendiri. Salah satu cara untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang

lingkungan sekitar adalah dengan memberikan contoh dan pengajaran tentang memelihara, mengelola, memulihkan, dan menjaga kelestarian lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran IPS dapat membantu siswa untuk meningkatkan kesadaran tentang lingkungan serta mengutamakan manusia dalam lingkungan alam dan sosialnya.

C. Korelasi antara minat belajar dengan hasil belajar IPS peserta didik pada materi keberagaman lingkungan sekitar kelas VII UPT SMP Negeri 18 Gresik

Berdasarkan pada hasil penelitian yakni pada perhitungan uji *Spearman Rank Correlation* dimana merupakan uji korelasi non-parametrik yang menunjukkan angka signifikan antara nilai angket minat belajar (*post-test*) dengan nilai tes hasil belajar (*post-test*) dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0,113 > 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa antara variabel minat belajar dengan hasil belajar tidak berkorelasi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik kelas VII-B di UPT SMP Negeri 18 Gresik tidak ada korelasi dengan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran Microsoft Power Point Interaktif Berbasis Motion Graphic pada pembelajaran IPS tema 02 pada materi keberagaman lingkungan sekitar pada sub materi pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan.

Tabel 5. Hasil Uji *Spearman Rank Correlation*
Correlations

			Minat	Hasil
Spearman's rho	Minat	Correlation Coefficient	1,000	,295
		Sig. (2-tailed)	.	,113
		N	30	30
	Hasil	Correlation Coefficient	,295	1,000
		Sig. (2-tailed)	,113	.
		N	30	30

Alasan minat belajar yang tinggi tidak selalu berbanding lurus dengan hasil belajar peserta didik, yaitu :

- Keterbatasan strategi dan metode belajar, seperti strategi belajar yang tidak efisien (misalnya, hanya membaca tanpa memahami sehingga hasilnya kurang optimal).
- Adanya faktor psikologis, seperti mengalami stress atau kecemasan saat belajar sehingga menghambat performa akademik serta kurangnya konsentrasi dan sulit fokus pada proses pembelajaran.
- Perbedaan kapasitas kognitif, seperti adanya pemahaman konsep dasar yang sulit dimengerti oleh sebagian peserta didik.
- Kurangnya konsistensi dalam belajar, seperti minat yang hanya bersifat sementara atau fluktuatif tidak cukup untuk menghasilkan hasil belajar yang konsisten. Diperlukan disiplin dan kebiasaan belajar yang rutin serta minat tanpa praktik dan penerapan konsep dalam kehidupan nyata tidak cukup untuk memperkuat pemahaman.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Siregar (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI” menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal termasuk faktor psikis dan fisik, seperti kognitif, afektif, psikomotor, dan kepribadian. Faktor eksternal, juga dikenal sebagai faktor sosial, termasuk keadaan keluarga, gaya pembelajaran guru, lingkungan, dan peluang yang tersedia. Adapun berdasarkan penelitian oleh Dede et al., (2021) yang berjudul “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPN Satu Atap Paga Kecamatan Tanawawo” menjelaskan bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu

faktor internal meliputi minat, bakat, jasmani/kondisi fisik, dan kemampuan kognitif. Selain itu faktor eksternal meliputi sarana dan prasarana atau fasilitas yang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan berdasarkan beberapa faktor tersebut, tentunya guru harus melakukan perubahan agar pembelajaran menjadi lebih signifikan dan lebih dapat diterima siswa. Hal ini karena, hasil belajar tentunya diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung (Purwaningsih, 2022). Sudah menjadi tanggung jawab utama guru untuk memberikan pengalaman belajar yang nyata atau kontekstual bagi peserta didik. Guru akan sangat bangga jika siswa didiknya mencapai hasil belajar yang memuaskan (Andiansah & Amalia, 2024). Pada pembelajaran IPS untuk jenjang SMP dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, menganalisis masalah sosial, dan mengambil keputusan berdasarkan fakta. Selain itu, berfokus pada isu-isu nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat memahami dan berkontribusi terhadap lingkungan sosial mereka. Khususnya pembelajaran IPS untuk kelas VII berfokus pada pengenalan dasar ilmu sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Tujuannya adalah membangun pemahaman awal tentang interaksi manusia dalam lingkungan sosial, budaya, dan alam.

Pada penelitian ini, ketidakkorelasi antara minat belajar dan hasil belajar tidak menggugurkan teori konstruktivisme Piaget, karena hasil belajar lebih dipengaruhi oleh proses kognitif aktif daripada minat semata. Pengaruh positif media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar justru mendukung konstruktivisme, karena media menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara efektif. Menurut Suryana et al., (2022) konstruktivistik adalah teori yang menstimulus peserta didik secara aktif dalam membangun pengetahuan dengan cara mengasimilasi dan mengakomodasi informasi baru, dapat dikatakan bahwa teori ini adalah teori perkembangan kognitif yang menitikberatkan peran aktif peserta didik dalam membangun pemahaman mereka tentang realita di kehidupan sehari-hari.

Dalam pemahaman dasar teori konstruktivisme minat belajar berperan sebagai pemicu awal, tetapi hasil belajar tergantung pada bagaimana siswa aktif berpartisipasi dalam proses belajar (diskusi, eksplorasi, refleksi). Selanjutnya, media pembelajaran mendukung konstruktivisme dengan menyediakan pengalaman belajar yang mendalam, membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan dunia nyata. Dengan demikian teori konstruktivisme tetap relevan dengan penelitian ini. Topik materi yang dipilih oleh peneliti yakni tentang pentingnya membiasakan diri untuk melestarikan lingkungan sangat menjadi daya dukung terciptanya kehidupan berkelanjutan.

Hasil penelitian di kelas VII-B UPT SMP Negeri 18 Gresik menunjukkan siswa cenderung aktif ketika pembelajaran menggunakan metode *Game-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Game) dengan memberikan kuis interaktif dan mengintegrasikan materi pada media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis *Motion Graphic* khususnya pada sub materi pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan sekitar daripada hanya sekedar metode ceramah. Jika diartikan dalam bahasa Indonesia, *game based learning* berarti pembelajaran berbasis permainan. Inovasi ini dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi peserta didik, serta membantu mereka dalam menyerap informasi dengan lebih cepat melalui pendekatan yang menyenangkan (Wahyuni, et al., 2024). Sehingga minat atau ketertarikan peserta didik pada pelajaran IPS dapat membaik dibandingkan dengan metode atau pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*). Oleh karena itu, penting untuk menciptakan interaksi yang bersifat *student-centered* dalam pembelajaran IPS. Dalam konteks ini, dibutuhkan pendekatan pembelajaran IPS yang efisien

dan efektif untuk menghasilkan peserta didik yang responsif dalam meningkatkan motivasi belajar mereka.

Selama proses pembelajaran, media memegang peranan penting. Guru memerlukan alat bantu yang dapat menunjang kelancaran pembelajaran dengan cara yang efisien dan efektif (Tampubolon et al., 2022). Kehadiran digitalisasi, telah memberi fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, peserta didik dapat belajar di mana saja dan kapan saja dengan mudah melalui akses media pembelajaran digital (Firmadani, 2020). Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis digital yang dapat diimplementasikan adalah *Motion Graphic* (Rusdiansyah & Leonard, 2020). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Firdaus et al., (2022), Media ini mengintegrasikan tipografi dan videografi menggunakan teknik animasi. *Motion Graphic* memiliki daya tarik yang lebih tinggi bagi peserta didik, sehingga dapat meningkatkan fokus dan semangat belajar mereka (Rusdiansyah & Leonard, 2020). Fitur akses video dalam pembelajaran ini juga memberikan pengalaman visual yang nyata, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan bagi siswa. Selain itu tampilan media yang menarik serta fitur latihan soal (games) yang disediakan menjadikan media pembelajaran ini efektif dalam membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, sekaligus merangsang pemahaman mereka terhadap materi. *Motion graphic* merupakan pemanfaatan media teknologi yang sangat efektif sebagai sarana pembelajaran. Kombinasi antara audio dan visual memiliki kekuatan yang mampu merangsang otak, sehingga dapat menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, dan memperkuat daya ingat peserta didik (Fauziyah, 2022).

KESIMPULAN

Dari hasil yang telah ditunjukkan pada uji serta analisis pada penelitian, maka terdapat tiga kesimpulan dalam penelitian ini yaitu adanya pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Interaktif berbasis *Motion Graphic* terhadap minat belajar IPS siswa kelas VII-B pada sub materi pembiasaan diri untuk melestarikan lingkungan dengan rata-rata skor angket minat belajar IPS didapatkan presentase berkisar antara 85%-100% berada pada kategori sangat tinggi. Pada uji *Wilcoxon signed-rank test* penelitian menunjukkan angka signifikansi antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada hasil belajar IPS peserta didik yakni dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0,000 < 0,05$. Selain itu, juga dibuktikan dengan adanya peserta didik yang mendapat nilai diatas KKM berjumlah 28 siswa dan terdapat 2 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Pada perhitungan uji *Spearman Rank Correlation* merupakan uji korelasi non-parametrik yang menunjukkan angka signifikan antara nilai angket minat belajar (*post-test*) dengan nilai tes hasil belajar (*post-test*) dengan nilai signifikansi (2-tailed) $p = 0,113 > 0,05$ menunjukkan tidak adanya korelasi antara minat belajar dengan hasil belajar IPS siswa. Hal ini dapat terjadi karena faktor-faktor lain yang lebih dominan memengaruhi hasil belajar, seperti kemampuan individu dalam memahami materi, metode pengajaran, fasilitas yang tersedia, atau lingkungan belajar. Pada penelitian ini, ketidakkorelasi antara minat belajar dan hasil belajar tidak menggugurkan teori konstruktivisme Piaget, karena hasil belajar lebih dipengaruhi oleh proses kognitif aktif daripada minat semata.

DAFTAR PUSTAKA

- Adela, D. & Permana, D., (2020). Integrasi Pendidikan Lingkungan Melalui Pendekatan Ecopedagogy Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA*. Volume 02 Nomor 02, 17-26. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v2i2.41>

- Amir, M. J. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Power Point dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS di Madrasah Tsanawiyah Al Firdaus Panti Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. pp. 30-32.
- Andiansah, R. Y., & Amalia, N. (2024). Analisis Faktor Penyebab Kurang Optimalnya Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri 1 Sobokerto, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Volume 8, Nomor 1*, 135-145. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1>
- Dede, D., Amir, M., & Arifin, M. T. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPN Satu Atap Paga Kecamatan Tanawawo. *INTELEKTIVA : Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora Vol. 03 No. 04*, 10-17.
- Elviana, L., Sainanda, G., & Setiawati, M. (2022). Hubungan Pemberian Apresiasi Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 X Koto Diatas. *Jurnal Eduscience (JES), Volume 9, No. 2*, 388-394. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3038>
- Fauziyah, N. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbantu Motion Graphic Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa MIN 1 Lamongan. pp. 20-25.
- Firdaus, A. A., Ramadhan, G., Salsabila, R., & Nashrullah, M. (2022). Evaluasi Perancangan Motion Graphic Dua Dimensi sebagai Multimedia Pendukung bagi Siswa SMK pada Masa Online Learning. *Journal of Animation and Games Studies, 8(2)*, 145–154. <https://doi.org/10.24821/jags.v8i2.5636>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1)*, 93–97.
- Iskandar, T., & Rista, N. (2022). Pengaruh Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X Akuntansi SMK Walisongo Bekasi. *Research and Development Journal Of Education Vol. 8, No. 2*, 813-818. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i2.14029>
- Kastriani. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Stop Motion Graphic Animation Terhadap Penguasaan Konsep Dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII MTs Izzatul Ma'arif Tappina Kab. Polewali Mandar. pp. 3-4.
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y. Y. F. R., & Atmaja, H. T. (2021). *The Effect of the Use of PowerPoint Media on the Interest in Learning History of Class X Students of SMA Negeri 1 Bumiayu Indonesian Journal of History Education, 6 (1)*, 39-52. <https://doi.org/10.15294/ijhe.v6i1.27352>
- Marlina, L., Rahmadhani, R., & Sinta, V. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII di SMP Negeri 2 Belitang. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi Volume 5, No. 2*, 36-44. <https://doi.org/10.30599/utility.v5i02.1171>
- Mayana, I., Sthephani, A., Effendi, L. A., & Yolanda, F. (2021). Motivasi Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Macromedia Flash 8 Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika, Volume 1 Nomor 2*, 144-155. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i2.109>
- Mulyani, A. (2023). Hubungan Hasil Belajar Kognitif Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Peserta Didik Di SMP Negeri 18 Bandar Lampung. pp. 35-67.
- Mupliha, L. (2022). Penerapan Media Power Point Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup di SD Negeri 001 Palembang. pp. 16-17.
- Nafisah, D., Setyowati, D. L., Banowati, E., & Priyanto, A. S. (2020). Pendidikan Berbasis Ekopedagogik Dalam Pembelajaran IPS Di Era New Normal. *Prosiding Seminar Nasional* (pp. 391-397). Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Nelwita. (2022). Pemanfaatan Program Power Point Sebagai Media Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XII IPS SMA Negeri 12 Pekanbaru. *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan Vol. 22 No. 2*, 169-170. <http://dx.doi.org/10.24014/kutubkhanah.v22i2.22273>
- Nugrohadhi, F., & Susilana, R. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic Pada Pembelajaran Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif. *EDUTCEHNOLOGIA, Tahun 2, Vol 2 No. 1*, 1-9.
- Nuriyah, S. (2023). Pelestarian Lingkungan Hidup dalam Meningkatkan Kepedulian, dan Pembiasaan Diri pada Peserta Didik . *Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan Volume 3, Nomor 2*, 195-198. <https://doi.org/10.28926/jprp.v3i2.856>
- Oktapia, D., Asmara, Y., & Yati, R. M. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Pada Siswa Dengan Media Pembelajaran Power Point. *Joeal (Journal of Education and Instruction) Volume 2, Nomor 2*, 169-174. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i2.941>
- Prasetya, S. P., Imron, A., & Riyadi, R. (2022). Respon Guru Terhadap Penggunaan Media Tiga Dimensi Bentuk Muka Bumi Pada Mata Pelajaran IPS . *SOSEARCH: Social Science Educational Research, Volume 2 (2)*, 63-70. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v2n2.p63-70>
- Prastiyono, H., Widodo, B. S., Utaya, S., Sumarmi, S., Astina, I. K., Saiful, S., & Isaias, P. (2023). The Development of Geomobile App-Based Outdoor Study to Improve Critical-Social Abilities and Collaborative in the 21st Century. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM)*, 17(24), 79-95. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i24.45945>
- Purwaningsih. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan Vol. 2 No. 4*, 422-427.
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 6*, 3538 - 3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Rusdiansyah, S., & Leonard. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume 7 Nomor 2*, 135-144. <https://dx.doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6996>
- Saputri, A., Safitri, D., & Sujarwo. (2023). Pengaruh Pembelajaran IPS terhadap Kecerdasan Ekologis Siswa Kelas VII SMP. *Journal on Education, Volume 06, No. 01*, 7064-7073.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK) Volume 2, Nomer 2*, 215-226.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D (Cetakan Ke-19)*. Bandung: Penerbit Alfabeta .
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, Volume. 19. Nomor 2*, 121-138.
- Supit, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Power Point dan Minat Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Advent Unklab. *Cogito Smart Journal Vol. 7 - No.2*, 448-449. <https://doi.org/10.31154/cogito.v7i2.352.447-459>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) Volume 5, Nomor 7*, 2070-2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Sutiono, B. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Video Dan Power Point Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTsN 2 Kota Kediri. pp. 13-15.
- Tampubolon, P., Thesalonika, N., & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 9–21.

- Wahdana, R. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Inpres Palompong Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa . pp. 3-4.
- Wahyuni, R. D., Nasution, N., Prastiyono, H., & Marzuqi, M. I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Booklet Berbasis Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Keberagaman Aktivitas Ekonomi. *Dialektika Pendidikan IPS, Volume 4 (4)*, 33-48.
- Wibowo, A. A., Prasetya, S. P., Prastiyono, H., & Prasetyo, K. (2024). Implementasi Pendekatan Interdisipliner dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama: Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPS di SMP Miftahurrohman Gresik. *Dialektika Pendidikan IPS, Volume 4 (4)*, 91-104.
- Yusman, S. F., Prasetyo, K., Khotimah, K., & Suprijono, A. (2022). Pengaruh Pemberian Reinforcement dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS, Volume 2 (2)*, 192-205. <https://doi.org/10.26740/penips.v2i2.48606>