

## **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* Materi Indonesia Kaya Budaya Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN 138 Pekanbaru**

**Dian Wahyuni\*, Muhamad Nukman**  
Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia  
\*dianwahyuni@student.uir.ac.id

### ***Abstract***

*Student learning interest in science learning in elementary schools is still relatively low due to the limited use of interactive and interesting learning media. This study aims to analyze the effect of interactive PowerPoint media based on Indonesian culture on the interest in learning science in grade IV students of SDN 138 Pekanbaru. The study used a quantitative approach with a pre-experimental approach through a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 37 grade IV students selected using a purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out through observation, documentation, and student learning interest questionnaires. The results of the instrument validity test using Aiken's V obtained a value of 0.87 which indicates a very valid instrument. Data analysis used descriptive statistics and paired sample t-test. The results showed that the average student learning interest increased from 45.27 in the pretest to 57.11 in the posttest. The results of the hypothesis test showed a significance value of  $0.000 < 0.05$  with a t value of -17.986, so there is a significant effect of the use of interactive PowerPoint media on students' interest in learning science. Unlike previous research that focused more on digital media in general and cognitive learning outcomes, this study contributes to the development of interactive learning media based on Indonesian culture to increase elementary school students' interest in science. The findings indicate that integrating local culture into digital learning media can increase student engagement and interest in learning in a more contextual and meaningful way.*

**Keywords: *Interactive PowerPoint Media; Interest in Learning Science; Indonesian Culture; Elementary School***

### **Abstrak**

Minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih tergolong rendah akibat terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media *PowerPoint* interaktif berbasis budaya Indonesia terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV SDN 138 Pekanbaru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pendekatan *pre-experimental* melalui desain *one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri atas 37 siswa kelas IV yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan angket minat belajar siswa. Hasil uji validitas instrumen menggunakan *Aiken's V* memperoleh nilai sebesar 0,87 yang menunjukkan instrumen sangat valid. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 45,27 pada *pretest* menjadi 57,11 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan nilai t sebesar -17,986, sehingga terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *PowerPoint* interaktif

terhadap minat belajar IPAS siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada media digital secara umum dan hasil belajar kognitif, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya Indonesia untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa sekolah dasar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa secara lebih kontekstual dan bermakna.

**Kata Kunci: Media *Powerpoint* Interaktif; Minat Belajar IPAS; Budaya Indonesia; Sekolah Dasar**

## **Pendahuluan**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konseptual, serta kesadaran sosial dan budaya peserta didik. Melalui pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan faktual, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan analitis, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Keberhasilan pembelajaran tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor afektif siswa, salah satunya minat belajar.

Minat belajar berperan dalam menentukan tingkat keterlibatan, perhatian, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran (Amalia et al., 2024). Rendahnya minat belajar sering berdampak pada kurangnya partisipasi siswa serta rendahnya kualitas pemahaman konsep. Permasalahan rendahnya minat belajar tidak terlepas dari praktik pembelajaran yang masih berorientasi pada guru (*teacher-centered*), dominasi metode ceramah, serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang variatif. Pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan siswa mudah mengalami kejenuhan sehingga proses belajar menjadi kurang bermakna.

Padahal, perkembangan teknologi pendidikan telah menghadirkan berbagai media pembelajaran interaktif yang mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas untuk meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa (Averina & Harmanto, 2023). Pemanfaatan teknologi pembelajaran juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dan meningkatkan keterlibatan kognitif maupun emosional peserta didik (Rahman et al., 2026).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan teknologi pendidikan berkontribusi positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Media interaktif dinilai mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, serta sesuai dengan karakteristik generasi digital (Kalang & Iswahyudi, 2025). Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan media digital secara umum tanpa mengkaji secara spesifik efektivitas media *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Selain itu, integrasi materi berbasis budaya Indonesia sebagai konteks pembelajaran masih relatif terbatas dalam kajian sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 138 Pekanbaru pada tanggal 15 Desember 2025, diketahui bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Siswa cenderung mudah bosan, kurang fokus terhadap penjelasan guru, serta kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga masih terbatas karena pembelajaran lebih banyak menggunakan buku paket dan papan tulis. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Materi Indonesia Kaya Budaya dalam pembelajaran IPAS memiliki karakter konseptual dan kontekstual

yang memerlukan penyajian visual agar dapat dipahami secara konkret oleh siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Tanpa dukungan media pembelajaran yang tepat, penyampaian materi cenderung bersifat verbal dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* memungkinkan penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, serta navigasi interaktif yang dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Ikram et al., 2021).

*Research gap* penelitian ini terletak pada masih terbatasnya kajian empiris yang secara khusus menguji efektivitas media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* pada pembelajaran IPAS sekolah dasar yang terintegrasi dengan konteks budaya Indonesia. Penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti penggunaan media digital secara umum atau hanya mengkaji aspek teknologi tanpa mengaitkannya dengan karakteristik materi budaya lokal. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) melalui pengembangan dan pengujian media *PowerPoint* interaktif berbasis materi Indonesia Kaya Budaya sebagai strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Sejalan dengan tuntutan transformasi pendidikan, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran inovatif yang mendorong partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* berbasis materi Indonesia Kaya Budaya terhadap minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPAS. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental* melalui desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV C SDN 138 Pekanbaru. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan dokumentasi kegiatan pembelajaran, kemudian dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran interaktif secara objektif dan terukur. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, tetapi juga memberikan solusi pedagogis berbasis teknologi melalui pemanfaatan media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* melalui desain *one-group pretest-posttest design* untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *PowerPoint* interaktif berbasis budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 138 Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 138 Pekanbaru, sedangkan sampel penelitian terdiri atas 37 siswa kelas IV C yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan tertentu. Pemilihan kelas IV C didasarkan pada hasil observasi dan wawancara guru yang menunjukkan bahwa kelas tersebut memiliki minat belajar IPAS yang relatif rendah serta penggunaan media pembelajaran interaktif yang masih terbatas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan angket minat belajar siswa. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang terdiri atas 20 butir pernyataan menggunakan skala *Likert* empat tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju, dengan indikator meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh satu validator ahli dari bidang pendidikan dasar melalui penilaian kesesuaian isi, kejelasan bahasa, dan keterkaitan butir pernyataan dengan indikator penelitian. Hasil penilaian dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V* dan

memperoleh nilai sebesar 0,87 yang menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori sangat valid dan sangat reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, *uji paired sample t-test*, dan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh media *PowerPoint* interaktif berbasis budaya Indonesia terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV SDN 138 Pekanbaru.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Peningkatan Minat Belajar IPAS Siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint*

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan minat belajar IPAS siswa kelas IV SDN 138 Pekanbaru setelah penerapan Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* berbasis materi Indonesia Kaya Budaya. Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran awal mengenai perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	37	33	61	45.27	7.121
<i>Posttest</i>	37	37	75	57.11	8.928
Valid N (listwise)	37				

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 45,27 pada *pretest* menjadi 57,11 pada *posttest* dengan selisih kenaikan sebesar 11,84 poin. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif pada aspek afektif siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint*. Secara teoritik, minat belajar merupakan komponen afektif yang berperan penting dalam menentukan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Teori motivasi belajar menyatakan bahwa perhatian dan keterlibatan siswa akan meningkat ketika pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan bermakna. Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya stimulasi visual dan kognitif secara simultan sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif memproses materi pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif mampu mengubah pola pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran yang lebih partisipatif.

Integrasi teks, gambar, animasi, serta warna dalam media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Pada materi Indonesia Kaya Budaya, visualisasi budaya daerah membantu siswa membangun representasi konsep secara kontekstual sehingga meningkatkan ketertarikan terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan skor minat belajar tidak hanya menunjukkan perubahan kuantitatif, tetapi juga merefleksikan peningkatan kualitas interaksi belajar antara siswa, materi, dan media pembelajaran.

### 2. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, serta analisis regresi linear sederhana untuk melihat kekuatan pengaruh media pembelajaran terhadap perubahan minat belajar.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Tes

<i>Paired Samples Statistics</i>					
		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1	<i>Pretest</i>	45.27	37	7.121	1.171
	<i>Posttest</i>	57.11	37	8.928	1.468

  

<i>Paired Samples Correlations</i>				
		<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
Pair 1	<i>Pretest &amp; Posttest</i>	37	.900	.000

  

<i>Paired Samples Test</i>						
		<i>Paired Differences</i>		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-4.004	4.658	-17.986	36	.000

95%  
Confidence  
Interval of the  
Difference

		<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	13.173	10.503

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2026

Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05) dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar -17,986. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint*. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, yang berarti media pembelajaran interaktif *PowerPoint* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV SDN 138 Pekanbaru.

Secara teoritik, hasil ini dapat dijelaskan melalui konsep *student engagement* yang menekankan pentingnya keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku siswa dalam pembelajaran. Media interaktif berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui tampilan visual dan navigasi yang dinamis. Interaksi tersebut meningkatkan fokus perhatian sekaligus mendorong motivasi intrinsik siswa untuk belajar.

Tabel 3. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

<i>Coefficients<sup>a</sup></i>						
Model		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	<i>(Constant)</i>	6.044	4.240		1.426	.163
	<i>Pretest</i>	1.128	.093	.900	12.189	.000

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2026

Analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai  $t$  sebesar 12,189 dengan tingkat signifikansi 0,000 (<0,05) serta koefisien regresi sebesar 1,128 yang menunjukkan hubungan positif antara minat belajar awal dan minat belajar setelah perlakuan. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu memperkuat kecenderungan minat belajar siswa secara konsisten. Dari perspektif teori pembelajaran

multimedia, efektivitas media interaktif terjadi karena pembelajaran berlangsung secara multisensori, yaitu melibatkan penglihatan, pendengaran, dan aktivitas mental secara bersamaan.

Proses ini membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran berbasis ceramah yang cenderung satu arah. Penyajian visual budaya Indonesia melalui animasi dan ilustrasi *PowerPoint* memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sehingga siswa lebih mudah mengaitkan materi dengan realitas kehidupan mereka. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media interaktif terbukti mampu mengurangi kejenuhan belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* tidak hanya memberikan dampak statistik yang signifikan, tetapi juga menunjukkan implikasi pedagogis bahwa integrasi teknologi dan konteks budaya lokal dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan minat belajar IPAS di sekolah dasar.

### 3. Interpretasi Temuan Penelitian

Temuan penelitian menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa terjadi melalui beberapa mekanisme pedagogis yang saling berkaitan. Pertama, visualisasi materi yang lebih konkret memungkinkan siswa memahami konsep IPAS secara lebih bermakna. Berdasarkan teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan Mayer, penyajian informasi melalui kombinasi teks dan visual membantu proses pengolahan informasi pada saluran kognitif ganda (*dual channel processing*), sehingga beban kognitif siswa menjadi lebih terkelola dan pemahaman konsep meningkat.

Pada materi Indonesia Kaya Budaya, penggunaan gambar budaya, animasi, dan ilustrasi visual membantu siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret untuk membangun representasi pengetahuan secara nyata. Kedua, interaktivitas media berkontribusi terhadap meningkatnya *cognitive engagement* siswa. Pembelajaran interaktif memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses eksplorasi, pengamatan, dan respons terhadap materi pembelajaran. Menurut teori keterlibatan belajar (*student engagement theory*), keterlibatan kognitif dan emosional yang tinggi akan meningkatkan perhatian, fokus belajar, serta ketekunan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Ketiga, variasi pembelajaran melalui penggunaan media interaktif mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran konvensional berbasis ceramah. Variasi stimulus visual, animasi, dan navigasi interaktif menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Kondisi ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menarik dan menantang dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena munculnya rasa senang dan ketertarikan terhadap aktivitas belajar.

Keempat, stimulus motivasional yang dihadirkan melalui tampilan *PowerPoint* interaktif berfungsi sebagai pemicu rasa ingin tahu siswa. Berdasarkan pendekatan motivasi ARCS Model (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), media pembelajaran yang menarik mampu menarik perhatian (*attention*) dan meningkatkan relevansi materi dengan pengalaman siswa, sehingga mendorong partisipasi belajar secara aktif. Pemanfaatan media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa peran guru tidak lagi sebatas penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Integrasi teknologi dalam pembelajaran IPAS menjadi strategi yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengembangan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan

kemampuan berpikir kritis siswa. Jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), penggunaan *PowerPoint* interaktif mendorong terjadinya pergeseran menuju pendekatan *student-centered learning*. Dalam pendekatan ini, siswa menjadi subjek aktif pembelajaran melalui interaksi langsung dengan materi, media, dan aktivitas belajar, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih partisipatif, bermakna, dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa.

#### 4. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* tidak hanya berdampak pada peningkatan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan implikasi pedagogis yang lebih luas terhadap transformasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Peningkatan minat belajar siswa menunjukkan bahwa integrasi media interaktif berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui kombinasi visual, audio, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik sekolah dasar.

Secara pedagogis, pemanfaatan *PowerPoint* interaktif mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher-centered learning* menuju *student-centered learning*. Media interaktif memungkinkan siswa terlibat secara kognitif, emosional, dan sosial dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan keterampilan berpikir kritis, rasa ingin tahu ilmiah, serta kemampuan eksploratif siswa. Selain itu, penggunaan media interaktif *PowerPoint* berbasis budaya lokal memperkuat kontekstualisasi pembelajaran IPAS.

Integrasi unsur budaya Indonesia dalam materi pembelajaran membantu siswa mengaitkan konsep ilmiah dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan, bermakna, dan mendukung penguatan identitas budaya peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi digital tidak menggantikan nilai lokal, melainkan menjadi sarana untuk mentransformasikan pembelajaran berbasis kearifan lokal ke dalam ekosistem pendidikan abad ke-21.

Dalam konteks transformasi pendidikan digital, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media *PowerPoint* interaktif dapat menjadi strategi adaptif bagi guru sekolah dasar dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi secara bertahap dan realistis. Media ini relatif mudah diakses, fleksibel digunakan, serta mampu menjembatani kebutuhan inovasi pembelajaran tanpa memerlukan infrastruktur teknologi yang kompleks. Oleh karena itu, penggunaan *PowerPoint* interaktif berpotensi menjadi model pengembangan media pembelajaran digital yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

#### Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Pembelajaran Interaktif *PowerPoint* berbasis kekayaan budaya Indonesia berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar IPAS siswa kelas IV SDN 138 Pekanbaru. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui perbedaan signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media pembelajaran interaktif. Secara akademik, penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media digital interaktif yang mengangkat konteks budaya lokal mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa sekaligus memperkuat pembelajaran IPAS yang kontekstual dan bermakna. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal sebagai strategi inovatif dalam mendukung transformasi pembelajaran digital di sekolah dasar.

## Daftar Pustaka

- Agustina, R., Lestari, S. S., Hajar, S., & Nasution, Y. A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD IT Al-Furqon Madina. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 2(1), 185-192.
- Ainiyati, N., Artharina, F. P., & Sulianto, J. (2023). Analisis Penerapan Media Powerpoint Interaktif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4964-4971.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(1), 39-47.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9), 1841-1854.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad Ke-21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204.
- Averina, W. M. B., & Harmanto, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Classroom Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30748-30754.
- Azhar, K., Tampubolon, A. M., & Nazliah, R. (2024). Mendeskripsikan Pentingnya Pengintegrasian Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10660-10668.
- Budiman, B., Apriani, A. N., Sari, I. P., & Ismanto, I. (2025). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Berdiferensiasi Kelas V SD Muhammadiyah Karangturi. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(2), 255-277.
- Dani, A. U., & Arief, S. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 10(2), 216-221.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1-17.
- Febiwanty, J., & Mustika, D. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran IPA Pada Anak Kelas V SD Negeri 1 Bukit Batu. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(1), 18-25.
- Febrianti, R. R., & Ferazona, S. (2024). Analisis Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Negeri 11 Pekanbaru. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1746-1754.
- Ikram, M. F. D., Fachrurrazi, S., & Fhonna, R. P. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Membangun Android Application For Beginners Berbasis Multimedia. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(2), 1-10.
- Irmawati, T., Suryandari, K. C., & Salimi, M. (2024). Hubungan Minat Belajar Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 932-938.
- Jannah, A., Arifin, S., & Asrori, A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 786-793.

- Kalang, M. M. T., & Iswahyudi, D. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 508-821.
- Lestari, I. D., & Lestari, F. A. P. (2018). Penggunaan Media Audio, Visual, Dan Audiovisual Dalam Meningkatkan Pembelajaran Kepada Guru. *Jurnal PKM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 1(1), 55-60.
- Lutfiyanto, A. D., Wahid, F. S., & Nurpratiwiningsih, L. (2025). Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 121-132.
- Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudiby, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Journal of Education Research*, 5(3), 3272-3282.
- Mahnun, N. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pancasila Kelas IV SDN 125 Pekanbaru. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 903-914.
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110-116.
- Munawwaroh, M., Amirullah, M. K., Alfani, M. A. U., & Sa'idah, N. (2024). Efektivitas Penerapan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 286-290.
- Nasir, L. M., & Jamiludin, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 129-142.
- Pratiwi, J. (2014). Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS di SMP. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3(2).
- Putri, V., & Sari, M. (2024). Pengaruh Media Gambar Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 4269-4276.
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media Powerpoint Interaktif Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2456-2465.
- Ramadhan, W., Prastowo, A., & Nebres, K. J. (2023). Evaluating The Implementation Of Natural And Social Science Learning (IPAS) in The Independent Primary School Curriculum. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(1), 118-139.
- Rodiyana, R., & Puspitasari, W. D. (2021). Karakteristik Dan Perbedaan Individu Dalam Efektivitas Pendidikan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 796-803.
- Rosyada, A., Rizky, D. M., & Nita, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran IPAS SD. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(6), 1-14.
- Salsabila, T., Andina, F., & Hasibuan, T. (2025). Peran Dan Fungsi Media Dan Sumber Belajar Untuk Proses Pembelajaran Jenjang MI/SD. *Mudabbir: Journal Research and Education Studies*, 5(2), 766-778.
- Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2022). Teknologi media pembelajaran bahasa Arab. *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan*, 3(1), 33-42.
- Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179-191.

- Ulfa, S., & Rahmawati, S. (2024). Menentukan Sumber Belajar Dan Media Pengembangan Perencanaan Pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5813-5821.
- Wibowo, D. R. (2020). Problematika Guru SD Dalam Pembelajaran IPS Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 167-176.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zahirah, A. A., Devi, W. S., & Widyasari, N. (2024). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika. *Seminar Nasional FIP*, 271-279.
- Zega, M. Y., & Harefa, A. R. (2024). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Education Research*, 5(1), 673-677.