

## Penerapan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas III SDN Banggle

**Burhan Haris Nasution<sup>1</sup>, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah<sup>2</sup>, Oriza Zativalen<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Burhan Haris Nasution

Email: burhanharis42@gmail.com

<sup>2</sup>Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah

Email: linaria.aiuk11@gmail.com

<sup>3</sup>Oriza Zativalen

Email: orizazativalen@gmail.com

### Abstrak

Penelitian tindakan kelas (PTK) bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik melalui penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif dengan muatan pembelajaran Tematik Kelas III Tema 5 Sub Tema 3 Pembelajaran ke 2 SDN Banggle Kecamatan Sukorame Kabupaten Lamongan dengan subjek penelitian sebanyak 15 peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes (pretest dan posttest), pretest dilakukan sebelum pembelajaran dan posttest dilakukan sesudah pembelajaran. Observasi aktivitas guru dan siswa dicatat pada lembar observasi. Hasil observasi guru pada siklus I memperoleh 71% dan pada siklus II memperoleh 88%. Jadi pada peningkatan observasi guru dalam pembelajaran meningkat sebesar 17%. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh 70,3% dan pada siklus II memperoleh 92%. Jadi pada peningkatan observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat sebanyak 21,7%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 65,33 dengan persentase 46% dan pada siklus II siswa mendapatkan nilai rata-rata 73,4 dengan persentase 80%. Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan sebesar 34%. Hasil analisis pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif dapat membantu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III SDN Banggle Kecamatan Sukorame Kabupaten Lamongan.

**Kata kunci:** Media. Powerpoint interaktif. Hasil Belajar

### Abstract

*Class action research (CAR) aims to determine the increase in cognitive learning outcomes of students through the application of interactive PowerPoint learning media with thematic learning content Class III Theme 5 Sub Theme 3 Learning 2 SDN Bangggle, Sukorame District, Lamongan Regency with 15 research subjects. This classroom action research was conducted in two cycles. The data in this study were obtained through tests (pretest and posttest), the pretest was carried out before learning and the posttest was carried out after learning. Observations of teacher and student activities are recorded on the observation sheet. The results of teacher observations in cycle I obtained 71% and in cycle II obtained 88%. So the increase in teacher observation in learning increased by 17%. Observation results of student activity in cycle I obtained 70.3% and in cycle II obtained 92%. So in increasing the observation of student activity in learning increased by 21.7%. The results of this study indicate that in the first cycle students get an average score of 65.33 with a percentage of 46% and in the second cycle students get an average score of 73.4 with a percentage of 80%. So the level of completeness of student learning outcomes in cycle I to cycle II has increased by 34%. The results of the analysis of the first meeting and the second meeting in cycle I and cycle II can be stated that interactive*

*PowerPoint learning media can help improve cognitive learning outcomes of class III students at SDN Bangggle, Sukorame District, Lamongan Regency.*

**Keywords:** Media. Interactive powerpoint. Learning outcomes

## Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan media yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Guru memerlukan media pembelajaran agar lebih mudah untuk menyampaikan materi yang diajarkan, selain juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi media pembelajaran juga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Guru merupakan komponen utama pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Guru harus mampu mengemas pembelajaran sangat efektif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang optimal, (Khasanah, 2022). Sedangkan menurut Teni Nurrita (2018) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang dikumpulkan oleh guru sehingga dapat dengan mudah untuk dipahami. Media yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Powerpoint interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang bermanfaat dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan keaktifan siswa, dalam proses pembelajaran jika mampu memanfaatkannya secara maksimal dan dengan sebuah tampilan interaktif mampu menarik dan menjadi sebuah media yang komunikatif, selain itu dengan penggunaan media powerpoint interaktif guru lebih terbantu untuk menyampaikan materi yang disampaikan pada slide dan dengan media powerpoint dan guru mampu mempersiapkan pembelajaran dengan menarik, (Wulandari, 2022).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan sesuatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap, dalam pembelajaran atau kegiatan instruksional biasanya guru menerapkan tujuan pembelajaran, anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional, (Susanto, 2013: 5).

Peningkatan hasil belajar kognitif dapat dilihat dengan membandingkan nilai pretes dan postes, peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik diperoleh dengan cara mencari *Gain Score*. Hasil yang diperoleh peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dilihat

dengan besarnya nilai *Gain Score*, (Susanto & Suwahyu, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dikelas III SD Negeri Banggle dapat diketahui permasalahan yaitu sebagai berikut: 1. Kurangnya inovasi media penggunaan media yang menarik dan aktif yang menjadi penunjang belajar peserta didik. 2. Peserta didik yang tidak aktif dan gaduhnya suasana kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung yang menjadikan hasil belajar yang diperoleh peserta didik rata-rata memiliki nilai masih dibawah KKM yang ditentukan. Hal ini dibuktikan dengan masih jarang peserta didik yang mengajukan pertanyaan, belum melakukan sanggahan, masih ada peserta didik yang berani maju kedepan saat pembelajaran. Sementara itu, rendahnya nilai peserta didik yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dampak dari permasalahan ini yaitu tidak adanya inovasi penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, selalu menggunakan media ceramah dalam pembelajaran sehingga peserta didik cepat bosan dan tidak fokus dalam materi pembelajaran, sehingga nilai-nilai peserta didik masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditentukan.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran ini juga dapat dimanfaatkan, khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media juga dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran bagi guru dan siswa yaitu pada pelajaran tematik kelas III SDN Banggle digunakan media pembelajaran powerpoint interaktif. Setiap media pembelajaran

powerpoint interaktif memiliki ciri khas tersendiri. Berdasarkan gambaran diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut: 1. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif?. 2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif?. 3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media powerpoint interaktif?.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pratiwi Bernadetta et al., (2021) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan oleh guru secara reflektif dan sistematis. Guru bertindak sebagai pelaksana sekaligus peneliti. Penelitian tindakan kelas diharapkan dapat memperbaiki kualitas pendidik dan menyelesaikan semua masalah yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran.

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) ini peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III di SDN Banggle. Peneliti membuat sebuah media pembelajaran powerpoint interaktif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan 2 kali pertemuan. Aktivitas kegiatan pembelajaran guru dan siswa diamati dan dicatat pada lembar observasi, serta meningkatkan hasil belajar kognitif siswa diukur melalui test

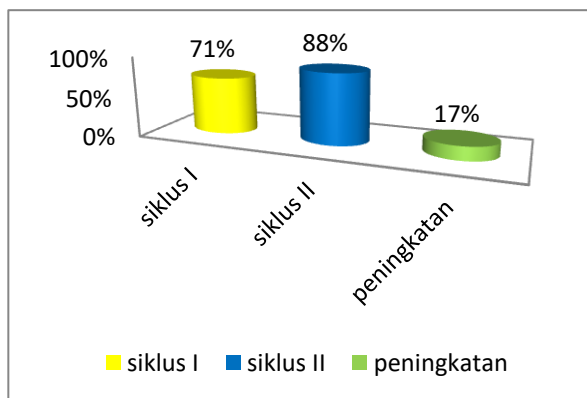
(pretest dan posttest) yang dilakukan pada siklus I dan siklus II.

### Hasil dan Pembahasan

#### 1). Pada Aktivitas Guru

Kegiatan observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II ini dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif. Indikator aktivitas guru diamati saat kegiatan pembelajaran dan hasil rata-rata pada siklus dapat dilihat sebagai berikut

**Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan II**



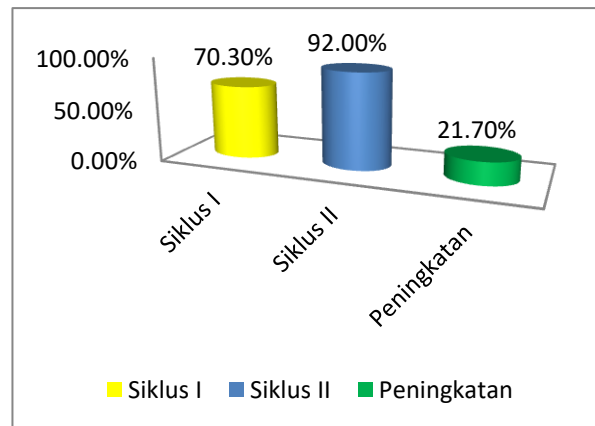
Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi guru dalam mengajar pada siklu I dan siklus II Secara keseluruhan dapat dikatakan sangat baik pada masing-masing pertemuan. Pada siklus I aktivitas guru pada saat mengajar mendapatkan rata-rata 71% dan pada siklus II mendapatkan 88%. Hal ini dapat dikatakan terjadi peningkatan kegiatan guru dalam mengajar mulai siklus I sampai siklus II meningkat sebesar 17%, dengan begitu aktivitas guru sudah mencapai target yang diinginkan, karena

terjadi peningkatan pada aktivitas guru dalam mengajar.

#### 2). Aktivitas Siswa

Bedasarkan hasil analisis peneliti pada aktivitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus I dan II. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kendala pada siklus I kemudian diperbaiki di siklus II. Berikut ini diagram perbandingan aktivitas peserta didik siklus I dan siklus II :

**Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan II**



Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa hasil observasi siswa dalam pembelajaran pada siklu I dan siklus II Secara keseluruhan dapat dikatakan baik pada masing-masing pertemuan. Pada siklus I aktivitas siswa pada saat pembelajaran mendapatkan rata-rata 70,3% dan pada siklus II mendapatkan 92%. Hal ini dapat dikatakan terjadi peningkatan kegiatan siswa dalam pembelajaran mulai siklus I sampai siklus II meningkat sebesar 21,7%, dengan begitu aktivitas siswa sudah mencapai target yang diinginkan, karena terjadi peningkatan pada aktivitas siswa dalam pembelajaran.

### 3). Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil penelian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan ini dicapai setelah melakukan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif dan dapat dilihat pada table berikut ini:

**Hasil Tes Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II**

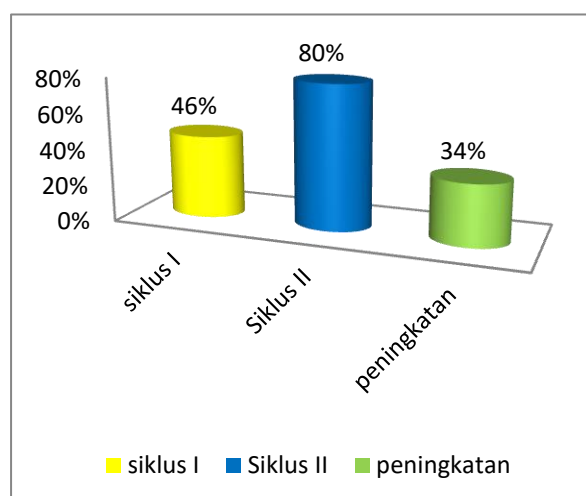
N O	Ket	Siklus I		Siklus II	
		Prett est	Postt est	Prett est	Postt est
1	Rata-rata	52.2	65.33	64	73,4
2	Nilai Tertinggi	73	75	75	90
3	Nilai Terendah	30	40	40	60
4	Tingkat Persentase	20%	46%	60%	80%

Dari hasil penelitian oleh peneliti bahwa tingkat ketuntasan pada hasil belajar siswa siklus I *pretest* sebesar 20% sedangkan *posttest* sebesar 46%. Pada siklus II tingkat ketuntasan hasil belajar siswa *pretest* sebesar 60% dan *posttest* sebesar 80%. Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan sebesar 34%, oleh karena itu target yang diinginkan untuk ketuntasan hasil belajar siswa telah tercapai, karena pada akhir siklus sudah lebih dari target yang ditentukan

Hasil analisis pertemuan pertama dan pertemuan kedua pada siklus I dan siklus II dapat dinyatakan bahwa media *powerpoint* interaktif dapat membantu peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas III SD Negeri Banggle.

### DIAGRAM

**HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SIKLUS I DAN II**



### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) oleh peneliti. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran tematik di kelas III SDN Banggle, dengan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 46% dan pada siklus II sebesar 80%, jadi siklus I ke siklus II pada hasil belajar kognitif siswa kelas III terdapat peningkatan sebesar 34%.

## Daftar Pustaka

- Wulandari, F., Sukardi, S., & Masyhuri, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guide Inquiry) Berbantuan Media Power Point Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1327-1333.
- Irmaningrum, R. N., Zativalen, O., & Khasanah, L. A. I. U. (2022). Implementasi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2).
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 75-â.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

## Contoh Referensi Buku:

Susanto, (2013: 5). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.