

## **PENERAPAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJR KOGNITIF SISWA KELAS III SDN BANGLE**

Burhan Haris Nasution<sup>1</sup>, Linaria Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Lamongan  
[1burhanharis42@gmail.com](mailto:burhanharis42@gmail.com), [2linaria.aiuk11@gmail.com](mailto:linaria.aiuk11@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This classroom action research (PTK) aims to improve the learning outcomes of class III students at SDN Banggle, Sukorame sub-district, Lamongan district through the application of interactive PowerPoint learning media with thematic learning content for class III theme 5, sub-theme 3, lesson 2. With research subjects of 15 students. This classroom action research was carried out in two cycles. The data in this classroom action research was obtained through tests (pretest and posttest), the pretest was carried out before learning took place and the posttest was carried out after learning. This classroom action research records several teacher and student activities in carrying out ongoing learning. Observations of teacher and student activities are recorded on the observation sheet provided. The results of teacher observations in cycle I obtained 71% and teacher observations in cycle II obtained 88%. So the increase in observations of teacher activities from cycle I to cycle II increased by 17%. The results of observing student activities in cycle I obtained 70.3% and observing student activities in cycle II obtained 92%. So the increase in student activity from cycle I to cycle II increased by 21.7%. The students' pretest and posttest cognitive learning results in cycle I got an average score of 65.33 with a percentage of 46%, and the students' cognitive learning results in cycle II got an average score of 73.4 with a percentage of 80%. So in this classroom action research the level of completeness of students' cognitive learning outcomes in cycle I to cycle II increased by 34%. The results of the analysis at the first and second meetings in cycle I and cycle II can be stated that interactive PowerPoint learning media can help improve the cognitive learning outcomes of class III students at SDN Banggle Sukorame Lamongan.*

*Keywords: Learning Media, Interactive PowerPoint, Cognitive Learning Outcomes*

### **ABSTRAK**

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Banggle kecamatan sukorame kabupaten lamongan melalui penerapan media pembelajaran powerpoint interaktif dengan muatan pembelajaran tematik kelas III tema 5 sub tema 3 pembelajaran ke 2. Dengan subjek penelitian sebanyak 15 siswa. Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Data dalam penelitian tindakan kelas ini diperoleh melalui tes (pretest dan posttest), pada pretest dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung dan posttest dilakukan sesudah melakukan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini mencatat beberapa aktivitas guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran berlangsung. Observasi aktivitas guru dan siswa dicatat pada lembar observasi yang sudah di sediakan. Hasil pada observasi guru pada siklus I memperoleh 71% dan observasi guru pada siklus II memperoleh 88%. Jadi peningkatan pada observasi aktivitas guru siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan sebesar 17%. Hasil observasi aktivitas siswa

pada siklus I memperoleh 70,3% dan observasi aktivitas siswa pada siklus II memperoleh 92%. Jadi peningkatan pada aktivitas siswa siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan sebesar 21,7%. Hasil belajar kognitif siswa pretest dan posttest pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata sebesar 65,33 dengan presentase 46%, dan pada hasil belajar kognitif siswa pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 73,4 dengan presentase 80%. Jadi pada penelitian Tindakan kelas ini tingkat ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan sebesar 34%. Hasil analisis pada 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 sukorane lamongan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif, Hasil Belajar Kognitif

### **A. Pendahuluan**

Mutu Pendidikan yang tinggi diperlukan untuk menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan profesional dalam era globalisasi. Disatusisi, Pendidikan sangat bergantung kepada kompetensi guru,terlebih pada kondisi saat ini dimana pembelajaran lebih ditekankan pada penggunaan aplikasi media dan teknologi. Salah satu kopetensi guru yang harus dikembangkan adalah kopetensi pedagogic, dimana guru harus bisa mengelola pembelajaran di kelas. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila dilakukan secara bermakna sehingga siswa aktif dalam pembelajaran dan adanya motivasi untuk menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, nilai siswa baik dan tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM), siswa menjadi reatif dan kritis, serta tumbuh

karakter yang baik pada diri siswa, (Rosida,2020). Prastowo dalam warkitin dan mulyadi (2019) menyatakan bahwa peran pendidik sangat penting salah satunya meningkatkan hasil belajar. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar pendidik perlu menggunakan sebuah media pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Media yang dipakai dalam proses pembelajaran harus efektif,efesien, menarik dan menggembirakan. Media yang digunakan juga sebaiknya bersifat interaktif agar dapat menarik perhatian peserta didik.

Nurfadillah et al., (2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat perangsang perhatian

dan minat siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Guru memerlukan media pembelajaran agar lebih mudah untuk menyampaikan materi yang diajarkan. Selain dapat 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 mampu mengemas pembelajaran dengan efektif dan menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang optimal, (Khasanah, 2022).

Wulandari (2022). *Powerpoint* interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang bermanfaat dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan 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 menggunakan media *powerpoint* interaktif guru lebih terbantu untuk menyampaikan materi

yang ditampilkan pada slide dan dengan media *powerpoint* dan guru mampu mempersiapkan pembelajaran dengan menarik.

Puspita et al., (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat melalui hasil *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberikan perlakuan). Melalui adanya media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini siswa dapat menjadi lebih semangat dalam mengikuti belajar mengajar karena mereka akan berfokus pada materi, media dan siswa akan lebih memahami materi serta pengetahuan siswa tentang teknologi yang berbasis computer akan bertambah.

Nurrita, (2018) menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada siswa dengan adanya perubahan tingkat laku.

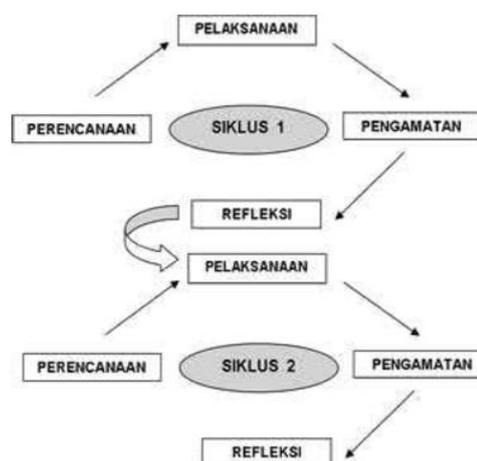
Penelitian Tindakan kelas ini peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Banggle dapat dilihat dengan membandingkan nilai pretest dan posttest. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa diperoleh dengan cara mencari *Gains Score*. Berdasarkan hasil observasi dikelas III SDN Banggle dapat diketahui permasalahan sebagai berikut: 1). Kurangnya inovasi media penggunaan media yang menarik dan aktif yang menjadi penunjang peserta didik. 2). Peserta didik yang tidak aktif dan gaduhnya suasana kelas pada saat proses belajar yang menjadi hasil belajar yang diperoleh peserta didik rata-rata memiliki nilai yang masih dibawah KKM yang ditentukan.

## **B. Metode Penelitian**

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

terjadi di alam kelas selama proses pembelajaran.

Model penelitian Tindakan kelas dengan empat Langkah dan pengulangannya disajikan dalam gambar berikut ini:



Gambar 1 Desain PTK Kurt Lewin

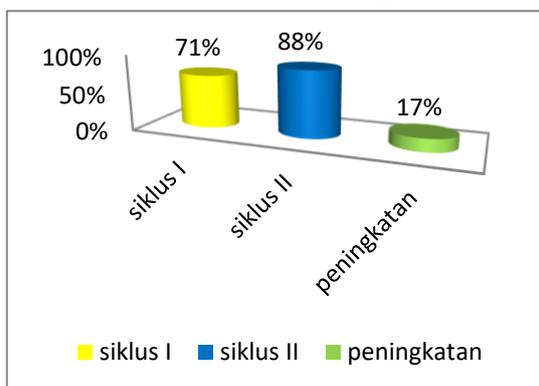
Pada penelitian Tindakan kelas ini peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Banggle dalam mata pelajaran tematik. Peneliti membuat sebuah media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Penelitian Tindakan kelas ini 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 tes (*pretest* dan *posttest*).

*Pretest* dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung dan *posttest* dilakukan sesudah dilakukannya pembelajaran, penelitian Tindakan kelas ini juga dilakukan pada siklus I dan siklus II.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

#### 1) 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 menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Indikator pada aktivitas guru diamati saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan hasil rata-rata pada siklus sebagai berikut:



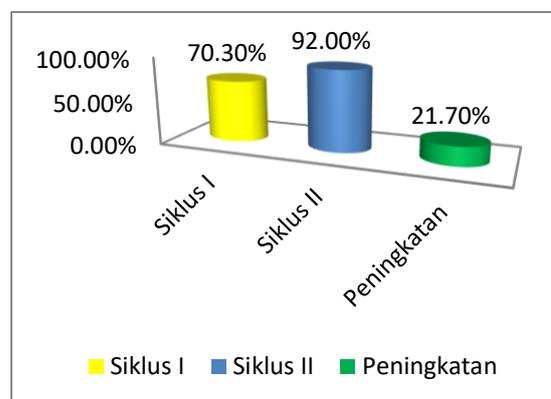
Gambar Diagram 2 Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan II

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa hasil pada observasi guru dalam mengajar siklus I sampai siklus II secara keseluruhan dapat dikatakan sangat baik paada

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 aktivitas guru dalam mengajar mulai siklus I sampai siklus II meningkat sebesar 17%, dengan begitu aktivitas guru sudah tercapai target yang diinginkan, karena terjadi peningkatan pada aktivitas guru dalam mengajar.

#### 2) Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada aktivitas siswa 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 diagram perbandingan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II:



Gambar Diagram 3 Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa hasil observasi siswa dalam pembelajaran siklus 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 rata-rata 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 Kognitif Siswa

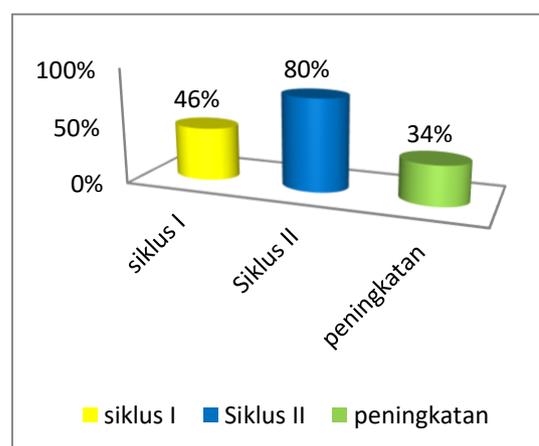
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan ini dicapai setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dan dapat dilihat pada table berikut ini:

**Tabel 1 Hasil Tes Belajar Kognitif Siswa Siklus I dan Siklus II**

N	Ket	Siklus I		Siklus II	
		Prestest	Posttest	Prestest	Posttest
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%

Hasil penelitian oleh peneliti bahwa tingkat ketuntasan pada hasil belajar kognitif siswa siklus I *pretest* mendapatkan sebesar 20%, sedangkan *posttest* mendapatkan sebesar 46%. Pada siklus II tingkat ketuntasan hasil belajar kognitif siswa *pretest* mendapatkan sebesar 60% dan *posttest* mendapatkan sebesar 80%. Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan sebesar 34% dan dapat dilihat gambar diagram sebagai berikut:



**Gambar Diagram 3 Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I dan II**

Penelitian Tindakan kelas ini mengalami peningkatan, oleh karena itu target yang diinginkan untuk

ketuntasan hasil belajar kognitif siswa kelas III SDN Banggle 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 pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat membantu peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas III SDN Banggle.

#### **D. 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 kognitif siswa siklus I sebesar 46% dan pada siklus II sebesar 80%, jadi pada siklus I sampai siklus II pada hasil belajar kognitif siswa kelas III terdapat peningkatan sebesar 34%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Rahmawati, N. R., Rosida, F. E., & Kholidin, F. I. (2020). Analisis pembelajaran daring saat pandemi di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 139-148.

Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Prenada Media.

Nurfadhillah, Septy, et al. "Pengembangan media pembelajaran berbasis media poster pada materi "Perubahan Wujud Zat Benda" Kelas V Di Sdn Sarakan li Tangerang." *NUSANTARA 3.1* (2021): 117-134..

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).

Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49-54.

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.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

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.