

## Penerapan Media Pembelajaran PPT Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar.

Mudyah Nafiah\* (Universitas PGRI Madiun)

Raras Setyo Retno, [raras@unipma.ac.id](mailto:raras@unipma.ac.id)

Candra Dewi, [candra@unipma.ac.id](mailto:candra@unipma.ac.id)

✉ [mudyahnafiah18@gmail.com](mailto:mudyahnafiah18@gmail.com)

---

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the application of power point learning media to determine the improvement of student learning outcomes in grade IVA SD Nurul Hikmah Ibnazzaman, Banyurip Village, Connectmacan District, Sragen Regency in Mathematics subject matter of Fractions. The method used in this research is Classroom Action Research, this research consists of 4 stages consisting of planning, action, observation and reflection. The results showed that the activities and student learning outcomes after applying the Interactive PPT learning media in class IVA increased after taking action. In the first cycle, the average percentage of student activity in the affective aspect was 78.5%. In the psychomotor aspect the average percentage is 79.7% and the overall percentage of student learning outcomes is 38%. In the second cycle the average percentage of student activity in the affective aspect of the meeting was 91.6%, in the psychomotor aspect it was 82.5% and in the second cycle the percentage of completeness of student learning outcomes was 88.5%. The conclusion of this study is that the application of Interactive PPT learning media can increase student activity and learning outcomes for fourth grade students of SD Nurul Hikmah Ibnazzaman, Connectmacan District, Sragen Regency for the 2021/2022 Academic Year.

**Keywords:** Cambria, 10pt, between 3 to 7 words, 1<sup>st</sup> word's initial should be capital

---

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *power point* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IVA SD Nurul Hikmah Ibnazzaman Desa Banyurip Kecamatan Sambungmacan, Kabupaten Sragen pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas, penelitian ini terdiri dari 4 tahap yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran PPT Interaktif di kelas IVA mengalami peningkatan setelah melakukan tindakan. Pada siklus I, rata-rata presentase aktivitas siswa aspek afektif 78,5%. Pada aspek psikomotorik rata-rata presentase 79,7% dan presentase ketuntasan hasil belajar siswa keseluruhan 38%. Pada siklus II rata-rata presentase aktivitas siswa aspek afektif pertemuan 91,6%, pada aspek psikomotorik 82,5% dan pada siklus II presentase ketuntasan hasil belajar siswa 88,5%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran PPT Interaktif dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SD Nurul Hikmah Ibnazzaman Kecamatan Sambungmacan, Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2021/2022.

**Kata kunci:** PPT Interaktif, Hasil Belajar, Materi Pecahan

---



## PENDAHULUAN

Matematika merupakan bagian penting dalam kehidupan karena dipelajari pada setiap jenjang pendidikan dengan harapan dapat melatih siswa untuk belajar berpikir praktis, realistis, kreatif, dan sistematis dalam setiap tindakan (Fachrurazi, 2017). Matematika ilmu yang sangat berkaitan dengan teknologi dengan adanya hal tersebut dapat dikatakan matematika berkaitan erat dengan kehidupan. Selain itu ilmu perhitungan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, tanpa disadari kita sering menggunakan dalam kehidupan, oleh karena itu mulai dari Sekolah Dasar pelajaran matematika sudah dipelajari. Namun, pada kenyataannya siswa yang duduk di jenjang Sekolah Dasar pada umumnya mengalami kesulitan saat memahami materi yang disampaikan karena matematika bersifat abstrak. Oleh karena itu dalam pembelajaran matematika butuh adanya media penunjang yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Kurangnya pemahamannya siswa terhadap materi yang disampaikan berdampak dengan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dibuat sebelumnya. Hasil belajar siswa ini sangat penting bagi pendidik, dengan adanya hasil belajar pendidik dapat mengetahui sejauhmana siswa memahami materi yang telah disampaikan saat proses pembelajaran, apabila hasilnya tidak memuaskan, maka pendidik harus mencari tau faktor apa saja yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran Matematika di SD Nurul Hikmah Ibnazzaman terdapat beberapa kendala, hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yaitu dari 21 siswa hanya ada 1 siswa yang lolos KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang sudah ditentukan yakni 75. Berdasarkan data nilai hasil belajar siswa diperoleh presentase siswa yang nilai ulangan harian lolos KKM sebanyak 5% dan presentase siswa yang ulangan hariannya tidak lolos KKM sebanyak 95%. Sehingga hasil belajar siswa harus dapat ditingkatkan. Sarana dan prasarana di SD Nurul Hikmah Ibnazzaman dikategorikan cukup lengkap ada papan tulis, poster, media gambar dan ada proyektor. Di SD Nurul Hikmah Ibnazzaman penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal, pendidik hanya mengandalkan buku dan sebuah rangkuman materi yang dibuatnya sendiri, sehingga masih ada siswa yang masih pasif saat proses pembelajaran, dan siswa hanya menjadi pendengar. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 4A beliau mengatakan pada saat pembelajaran matematika anak merasa takut dan tertekan sehingga fokus siswa tidak ke pelajaran, masih ada peserta didik yang mencari kesibukan sendiri dan diduga karena di dalam bab pecahan disajikan berbagai macam pecahan sehingga siswa belum mampu untuk memahami dan membedakan cara mengubah bentuk pecahan satu ke bentuk pecahan lainya. Dan apabila siswa ditanya mereka hanya diam, tidak ada yang berani menjawab. Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa mereka enggan menjawab maupun bertanya karena mereka masih belum paham dengan materi yang disampaikan sehingga mereka untuk bertanya seputar materi masih kebingungan. Pembelajaran seperti ini jika diteruskan akan berdampak terhadap hasil belajar siswa secara terus menerus, sehingga perlu adanya sebuah inovasi penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Peran pendidik sangat penting dalam hasil belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut pendidik perlu menggunakan sebuah media pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Media yang dipakai dalam proses pembelajaran harus efektif, efisien, menarik dan mengembirakan. Media yang digunakan sebaiknya bersifat interaktif agar dapat menarik perhatian peserta didik. Menurut Prastowo, (dalam Warkintin & Mulyadi, 2019), "interaktif" saling melakukan atau saling aktif. Dengan demikian media interaktif sebuah media pembelajaran yang di desain untuk melakukan sebuah perintah kepada pengguna untuk melakukan sesuatu. Salah satunya media pembelajaran *power point* interaktif.

*Power point* dapat memposisikan objek teks, grafik, video, suara dan objek-objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman yang disebut dengan “slide” (Warkintin & Mulyadi, 2019). *Power point* dalam dunia pendidikan dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. *Power point* juga dapat membantu pendidik untuk menguasai kelas, dengan media *power point* ini juga membantu peserta didik agar lebih fokus dengan penjelasan yang disampaikan pendidik. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan *powerpoint* interaktif merupakan perangkat lunak program aplikasi yang dapat digunakan untuk mempresentasikan atau menyampikan hasil laporan dan lainya dengan menyisipkan teks, gambar, grafis, video dan audio yang di desain semenarik mungkin agar menarik siswa dan terjadi interksi langsung.

Penggunaan media *powerpoint* interaktif ini memang belum dilakukan secara maksimal karena pendidik masih terpacu dengan buku pendamping. Sehingga dengan adanya *powerpoint* interaktif diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan diharapkan dengan adanya media ini terdapat interaksi langsung antara pendidik dan siswa, interaksi langsung antara siswa dengan komputer yang dapat menambah pengetahuan siswa mengenai teknologi, sehingga siswa dapat lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan pemaparan tersebut peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan cara menerapkan media pembelajaran *power point* interaktif yang diinginkan mampu meningkat hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pecahan kelas IV Sekolah Dasar. Judul dari penelitian ini sendiri yaitu “Penerapan media *power point* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pecahan kelas IV Sekolah Dasar”

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA SD Nurul Hikmah Ibnazzaman Desa Banyurip, Kecamatan Sambungmacan, Kabupaten Sragen. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 yang dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juni. Penelitian ini pengumpulan data berupa deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memberi gambaran yang jelas tentang situasi yang terjadi (Mulyadi, 2019). Adapun peneliti menggunakan pendekatan tersebut karena dengan pendekatan kualitatif pendidik dapat menguraikan data yang diperoleh. Jenis Penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah kegiatan ilmiah yang dilaksanakan oleh guru di kelasnya dengan cara merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas. Subjek penelitian kelas IVA SD Nurul Hikmah Ibnazzaman yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 16 siswa putra dan 5 putri. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini observasi dan tes. Metode penelitian tindakan kelas, menurut Arikunto dkk (2013) terdapat empat tahapan yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Indikator kinerja pada penelitian ini yakni : Aktivitas siswa dan guru dalam pencapaian siklus memperoleh presentase 80% yang diambil melalui observasi saat proses pembelajaran dan Ketuntasan hasil belajar berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 4A pencapaian dalam siklus diharapkan 75% dari jumlah siswa memenuhi KKM kelas  $\geq 75$  diambil dari hasil tes. Teknik analisis data dalam bentuk deskriptif. Miles dan Huberman data kualitatif dilakukan secara interaktif yang terdiri dari tiga komponen : reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

## **HASIL PENELITIAN**

## Pra siklus

Penelitian ini didasarkan hasil observasi dikelas IVA SD Nurul Hikmah Ibnazzaman, diketahui bahwa saat mengajar pembelajaran Matematika khususnya pada materi Pecahan guru kelas IVA SD Nurul Hikmah Ibnazzaman belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, saat proses pembelajaran masih menggunakan rangkuman materi yang dibuat guru sehingga siswa merasa bosan dan lebih aktif bermain sendiri.

Dari hasil prasiklus pelajaran Matematika siswa belum memenuhi standar presentase minimal. Dalam penelitian ini, penulis memperoleh data dari guru kelas IVA pada mata pelajaran Matematika tentang hasil belajar yang diperoleh siswa berupa hasil ulangan materi Pecahan yang dilakukan guru kelas IVA, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.1**  
**hasil belajar kognitif pra siklus**

<b>Jumlah nilai</b>	<b>904</b>
<b>Rata-rata nilai siswa</b>	<b>43,04</b>
<b>Jumlah siswa yang tuntas</b>	<b>1</b>
<b>Presentase tuntas</b>	<b>5%</b>
<b>Jumlah siswa yang tidak tuntas</b>	<b>20</b>
<b>Presentase tidak tuntas</b>	<b>95%</b>

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4.1 bahwa hasil belajar kognitif siswa masih sangat rendah. Dimana siswa yang tuntas dalam belajar hanya terdapat 1 siswa atau 5% sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas dalam belajar berjumlah 20 siswa atau 95%, selain itu diketahui nilai rata-rata siswa 43,0 sedangkan nilai KKM yang telah ditetapkan oleh guru kelas IV adalah  $\geq 75,00$  maka dapat dikatakan tingkat ketuntasan dalam belajar siswa masih sangat rendah dari yang sebenarnya yaitu  $\geq 75,00$ .

Dari hasil diatas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan cara Penerapan media PPT interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi Pecahan.

## Siklus I

Tindakan siklus I dilakukan selama 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran (2 x 30 menit). Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran PPT Interaktif yang menampilkan rangkuman materi sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Pada siklus I kegiatan pembelajaran siswa memperhatikan penjelasan peneliti di depan kelas, kemudian siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa. Setelah berdiskusi siswa diminta untuk mempresentasikan di depan kelas, dan kemudian peneliti memberi saran dan masukan hasil diskusinya. Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan peneliti, peneliti membagi lembar kerja yang harus dikerjakan secara mandiri pada pertemuan II. Dalam proses pembelajaran peneliti juga melakukan observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru. Hasil Observasi dan tes dapat dilihat pada tabel berikut:

### 1) Hasil observasi aktivitas siswa

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran. Dalam lembar observasi ini terdapat dua indikator yang harus dipenuhi siswa yakni Afektif dan Psikomotorik. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus I dapat lihat dalam tabel berikut:

**Tabel 2**  
**Hasil observasi Aktivitas siswa**

Aspek	Afektif		Psikomotorik	
	Siklus I			
	PI	PII	PI	PII
<b>Jumlah skor</b>	65	67	66	68
<b>Rata-rata presentase</b>	77,3%	79,7%	78,5%	80,9%
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	78,5%		79,7%	

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui mengenai presentase aktivitas siswa dalam pembelajaran berbasis *power point* Interaktif pada materi Pecahan pada siklus I sudah membaik. Hal ini dapat dilihat pada presentase aktivitas siswa, pada aspek Afektif rata-rata presentase pada siklus I 78,5%. Pada aspek Psikomotorik Nilai rata-rata presentase pada siklus I aspek psikomotorik 79,7%. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II belum sesuai dengan indikator yang dicapai, sehingga perlu adanya perbaikan pada siklus II.

## 2) Hasil Observasi Aktivitas guru

**Tabel 3**  
**Hasil Observasi Aktivitas Guru**

	Siklus I	
	Skor Penilaian	
	Pertemuan I	Pertemuan II
Jumlah skor yang diperoleh	13	14
Skor maksimum	17	
Nilai presentase	76,4%	82,3%
Rata-rata nilai presentase	79,35%	

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran pelajaran Matematika materi Pecahan menggunakan media *power point* interaktif pada siklus I sudah baik. Dilihat dari Nilai aktivitas guru pada siklus I pertemuan I yaitu 76,4% dan pada pertemuan II adalah 82,3% sehingga diketahui rata-rata presentase pada siklus I yakni 79,35%. Namun masih terdapat kekurangan sehingga peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya.

## 3) Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya hasil belajar siswa. Rekapitulasi hasil belajar siswa kelas IVA SD Nurul Hikmah Ibnazzaman dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 4**  
**Hasil belajar Kognitif siswa**

<b>Jumlah nilai</b>	<b>1405</b>
<b>Rata-rata nilai siswa</b>	<b>66,9</b>
<b>Jumlah siswa yang tuntas</b>	<b>8</b>
<b>Presentase tuntas</b>	<b>38%</b>
<b>Jumlah siswa yang tidak tuntas</b>	<b>13</b>
<b>Presentase tidak tuntas</b>	<b>62%</b>

Dari tabel 4 dapat diketahui mengenai hasil belajar kognitif siswa, pada tabel siswa rata-rata nilai siswa yakni 66,9 dan siswa yang mendapatkan nilai diatas

KKM berjumlah 8 anak atau 38% dan siswa yang belum mencapai nilai KKM atau tidak tuntas sebanyak 13 anak atau 62%.

Berdasarkan pemaparan data tersebut terdapat beberapa kekurangan atau kelemahan dalam proses pembelajaran diantaranya: siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dalam mengerjakan evaluasi siswa kurang bertanggung jawab, siswa belum mampu menyelesaikan permasalahan mengenai pecahan menggunakan benda kongkret, peneliti belum mampu menguasai kelas, saat penggunaan PPT Interaktif partisipasi siswa kurang, dan peneliti belum melibatkan siswa saat menyimpulkan materi.

## Siklus II

Tindakan siklus II dilakukan selama 2 kali pertemuan. Tiap-tiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran (2 x 30 menit). Pelaksanaan siklus II dilakukan berdasarkan hasil perbaikan siklus I. Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran PPT. Pada siklus II tampilan pada slide tidak hanya rangkuman materi, terdapat beberapa soal yang harus dikerjakan siswa bersama kelompok. Sehingga kegiatan pembelajaran siswa diminta berkumpul sesuai dengan kelompoknya yang telah dibuat, peneliti menjelaskan materi di slide *power point* per sub bab dan setiap sub bab terdapat soal yang harus dikerjakan berkelompok dan dijawab secara berebut untuk mendapatkan point. Setelah selesai untuk mengetahui pemahaman siswa diakhir pertemuan peneliti membagi soal evaluasi yang harus dikerjakan secara mandiri. Pada siklus II juga melakukan observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru. Adapun hasil evaluasi (tes) dan observasi pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

### 1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

**Tabel 5**  
**Hasil observasi Aktivitas siswa**

Aspek	Afektif		Psikomotorik	
	Siklus I			
	PI	PII	PI	PII
<b>Jumlah skor</b>	76	78	73	75
<b>Rata-rata presentase</b>	90,4%	92,8%	86,9%	89,2%
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	91,6%		88,5%	

Hasil observasi siswa pada siklus II mengalami peningkatan dengan siklus I. Dapat dilihat pada tabel 5, pada aspek Afektif siklus II rata-rata presentase 85%. Sedangkan pada Aspek Psikomotorik dapat diketahui juga mengalami peningkatan rata-rata presentase siklus II 82,5%. Hal ini dapat diketahui bahwa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus II aktivitas siswa baik dari aspek Afektif maupun Psikomotorik sudah mencapai indikator yang diinginkan yakni presentase mencapai 80%. Sehingga dengan hasil tersebut peneliti mencukupi melakukan tindakan atau siklus berhenti disini.

### 2) Hasil Observasi Aktivitas Guru

**Tabel 6**

### Hasil Observasi Aktivitas Guru

	Siklus I	
	Skor Penilaian	
	Pertemuan I	Pertemuan II
Jumlah skor yang diperoleh	16	17
Skor maksimum		17
Nilai presentase	91,4%	100%
Rata-rata nilai presentase	95,7%	

Nilai aktivitas guru dalam proses pembelajaran siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik jika dibandingkan dengan siklus I. Dapat dibuktikan nilai pada pertemuan I siklus II nilai aktivitas guru 94,1% dan pada pertemuan II nilai aktivitas guru mencapai 100% sehingga rata-rata presentase aktivitas guru 95,7% . Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru sangat baik dan guru dapat diketahui bahwa peran guru dalam menggunakan media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran baik dari aktivitas siswa dan juga hasil belajar siswa.

### 3) Hasil Belajar Kognitif Siswa

**Tabel 7**  
**Hasil belajar Kognitif siswa**

<b>Jumlah nilai</b>	<b>1685</b>
<b>Rata-rata nilai siswa</b>	<b>80,23</b>
<b>Jumlah siswa yang tuntas</b>	<b>18</b>
<b>Presentase tuntas</b>	<b>86%</b>
<b>Jumlah siswa yang tidak tuntas</b>	<b>3</b>
<b>Presentase tidak tuntas</b>	<b>14%</b>

Berdasarkan tabel 7 diatas dapat kita ketahui rata-rata nilai siswa 80,23 dan siswa yang mendapatkan nilai kurang dari sama dengan KKM 75 atau tidak tuntas sebanyak 3 siswa atau 14%. Dan siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM 75 sebanyak 18 siswa atau 86% dan

### PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Nurul Hikmah Ibnazzaman, dapat dipaparkan hasil temuan penelitian. Dalam proses pembelajaran aktivitas guru berperan terhadap aktivitas siswa dan juga hasil belajar siswa. Pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan 2 siklus aktivitas siswa dan guru mengalami peningkatan diketahui bahwa aktivitas siswa setiap siklus pada aspek afektif mengalami peningkatan, pada siklus I rata-rata presentase keseluruhan 78,5% dan pada siklus II rata-rata presentase keseluruhan 91,6%. Dan pada aspek Psikomotorik pada siklus I rata-rata presentase keseluruhan 79,7% dan pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata presentase keseluruhan menjadi 88,5%. Aktivitas guru setiap pertemuan mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan I nilai presentase aktivitas guru 76,4% dan pada pertemuan II. mengalami peningkatan menjadi 82,3%, dan rata-rata presentase aktivitas guru pada siklus I yakni 79,35%. Pada siklus II nilai presentase aktivitas guru mengalami peningkatan yang sangat baik. Pada pertemuan I nilai presentase aktivitas guru 91,4% dan mengalami peningkatan mencapai 100%, dan rata-rata presentase aktivitas guru pada siklus II yakni 95,7%. Hal ini dikuatkan dengan penelitian Illahi dkk., (2021) bahwa aktivitas siswa dan guru dalam proses penelitian tindakan yang dilakukannya menunjukkan hasil yang positif. Penelitian yang dilakukan Wahyuningsih (2015) bahwa penerapan media interaktif *power*

*point* dapat meningkatkan aktivitas siswa. Sama dengan penelitian Susmiati, (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *power point* aktivitas siswa saat proses pembelajaran meningkat. Dengan menerapkan model PBL dengan berbantuan media *power point* mampu meningkatkan aktivitas siswa terhadap pembelajaran (Mandasari, 2021).

Proses pembelajaran dengan menerapkan media *power point* interaktif terjadi perubahan pada pemahaman (aspek kognitif) siswa terhadap mata pelajaran matematika materi pecahan. Pada hasil belajar ini dilakukan secara tes diakhir siklus yang berisi 20 soal pilihan ganda. Hasil belajar siswa yang dilakukan sebelum penelitian (pra siklus), siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, terdapat hasil belajar siswa mulai dari prasiklus sebelum adanya tindakan dan setelah ada tindakan pada Siklus I dan Siklus II mengalami sebuah peningkatan. Pada pra siklus sebelum adanya tindakan siswa yang tuntas hanya ada 1 siswa atau 5%, dan pada tindakan siklus I hasil belajar siswa yang tuntas mengalami kenaikan berjumlah 8 anak atau 38% dan pada siklus II siswa yang tuntas mencapai 18 siswa atau 86%.

Pada siklus I hasil belajar siswa belum mengalami peningkatan hal ini disebabkan siswa merasa bosan, saat proses pembelajaran media *power point* interaktif hanya menampilkan rangkuman materi dan peneliti kurang melibatkan siswa, mengingat pada siklus I peneliti belum mampu menguasai kelas sepenuhnya sehingga siswa masih sulit memahami materi yang disampaikan. Selain itu dalam mengerjakan soal evaluasi siswa kurang bertanggung jawab siswa lebih sering bermain dan mengobrol dengan teman sebangku sehingga waktu yang diberikan peneliti habis. Hal ini sesuai dengan penelitian N. Juniarti, Y. Bahari, (2015) bahwa faktor penyebab terjadinya penurunan hasil belajar siswa adalah cara mengajar yang kurang efektif dan tidak memanfaatkan waktu dengan baik

Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimana proses pembelajaran masih menggunakan media *power point* interaktif, pada silde *power point* yang digunakan tidak hanya menampilkan rangkuman materi tetapi juga terdapat soal/quiz yang harus dikerjakan siswa dengan ini media yang digunakan peneliti untuk menjalin interaksi langsung. Hal ini sesuai dengan pengertian *power point* menjadi media pembelajaran yang interaktif karena di dalamnya terdapat fasilitas yang mampu mendukung terciptanya antara peserta didik dengan media pembelajaran (N. L. P. S. Dewi & Manuaba, 2021). Selain terjadi interaksi secara langsung dengan media *power point* Interaktif, saat proses pembelajaran untuk menjawab quiz game pada media, peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dimana setiap kelompok bersaing untuk mendapatkan point, hal ini membuat siswa lebih fokus dan konsentrasi saat peneliti menyampaikan materi dan siswa menjadi aktif bertanya apabila ada materi yang belum jelas, sesuai dengan penelitian Hidayanti, (2011) salah satu faktor pendukung keberhasilan kognitif siswa yakni kesiapan dan cara belajar (mengerjakan tugas secara berkelompok atau dengan teman-temannya). Sehingga saat mengerjakan lembar evaluasi siswa lebih bersemangat dan antusias.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan media *power point* interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan kelas IV. Hal ini diperkuat dengan penelitian (Illahi dkk, 2021) hasil belajar kognitif siswa muatan IPA kelas V SDN Sumurwelut 1/438 Surabaya menggunakan media interaktif *power point* mengalami peningkatan yang signifikan. Pada penelitian Trisanti & Nafiah, (2020) menyimpulkan bahwa penggunaan media *power point* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media *power point* interaktif pada penelitian tindakan kelas di SD Nurul Hikmah Ibnazzaman, berpengaruh terhadap aktivitas siswa, aktivitas guru dan juga terhadap hasil belajar siswa. Sesuai dengan gambar diagram 4.2 dan 4.3 setiap pertemuan aktivitas siswa dan guru mengalami peningkatan. Dengan adanya media *power point* interaktif yang awalnya siswa merasa bosan dan kurang memperhatikan penjelasan guru kini siswa lebih aktif untuk mengikuti proses pembelajaran, sesuai dengan penelitian Wulandari, (2022) *power point* interaktif 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 power point interaktif guru lebih terbantu untuk menyampaikan materi yang ditampilkan pada slide dan dengan media *power point* dan guru mampu mempersiapkan pembelajaran dengan menarik. Hal ini sesuai dengan kesimpulan penelitian Sugiyarto dkk., (2021) bahwa media *power point* interaktif dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Dan dapat dilihat pada gambar diagram 4.3 bahwasanya setiap siklus presentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar disebabkan di dalam media *power point* interaktif tidak hanya rangkuman materi tetapi juga di desain terdapat quiz.

Dengan hasil penelitian dapat diketahui penggunaan media *power point* interaktif di SD Nurul Hikmah Ibnazzamaan mempunyai kelebihan diantaranya :

1. Siswa lebih aktif untuk mengikuti proses pembelajaran
2. Dengan menggunakan media *power point* interaktif guru lebih mudah menjelaskan materi yang akan disampaikan.
3. Pemahaman siswa terhadap materi lebih meningkat

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan media ppt interaktif dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan kelas IVA SD Nurul Hikmah Ibnazzaman. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata presentase pada siklus I aspek afektif 66,5% menjadi 85% pada siklus II. Dan pada aspek psikomotorik pada siklus I nilai rata-rata presentase 71% meningkat menjadi 82,5% pada siklus II dan peningkatan hasil belajar siswa diperoleh siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 8 siswa atau 38% dan pada siklus II meningkat siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa atau 86%.

Sesuai dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan yang akan mendatang peneliti lain dapat mengembangkan lagi penelitian mengenai penerapan media *power point* interaktif dalam peningkatan hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Fachrurrazi: (2017). pembelajaran matematika realistik di sekolah dasar pada materi fpb dan kpk dengan model penyajian paket makanan. *Urnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1, 113–122.
2. Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>
3. Illahi, T. A. R., Rahmawati, I., & Setyawan, A. (2021). Pemanfaatan Media Interaktif Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Siswa Kelas V SDN Sumurwelut 1/438 Surabaya. *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 1(2), 130–141. <https://doi.org/10.52620/jeis.v1i2.11>
4. Susmiati. (2021). Penggunaan Media Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Di Kelas V Sdn 118275 Sialang Pamoran Ii Kecamatan Silangkitang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 3(2), 1–12.
5. Trisanti, S., & Nafiah, N. (2020). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sdn Losari Jombang. *In National Conference for Ummah (NCU)*, 1(1), 623–630. <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/689>
6. Wahyuningsih, S. (2015). Jurnal Teknologi Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 8(2), 59–67. <https://doi.org/10.24114/jtp.v8i2.3329>
7. Mandasari, N. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

- Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SDN Pandean Lamper 02 Semarang. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 328. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3886>
8. N. Juniarti, Y. Bahari, W. R. (2015). Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Di Sma. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(April), 1-11.
  9. Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *WaPfi (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>
  10. Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2021). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118-123. <https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>
  11. Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26-32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>
  12. R. Novita, S. . H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(1), 10-21.
  13. Fuad, A. J., & Permatasari, A. D. (2019). Penggunaan Media Slide Powerpoint dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 61-78. <https://doi.org/10.33367/jiee.v1i1.683>
  14. Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
  15. Mulyadi, M. (2019). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya [Quantitative and Qualitative Research and Basic Rationale to Combine Them]. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128.
  16. Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *WaPfi (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>
  17. Dewi, C. (2016). Implementasi Metode Bamboo Dancing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas V Se ... *Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal*, 1, 15-23.