



Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penggunaan Media *Power Point* Interaktif

Delyla Millenia Valent¹, Rintis Rizkia Pangestika², Supriyono³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo
e-mail: delylavalen03@icloud.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran, peningkatan keaktifan serta peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media PPT interaktif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2021/2022 dengan subyek peserta didik kelas IV SD Negeri Ngupasan berjumlah 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh yaitu hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu: 1) Pembelajaran menggunakan media PPT interaktif di kelas IV SD Negeri Ngupasan subtema lingkungan tempat tinggalku terlaksana dengan sangat baik 2) media PPT interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik 3) media PPT interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian tindakan tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan media PPT interaktif dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada materi subtema lingkungan tempat tinggalku di kelas IV SD Negeri Ngupasan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Keaktifan, PPT Interaktif

Abstract

This study aims to determine the implementation of learning, increase activeness and increase student learning outcomes through the use of interactive PPT media. This type of research is Classroom Action Research. The research was carried out in the second semester of the 2021/2022 academic year with 20 students as the subject of class IV students at SD Negeri Ngupasan. Data collection techniques with interviews, observations, tests, and documentation. The data obtained are learning outcomes and student activity. This study uses qualitative and quantitative data analysis. The results of the study are: 1) Learning using interactive PPT media in class IV SD Negeri Ngupasan the sub-theme of the environment where I live is very well done 2) interactive PPT media can increase student learning activities 3) interactive PPT media can improve student learning outcomes. Based on the action research, it can be concluded that through the use of interactive power point media, it can increase the activity and learning outcomes in the sub-theme of the environment where I live in grade IV SD Negeri Ngupasan.

Keywords: *Learning Outcomes, Activity, Interactive PPT*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan pribadi manusia yang lebih baik, tanpa adanya suatu pendidikan manusia tidak dapat hidup dan berkembang sejalan dengan perkembangan zaman. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, "Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara". Pernyataan tersebut diartikan bahwa pendidikan itu dapat dilakukan oleh peserta didik secara sadar dan mampu bersaing di era perkembangan zaman saat ini. Dengan begitu peserta didik akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi menjadi ciri khas pendidikan abad 21 dilihat dari indikatornya. Proses pembelajaran di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi secara signifikan telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia termasuk ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Oleh karena itu, banyak orang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi akan membuat segalanya menjadi praktis, efisien, bermanfaat, dan tepat. Keseriusan para pendidik saat ini untuk mengatur pembelajaran di kelas sangat diperlukan untuk pembelajaran abad ke-21.

Untuk menciptakan pembelajaran yang semakin menarik, aktif, dan mengasyikkan pendidik harus bisa berperan dalam pengelolaan kelas yang kreatif dan inovatif. Hal ini sesuai dengan penelitian Minsih dan Anida (2018 : 20) yang menunjukkan bahwa pendidik dapat mempengaruhi pengelolaan kelas untuk menciptakan lingkungan belajar yang menggembirakan sehingga peserta didik lebih mudah diarahkan dan distimulus untuk memiliki semangat belajar yang tinggi. Pembelajaran di kelas dapat dikatakan berhasil jika seorang pendidik mampu secara aktif melibatkan peserta didik dalam setiap aspek kegiatan. Keberhasilan akan lebih lengkap jika peserta didik mencapai hasil belajar yang melampaui standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Jika mereka merasa tertantang untuk melakukan sesuatu, peserta didik akan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Untuk memberikan tantangan diperlukan sesuatu yang menarik. Sesuatu yang menarik ini dapat berupa aktivitas pembelajaran ataupun berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Daryanto (2013:7) merupakan bagian penting dari sistem pembelajaran. Salah satu unsur yang dapat membantu dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Oleh karena itu, ketersediaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk pembelajaran. Perencanaan yang baik sangat penting untuk proses pembelajaran yang efektif, terutama dalam hal media yang digunakan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting bagi peserta didik karena dapat mengatasi masalah terhadap kekurangan dalam metode pembelajaran konvensional yang cenderung menggunakan metode ceramah tanpa mengetahui dan memvisualisasikan isi

pelajaran yang dimaksudkan. Strategi pembelajaran konvensional saat ini dianggap kurang berkembang untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Kemajuan dunia pendidikan telah memberikan alternatif kepada pendidik menggunakan media pembelajaran untuk melakukan proses pembelajaran, pendidik dapat menggunakan berbagai media pembelajaran khususnya media pembelajaran interaktif.

Penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Media pendidikan merupakan salah satu komponen yang bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pengajaran yang sukses, bahan pengajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pengajaran dan menjadikan peserta didik belajar sambil bermain dan bekerja. Peserta didik akan lebih senang belajar ketika media pendidikan digunakan dan pengajaran juga akan lebih bermakna. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan ide-ide dari satu orang ke orang lain dan menimbulkan pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan perhatian peserta didik merupakan pengertian dari media. Peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri dengan memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi konsep yang konkret dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sangat mendukung secara aktif dan konstruktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat mendukung secara aktif dan konstruktif dalam belajar serta peserta didik mampu membangun pengetahuan sendiri dengan memvisualkan abstrak ke konkret.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, itu semua dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran berupa *Power Point* interaktif sehingga keaktifan dan hasil belajar peserta didik di dalam kelas meningkat dan juga suasana saat pembelajaran berlangsung secara kondusif dan menyenangkan dengan menyusun sebuah penelitian yang berjudul "Peningkatan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Menggunakan Media *Power Point* Interaktif Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku pada peserta didik Kelas IV SD Negeri Ngupasan".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas. Arikunto (2017:42) desain penelitian yang digunakan adalah penelitian berulang atau siklus. Tahap pertama penelitian diawali dengan membuat perencanaan. Tahap kedua yaitu pelaksanaan. Tahap ketiga yaitu pengamatan. Kemudian tahapan terakhir dari penelitian tindakan ini adalah melakukan refleksi.

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Ngupasan yang berjumlah 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Sedangkan instrument pengumpulan data berupa lembar wawancara, lembar observasi, soal tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis penelitian kualitatif dan analisis penelitian kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Ngupasan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar melalui penggunaan media *Power Point* interaktif subtema lingkungan tempat tinggalku pada peserta didik kelas IV SD Negeri Ngupasan. Penelitian ini terdapat 2 siklus dengan alokasi waktu setiap pertemuan yaitu 1 hari.

Pra Siklus

Pra siklus merupakan kegiatan proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Ngupasan yang bertujuan mengetahui sejauh mana keaktifan dan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran *Power Point* interaktif. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tahap pra siklus, keaktifan belajar peserta didik mendapatkan persentase 42% dengan kategori sangat kurang aktif.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak tiga pertemuan dengan alokasi waktu setiap pembelajaran yaitu 2 x 35 menit. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya.

Pengamatan Keaktifan Siklus I

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer mencatat keaktifan peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil observasi keaktifan peserta didik dengan menggunakan media *Power Point* interaktif siklus I pertemuan pertama memperoleh skor 149 dari skor maksimal 320 dengan skor terendah 5 dan skor tertinggi 10. Sedangkan untuk presentase keaktifan peserta didik hanya mendapatkan 47% dengan kategori sangat kurang aktif.

Keaktifan peserta didik siklus I pertemuan kedua memperoleh skor 178 dari skor maksimal 320 dengan skor terendah 6 dan skor tertinggi 11. Sedangkan untuk presentase keaktifan peserta didik mengalami peningkatan menjadi 56% dengan kategori kurang aktif.

Keaktifan peserta didik siklus I pertemuan ketiga memperoleh skor 193 dari skor maksimal 320 dengan skor terendah 8 dan skor tertinggi 11. Sedangkan untuk presentase keaktifan peserta didik mengalami peningkatan menjadi 60% dengan kategori kurang aktif.

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan sebesar 9%. Sedangkan pertemuan kedua dan pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 4%. Ditarik kesimpulan bahwa pada pembelajaran siklus I keaktifan belajar peserta didik dikategorikan kurang aktif.

Pengamatan Keterlaksanaan Siklus I

Pada siklus I menunjukkan sudah terdapat interaksi antara pendidik dengan peserta didik, hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Power Point* interaktif memberikan dampak yang cukup baik terhadap keaktifan

peserta didik. Hasil keterlaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan pertama memperoleh skor 34 dari skor maksimal 52 dengan skor terendah 2 dan skor tertinggi 3. Presentase keterlaksanaan mendapat 65,4% dengan kategori cukup baik.

Keterlaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan kedua memperoleh skor 36 dari skor maksimal 52 dengan skor terendah 2 dan skor tertinggi 3. Presentase keterlaksanaan mendapat 69,2% dengan kategori cukup baik.

Keterlaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan ketiga memperoleh skor 42 dari skor maksimal 52 dengan skor terendah 3 dan skor tertinggi 4. Presentase keterlaksanaan mengalami peningkatan menjadi 80,1% dengan kategori baik.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa antara siklus I pertemuan pertama dan siklus I pertemuan kedua meningkat sebesar 3,8%. Sedangkan siklus I pertemuan kedua ke siklus I pertemuan ketiga meningkat sebesar 10,9%. Hasil rata-rata yang diperoleh dari keterlaksanaan pembelajaran siklus I yaitu 71,6% yang dikategorikan cukup baik.

Pengamatan Hasil Belajar Siklus I

Selain penilaian keaktifan dan keterlaksanaan peserta didik, pada siklus I juga diberikan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada subtema lingkungan tempat tinggalku melalui penggunaan media *Power Point* interaktif. Hasil evaluasi belajar peserta didik pada pembelajaran siklus I pertemuan pertama yaitu peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM (75) ada 12 peserta didik atau 60%. Peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 ada 8 peserta didik atau 40%. Selanjutnya untuk nilai rata-rata kelas hanya 70 artinya belum memenuhi standar KKM yaitu ≥ 75 .

Nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan kedua yaitu peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM (75) sebanyak 9 peserta didik atau 45%. Peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 meningkat dari siklus I pertemuan pertama menjadi 11 peserta didik atau 55%. Selanjutnya untuk nilai rata-rata kelas 76 artinya sudah memenuhi standar KKM yaitu ≥ 75 .

Nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I pertemuan ketiga yaitu peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM (75) sebanyak 6 peserta didik atau 30%. Peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 meningkat dari siklus I pertemuan kedua menjadi 14 peserta didik atau 70%. Selanjutnya untuk nilai rata-rata kelas 75 artinya sudah memenuhi standar KKM yaitu ≥ 75 .

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak tiga pertemuan dengan alokasi waktu setiap pembelajaran yaitu 2 x 35 menit. Pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya.

Pengamatan Keterlaksanaan Siklus II

Pada siklus I penggunaan media *Power Point* interaktif memberikan pengaruh yang cukup baik, walaupun masih terdapat beberapa peserta didik yang belum terlihat aktif. Hasil observasi keaktifan peserta didik pada siklus II pertemuan pertama memperoleh skor 230 dari skor maksimal 320 dengan skor terendah 9 dan skor tertinggi 12. Sedangkan untuk presentase keaktifan peserta didik mendapatkan 72% dengan kategori cukup aktif.

Keaktifan peserta didik siklus II pertemuan kedua memperoleh skor 264 dari skor maksimal 320 dengan skor terendah 10 dan skor tertinggi 14. Sedangkan untuk presentase keaktifan peserta didik mendapatkan 83% dengan kategori aktif.

Keaktifan peserta didik siklus II pertemuan ketiga memperoleh skor 280 dari skor maksimal 320 dengan skor terendah 10 dan skor tertinggi 16. Sedangkan untuk presentase keaktifan peserta didik mendapatkan 88% dengan kategori aktif.

Berdasarkan data tabel 13, dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik siklus II pertemuan pertama dan pertemuan kedua mengalami peningkatan sebesar 11%. Sedangkan pertemuan kedua dan pertemuan ketiga mengalami peningkatan sebesar 5%. Ditarik kesimpulan bahwa pada pembelajaran siklus II keaktifan belajar peserta didik dikategorikan aktif.

Pengamatan Keterlaksanaan Siklus II

Pada siklus I menunjukkan sudah terdapat interaksi antara pendidik dengan peserta didik, hal ini dapat diartikan kesimpulan bahwa penggunaan media *Power Point* interaktif memberikan dampak yang cukup baik terhadap keaktifan peserta didik. Hasil keterlaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan pertama memperoleh skor 45 dari skor maksimal 52 dengan skor terendah 3 dan skor tertinggi 4. Presentase keterlaksanaan mendapat 86,5% dengan kategori baik.

Keterlaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan kedua memperoleh skor 46 dari skor maksimal 52 dengan skor terendah 3 dan skor tertinggi 4. Presentase keterlaksanaan mengalami peningkatan menjadi 88,5% dengan kategori baik.

Keterlaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan ketiga memperoleh skor 50 dari skor maksimal 52 dengan skor terendah 3 dan skor tertinggi 4. Presentase keterlaksanaan mengalami peningkatan menjadi 96,2% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa antara siklus II pertemuan pertama dan siklus II pertemuan kedua meningkat sebesar 2%. Sedangkan siklus II pertemuan kedua dan siklus II pertemuan ketiga meningkat sebesar 7,7%. Hasil rata-rata yang diperoleh dari keterlaksanaan pembelajaran siklus II yaitu 90,4% yang dikategorikan sangat baik.

Pengamatan Hasil Belajar Siklus II

Selain penilaian keaktifan peserta didik, pada siklus II juga diberikan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada subtema lingkungan tempat tinggalku melalui penggunaan media *Power Point* interaktif. Hasil evaluasi belajar peserta didik pada pembelajaran siklus II pertemuan pertama yaitu peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM (75) sebanyak 5 peserta didik atau 25%. Peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 meningkat dari siklus I pertemuan ketiga menjadi 15 peserta didik atau 75%. Selanjutnya untuk nilai rata-rata kelas 79 artinya sudah memenuhi standar KKM yaitu ≥ 75 .

Nilai hasil belajar peserta didik pada siklus II pertemuan kedua yaitu peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM (75) sebanyak 5 peserta didik atau 25%. Peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 sama dengan siklus II pertemuan pertama yaitu 15 peserta didik atau 75%. Selanjutnya untuk nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80 artinya sudah memenuhi standar KKM yaitu ≥ 75 .

Nilai hasil belajar peserta didik pada siklus II pertemuan ketiga yaitu semua peserta didik sudah mendapatkan nilai diatas KKM (75). Selanjutnya untuk nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 88 artinya sudah memenuhi standar KKM yaitu ≥ 75 .

KESIMPULAN

Pembelajaran menggunakan media *Power Point* interaktif di kelas IV SD Negeri Ngupasan subtema lingkungan tempat tinggalku terlaksana dengan sangat baik. Penerapan media *Power Point* interaktif subtema lingkungan tempat tinggalku di kelas IV SD Negeri Ngupasan berlangsung dengan baik serta dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Penerapan media *Power Point* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada subtema lingkungan tempat tinggalku di kelas IV SD Negeri Ngupasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S., Suharjono, dan Supardi. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Elpira, Nira dan Anik Ghufon. *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas IV SD*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Volume 2 (1) : 94-104

- Fanny, Arif Mahya dan Siti Partini Suardiman. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. Jurnal Prima Edukasia*. Volume 1 (1) : 1-9
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Minsih, & Anida, G. D. (2018). *Peran Pendidik dalam Pengelolaan Kelas*. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 5(1), 20–27. Diakses pada 15 Oktober 2021 (<http://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/6144>)
- Paizaluddin, Ermalinda. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Pasal 1 Ayat (3). Tentang *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*.
- Pour, A. N., Herayanti, L., & Sukroyanti, B. A. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik*. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 2, 37. <https://ejournal.litpam.org/index.php/eSaintika/article/download/111/30>