

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Power Point Interaktif pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN Sendangmulyo 02

Maulida Yuni Syafira¹, Aryo Andri Nugroho², Rafika Nuriafuri³

¹²Universitas PGRI Semarang, ³SDN Sendangmulyo 02

E-mail: yunisyafera52@gmail.com¹⁾
aryoandrinnugroho@gmail.com²⁾
rafikanuriafuri52@guru.sd.belajar.id³⁾

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik pada soal evaluasi yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 10 anak dari 28 anak. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran serta belum adanya interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru, dan dalam mengerjakan soal evaluasi peserta didik kurang bertanggungjawab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Sendangmulyo 02. Penelitian ini menggunakan Denelitan Tindakan Kelas. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IV SDN Sendangmulyo 02 tahun ajaran 2022/ 2023 dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 anak yang terdiri dari 16 perempuan dan 12 laki-laki. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan tes. Hasil penelitian ini yaitu pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint pada pembelajaran matematika kelas IV SDN Sendangmulyo 02 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan itu ditunjukkan dari hasil rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 43%, rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus II yaitu 71%, dan rata-rata persentase hasil belajar peserta didik pada siklus III yaitu 96%. Dapat diketahui terjadinya peningkatan rata-rata persentase ketuntasan pada siklus I ke siklus II yaitu sebesar 28%, dan peningkatan rata-rata persentase ketuntasan pada siklus II ke siklus III yaitu sebesar 25%.

Kata kunci: Power Point; Hasil Belajar; Matematika

ABSTRACT

The background of this research is the learning outcomes of students on evaluation questions that achieve the Minimum Completeness Criteria (KKM) of only 10 out of 28 children. This is caused by the lack of interest of students in the learning provided by the teacher, causing low student learning outcomes. Students are less active in learning and there is no interaction that occurs between students and teachers, and in working on evaluation questions students are less responsible. it uses Classroom Action Research. The subjects of this classroom action research were fourth grade students at SDN Sendangmulyo 02 for the academic year 2022/2023 with a total of 28 students consisting of 16 girls and 12 boys. Data collection techniques in this study are observation and tests. The results of this study are that learning using powerpoint media in learning mathematics for class IV SDN Sendangmulyo 02 can improve student learning outcomes. The increase was shown by the average percentage of students' learning outcomes in cycle I, which was 43%, the average percentage of students' learning

outcomes in cycle II, which was 71%, and the average percentage of students' learning outcomes in cycle III, namely 96%. It can be seen that there was an average increase in the percentage of completeness in cycle I to cycle II, which was 28%, and an increase in the average percentage of completeness in cycle II to cycle III, which was 25%.

Keywords: *Power point; Learning outcomes; Mathematics*

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi sekarang ini teknologi sangat membantu guru dalam mengajar, menyampaikan materi pembelajaran secara inovatif. Sebagai seorang guru dibutuhkan kreativitas dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Guru harus dapat menggunakan teknologi dengan mengikuti perkembangan zaman sehingga peserta didik tidak ketinggalan zaman. Hal ini sesuai dengan pandangan Ki Hadjar Dewantara yang mana pendidikan harus memperhatikan kodrat alam dan kodrat zaman peserta didik. Kodrat alam sendiri berkaitan dengan sifat dan bentuk lingkungan dimana peserta didik berada, sedangkan kodrat zaman berkaitan dengan isi dan irama, kodrat zaman dapat diartikan bahwa sebagai seorang guru harus membekali keterampilan pada peserta didik sesuai zamannya agar mereka dapat hidup, berkarya dan menyesuaikan diri. Setiap peserta didik sudah membawa sifat atau karakternya masing-masing, sebagai guru kita tidak dapat menghapus sifat dasarnya, yang dapat dilakukan adalah menunjukkan dan membimbing mereka agar muncul sifat-sifat baiknya dan akan menutupi sifat-sifat jeleknya.

Dalam pembelajaran dikelas guru seharusnya dapat memperhatikan kodrat peserta didik yang masih suka bermain. Ketika peserta didik sedang bermain pasti mereka akan merasakan kegembiraan dan itu akan membuat suatu kesan yang membekas di hati dan pikirannya. Sebagai seorang guru seharusnya memasukkan unsur permainan dalam pembelajaran supaya peserta didik merasa senang dan tidak bosan dengan pembelajaran yang diberikan guru. Guru harus membuat pembelajaran yang dapat membuat peserta didik merasa senang dan tidak terbebani oleh pembelajaran yang

diberikan guru. Pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV mata pelajaran Matematika diperoleh data hasil belajar peserta didik pada soal evaluasi yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 10 anak dari 28 anak. Permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu disebabkan oleh kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran serta belum adanya interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru, dan dalam mengerjakan soal evaluasi peserta didik kurang bertanggungjawab.

Ada berbagai macam cara yang dapat dilakukan guru untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Untuk mengikuti perkembangan zaman dan juga tuntutan tujuan belajar, seorang guru dituntut untuk kreatif dalam meningkatkan sarana proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan berupa materi kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat membantu guru dalam memberikan materi kepada peserta didik. Oleh karena itu guru harus mampu memilih dan mendesain media pembelajaran yang tepat (Nurseto, 2011). Sehingga peserta didik akan merasa senang dan antusias dalam menerima materi pembelajaran. Fuad (dalam Fuad & Permatasari, 2019:65) menyatakan bahwa media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan penggunaan dan

karakteristik jenis media. Media pembelajaran terdiri dari empat jenis yaitu (1) media dua dimensi seperti; gambar, karikatur, poster, foto, dan diagram, (2) media tiga dimensi dalam bentuk model seperti; spiseimen, etalase, benda tiruan, aquarium dan model pembangunan ruang angkasa, (3) media proyeksi seperti slide, LCD, strip film, film, dan OHP (overhead proyektor) dan (4) lingkungan seperti; lingkungan sekolah (taman, kebun dan lain-lain) dan sebagainya (Sudjana & Rivai 2009). Berdasarkan pemahaman di atas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan berupa materi kepada peserta didik sehingga pembelajaran akan menjadi menarik yang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran yang menarik dapat digunakan salah satunya dengan menggunakan power point interaktif. Menurut Muhrohbi yang dikutip Mulyawan (2013) didalam pembelajaran, media program Microsoft Power Point memiliki kelebihan diantaranya tenaga pendidik tidak memerlukan banyak menerangkan bahan ajar yang sedang diajarkan. Power point interaktif merupakan slide interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan penggunaannya untuk mendapat informasi dan pengetahuan dari media tersebut. Guru dapat menggunakan ide kreatifnya dan mengemas materi pembelajaran menjadi sebuah power point interaktif. Guru dapat menggunakan power point interaktif sebagai media untuk menyampaikan materi maupun soal evaluasi. Kebanyakan peserta didik merasa bosan dan mengeluh ketika diberi soal evaluasi, sehingga perlu ide kreatif yang dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan.

Power point dapat memosisikan objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya menjadi satu atau beberapa halaman yang disebut dengan “slide” (Warkintin & Mulyadi, 2019). Penggunaan power point didalam dunia pendidikan digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Power

point juga dapat membantu guru dalam menguasai kelas, dengan menggunakan media power point juga dapat membantu peserta didik supaya lebih fokus dengan penjelasan yang diberikan guru. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa power point interaktif adalah perangkat lunak program aplikasi yang dapat digunakan untuk menampilkan atau menyampaikan materi atau lainnya dengan cara menyisipkan teks, gambar, grafis, video dan audio yang di desain semenarik mungkin supaya dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat terjadi interaksi secara langsung.

Menurut Romadhan & Rusimanto (2015:453) karakteristik multimedia pembelajaran interaktif adalah: (1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, seperti menggabungkan satu unsur audio dan visual, (2) Bersifat interaktif, yaitu memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, (3) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Berdasarkan pemaparan di atas, media power point interaktif yang digunakan telah memenuhi kriteria karakteristik multimedia pembelajaran interaktif. Media power point interaktif sendiri memiliki kelebihan diantaranya seperti: memiliki tampilan yang menarik, dan dapat merangsang motivasi belajar peserta didik. Amrina (dalam Sukmawati, 2022:19) berpendapat bahwa kelebihan media power point diantaranya menarik, merangsang peserta didik untuk belajar, tampilan visual yang mudah dipahami, memudahkan guru menyampaikan materi, bersifat kondisional, dan praktis. Menurut Mangkulo (dalam Sukmawati, 2022:19-20) kelebihan power point adalah memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan, materi pembelajaran disampaikan secara utuh melalui pointer-pointer materi, praktis (dapat untuk semua ukuran kelas), dapat digunakan berulang-ulang, dan dapat menggabungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan

penyajian sehingga dapat mengakomodasikan peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, audio, maupun kinestetik. Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa power point interaktif memiliki kelebihan diantaranya seperti: (1) Memiliki tampilan visual yang mudah dipahami, (2) Memiliki tampilan yang menarik dan tidak membosankan, (3) Merangsang peserta didik untuk belajar, (4) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi, (5) dapat menggabungkan semua unsur media, (6) Dapat memitivasi peserta didik untuk belajar, (7) Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SDN Sendangmulyo 02 ditemukan permasalahan yaitu kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran serta belum adanya interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru, dalam mengerjakan soal evaluasi peserta didik kurang bertanggungjawab.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Denelitan Tindakan Kelas. 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 dikelas. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IV SDN Sendangmulyo 02 tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 anak yang terdiri dari 16 perempuan dan 12 laki-laki. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan tes. Metode penelitian tindakan kelas, menurut Arikunto dkk (2013) terdapat empat tahapan yaitu

perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV tentang pembelajaran Matematika diperoleh data hasil belajar peserta didik pada soal evaluasi yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 10 dari 28 peserta didik. Permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu disebabkan oleh kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran serta belum adanya interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru, dan dalam mengerjakan soal evaluasi peserta didik kurang bertanggungjawab.

Selain itu, pendidik juga belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik pada proses pembelajaran Matematika, serta kurang antusias peserta didik selama proses pembelajaran Matematika berlangsung. Peserta didik kurang dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik. Hal tersebut diketahui dari kurangnya rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang diberikan.

Permasalahan pembelajaran tersebut perlu diberikan alternatif untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Sendangmulyo 02 yaitu melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media powerpoint. Tujuan dari penelitian ini yaitu agar peserta didik dapat mempelajari dan memahami materi pembelajaran Matematika dengan mudah

Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

Untuk memperlancar kegiatan pembelajaran, diperlukan persiapan yang matang. Berdasarkan hasil evaluasi. Berdasarkan permasalahan yang ada pada kelas IV SDN Sendangmulyo 02 dengan mengidentifikasi masalah, menganalisis

masalah dan merumuskan masalah maka pelaksanaan tindakan dilaksanakan selama 3 siklus. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu menetapkan waktu pelaksanaan pada Selasa, 4 April 2023, menyusun perangkat pembelajaran yang berupa RPP, bahan ajar, LKPD, soal evaluasi, menyiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu Powerpoint.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I dalam proses kegiatan pembelajaran diperoleh data berupa hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Hasil data pengamatan hasil belajar peserta didik pada siklus I mata pelajaran Matematika sebagai berikut:

Tabel 1. Data hasil belajar peserta didik siklus I

No	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
1	50	5	Tidak Tuntas
2	60	3	Tidak Tuntas
3	70	7	Tidak Tuntas
4	80	8	Tuntas
5	90	5	Tuntas
6	100	0	Tuntas
Rata-Rata		71,78	
Persentase Ketuntasan		46%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif pada siklus I mata pelajaran Matematika melalui media powerpoint interaktif. Diperoleh data dengan jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 13 anak atau 46%. Sedangkan untuk jumlah peserta didik yang tidak tuntas yaitu 15 anak atau 54%. Rata-rata nilai yang dicapai oleh 28 peserta didik yaitu 71,78 dengan nilai terendah 50 dan tertinggi yaitu 90.

Berdasarkan pengamatan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik pada saat pelaksanaan siklus 1 belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan. Adapun data hasil belajar peserta didik melalui soal evaluasi yaitu

diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 71,78 dengan nilai terendah 50 dan tertinggi 90. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 maka terdapat 13 anak atau 46% dinyatakan tuntas, sedangkan 15 anak atau 54% dinyatakan tidak tuntas. Oleh karena itu pada pembelajaran siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan, sehingga perlu adanya perbaikan pada pertemuan berikutnya yaitu pada siklus II.

Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dimana belum menunjukkan adanya peningkatan yang baik pada aktivitas dan hasil belajar peserta didik maka perlu perbaikan pembelajaran pada siklus II. Adapun kegiatan perencanaan yang dilakukan yaitu menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada hari Selasa 23 Mei 2023. Membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar, Media Pembelajaran berupa Powerpoint dan Alat Evaluasi.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus II dalam proses kegiatan pembelajaran diperoleh data berupa hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Hasil data pengamatan hasil belajar peserta didik pada siklus II mata pelajaran Matematika sebagai berikut:

Tabel 2. Data hasil belajar peserta didik siklus II

No	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
1	50	0	Tidak Tuntas
2	60	5	Tidak Tuntas
3	70	3	Tidak Tuntas
4	80	14	Tuntas
5	90	4	Tuntas
6	100	2	Tuntas
Rata-Rata		78,21	
Persentase Ketuntasan		71%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif pada siklus II mata pelajaran Matematika melalui media powerpoint interaktif. Diperoleh data dengan jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 20 anak atau 71%. Sedangkan untuk jumlah peserta didik yang tidak tuntas yaitu 8 anak atau 29%. Rata-rata nilai yang dicapai oleh 28 peserta didik yaitu 78,21 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi yaitu 100.

Berdasarkan pengamatan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik pada saat pelaksanaan siklus II belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan. Adapun data hasil belajar peserta didik melalui soal evaluasi yaitu diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 78,21 dengan nilai terendah 60 dan tertinggi 100. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 maka terdapat 20 anak atau 71% dinyatakan tuntas, sedangkan 8 anak atau 29% dinyatakan tidak tuntas. Oleh karena itu pada pembelajaran siklus II belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan, sehingga perlu adanya perbaikan pada pertemuan berikutnya yaitu pada siklus III.

Deskripsi Pelaksanaan Siklus III

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dimana belum menunjukkan adanya peningkatan yang baik pada aktivitas dan hasil belajar peserta didik maka perlu perbaikan pembelajaran pada siklus II. Adapun kegiatan perencanaan yang dilakukan yaitu membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Bahan Ajar, Media Pembelajaran berupa Powerpoint dan Alat Evaluasi. Menyiapkan alat dan media yang akan digunakan untuk proses pembelajaran. Dalam hal ini mempersiapkan laptop, LCD proyektor, sebagai alat pendukung menggunakan powerpoint dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus III dalam proses kegiatan pembelajaran diperoleh data berupa hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif. Hasil data pengamatan hasil belajar

peserta didik pada siklus III mata pelajaran Matematika sebagai berikut:

Tabel 3. Data hasil belajar peserta didik siklus III

No	Nilai	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
1	50	0	Tidak Tuntas
2	60	0	Tidak Tuntas
3	70	1	Tidak Tuntas
4	80	8	Tuntas
5	90	13	Tuntas
6	100	6	Tuntas
Rata-Rata		88,57	
Persentase Ketuntasan		96%	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif pada siklus III mata pelajaran Matematika melalui media powerpoint interaktif. Diperoleh data dengan jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 27 anak atau 96%. Sedangkan untuk jumlah peserta didik yang tidak tuntas yaitu 1 anak atau 4%. Rata-rata nilai yang dicapai oleh 28 peserta didik yaitu 88,57 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi yaitu 100.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada saat pelaksanaan siklus III belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan. Adapun data hasil belajar peserta didik melalui soal evaluasi yaitu diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 88,57 dengan nilai terendah 70 dan tertinggi 100. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 maka terdapat 27 anak atau 96% dinyatakan tuntas, sedangkan 1 anak atau 4% dinyatakan tidak tuntas. Oleh karena itu pada siklus III sudah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan. Melihat hasil dari penelitian dirasa sudah memuaskan, maka peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan penelitian. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai, maka penelitian ini dihentikan pada siklus III.

Pembahasan berdasarkan hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif serta refleksi disetiap siklus dalam proses kegiatan pembelajaran Matematika melalui media powerpoint. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berikut ini data peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Peningkatan hasil belajar peserta didik setiap siklus

No.	Siklus	Rata-Rata Nilai	Peningkatan Siklus
1	Siklus I	71,78	-
2	Siklus II	78,21	6,43
3	Siklus III	88,57	10,36

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik kelas IV melalui media powerpoint mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 71,78. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 78,21. Pada siklus III nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 88,57. Dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata pada siklus I ke siklus II yaitu sebesar 6,43. Kemudian terjadi peningkatan nilai rata-rata dari siklus II ke siklus III yaitu sebesar 10,36. Terdapat hasil persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Matematika melalui media powerpoint mengalami peningkatan per pertemuan pada setiap siklusnya. Maka dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Persentase Peningkatan Ketuntasan Setiap Siklus

Tabel 5. Persentase Peningkatan Ketuntasan Setiap Siklus

No.	Siklus	Rata-rata Persentase	Peningkatan Siklus
1	Siklus I	43%	-
2	Siklus II	71%	28%
3	Siklus III	96%	25%

Berdasarkan diagram dan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV pada ranah kognitif mengalami peningkatan disetiap kegiatan

pembelajaran. Adapun rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 43%, rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar

peserta didik pada siklus II yaitu 71%, dan rata-rata persentase hasil belajar peserta didik pada siklus III yaitu 96%. Dapat diketahui terjadinya peningkatan rata-rata persentase ketuntasan pada siklus I ke siklus II yaitu sebesar 28%, dan peningkatan rata-rata persentase ketuntasan pada siklus II ke siklus III yaitu sebesar 25%. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pencapaian hasil belajar peserta didik kelas IV sudah mencapai indikator keberhasilan pada siklus I sampai dengan siklus III. Hasil belajar peserta didik mengalami ketuntasan belajar sesuai dengan KKM yaitu 75. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Sendangmulyo 02.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint pada pembelajaran matematika kelas IV SDN Sendangmulyo 02 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pada kondisi awal hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran Matematika diperoleh data hasil belajar peserta didik pada soal evaluasi yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 10 dari 28 peserta didik.
2. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 71,78. Kemudian pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 78,21. Pada siklus III nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 88,57.
3. Hasil rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 43%, rata-rata persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus II yaitu 71%, dan rata-rata persentase hasil belajar peserta didik pada siklus III yaitu 96%. Dapat diketahui terjadinya peningkatan rata-rata persentase ketuntasan pada

siklus I ke siklus II yaitu sebesar 28%, dan peningkatan rata-rata persentase ketuntasan pada siklus II ke siklus III yaitu sebesar 25%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fuad, A. Jauhar, & Ananda Dwi P (2019). Pemanfaatan Media Slide Powerpoint dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. *El Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education* 1, no 1 (Maret 2019). <https://ejournal.iaitribakti.ac.id/index.php/pgmi/article/view/683>
- Mulyawan. D. (2013). Pengaruh Penggunaan Microsoft Powerpoint. (Online). (<http://danimulyawan.38.blogspot.com/2013/01/jurnal-pengaruhpenggunaan-microsoft.html>). diakses 7 Maret 2023
- Nurseto, T. 2011. Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8 (1).
- Romadhon, Akbar. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009.
- Sukmawati, Ika Dewi. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru. Pekanbaru
- 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.