

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI MELIHAT KARENA
CAHAYA, MENDENGAR KARENA BUNYI KELAS V SDN 2 KEDARPAN**

¹Dyah Ayu Setianti, ²Tri Yuliansyah Bintaro

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto

²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Alamat e-mail : 1ayuprayuda74@gmail.com, 2triuliansyahbintaro@ump.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of fifth-grade students through the use of interactive PowerPoint media in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS), specifically on the topic of "Seeing Because of Light, Hearing Because of Sound" at SDN 2 Kedarpan. The problem underlying this research was the low student achievement, where only 36% of students reached the minimum mastery criteria, while 64% had not achieved it due to teacher-centered learning and limited use of media. To address this issue, a Classroom Action Research (CAR) was conducted using the Kemmis and McTaggart model consisting of planning, action, observation, and reflection, carried out in two cycles. The research subjects were 25 students, consisting of 18 boys and 7 girls. Data collection techniques included observation, tests, and documentation, while instruments used were observation sheets, pretests, and posttests. The results showed a significant improvement in students' cognitive, affective, and psychomotor domains. In the first cycle, only 64% of students achieved mastery, while in the second cycle, more than 80% of students successfully reached the minimum criteria. These findings indicate that interactive PowerPoint media not only helped increase student motivation and participation but also contributed positively to learning outcomes. Therefore, interactive PowerPoint can be considered an effective alternative media to improve the quality of learning in elementary schools.

Keywords: Interactive PowerPoint, Learning Outcomes, Classroom Action Research

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V melalui penggunaan media PowerPoint interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi "Melihat Karena Cahaya, Mendengar Karena Bunyi" di SDN 2 Kedarpan. Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa, di mana hanya 36% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 64% belum tuntas akibat pembelajaran yang berpusat pada guru dan terbatasnya penggunaan media. Untuk mengatasi masalah tersebut, dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 25 siswa, terdiri dari 18 laki-laki dan 7 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi, dengan instrumen berupa lembar observasi,

pretest, dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa baru mencapai 64%, sedangkan pada siklus II lebih dari 80% siswa berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimal. Temuan ini menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif tidak hanya membantu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga berkontribusi positif terhadap hasil belajar. Dengan demikian, PowerPoint interaktif dapat dipertimbangkan sebagai media alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: PowerPoint Interaktif, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas

A. Pendahuluan

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan inovator yang menentukan kualitas hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran siswa melakukan aktivitas belajar dengan berpartisipasi penuh terhadap proses pembelajaran, partisipasi yang dilakukan siswa yaitu dengan cara mendengar, melihat, menulis, dan berpikir secara kritis terhadap pembelajaran yang berlangsung (Magdalena et al., 2021). Perkembangan dunia pendidikan menuntut adanya kurikulum yang mampu menjawab tantangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Pemerintah melalui Kemendikbudristek menghadirkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang menawarkan pembelajaran

intrakurikuler yang bervariasi, di mana materi ajar disusun secara lebih optimal untuk memberikan waktu yang cukup bagi peserta didik untuk mendalami konsep dan memperkuat kompetensinya (Kemendikbudristek, 2022). Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada murid, lebih fleksibel, kontekstual, dan mendorong pengembangan potensi siswa sesuai dengan karakteristik masing-masing. Media pembelajaran berbasis digital juga dapat menjadi sarana belajar bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Dalam melibatkan media dalam sebuah pembelajaran memiliki fungsi yang bermanfaat dalam suatu pembelajaran yaitu untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi

pembelajaran yang diajarkan guru didalam kelas (Gabriela, 2021). penggunaan media pembelajaran digital juga mendorong siswa lebih aktif dan terampil dalam mengoperasikan teknologi serta bekerja sama dalam kelompok Musfiqon (2017).

Guru dituntut harus menguasai teknologi yang berkembang sekarang. Dalam tahap ini didunia Pendidikan sudah mulai mengenal teknologi karena saat ini guru atau pendidik sudah mulai mendidik peserta didik era milenial yang pada dasarnya memiliki karakter yang segalanya dikerjakan secara instan baik dalam mengerjakan tugas atau dalam kehidupan pribadi mereka (Kartini & Putra, 2020). pembelajaran tidak hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga pengembangan karakter, keterampilan abad 21, serta pengalaman belajar yang kontekstual (Melinda, 2018). Oleh karena itu, guru dituntut menghadirkan media pembelajaran inovatif berbasis digital yang sesuai dengan perkembangan era teknologi. Pada dasarnya media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi-materi atau pokok bahasan

pelajaran kepada siswa (Putri, DNS. Islamiah, F. Andini, 2022).

media pembelajaran adalah alat atau sumber belajar yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran sehingga pesan atau materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Sugiantara et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2017) bahwa integrasi teks, gambar, dan audio melalui pembelajaran multimedia dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis interaktif menjadi salah satu strategi efektif untuk menjawab tantangan rendahnya hasil belajar siswa. PowerPoint interaktif merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media ini memungkinkan integrasi teks, gambar, animasi, video, serta tombol navigasi interaktif sehingga siswa dapat belajar secara lebih aktif dan variatif (Rinjani, 2022). Tetapi disisi lain media power point interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran

powerpoint interaktif yaitu Mudah dipahami, efisien, sederhana dalam penggunaan, serta memiliki kecepatan dan metode penyajian yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Sedangkan kekurangannya yaitu Jika media ini akan diterapkan di dalam kelas, maka pihak sekolah perlu menyediakan fasilitas pendukung seperti aliran listrik dan proyektor untuk mendukung jalannya proses pembelajaran (Titin. Kurnia, 2022)

Secara umum, sekolah berperan sebagai wadah interaksi antara siswa dan guru untuk mengembangkan potensi dan hubungan di antara mereka. Dalam dunia pendidikan, hasil belajar menjadi tolak ukur penting untuk menilai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. dari hasil belajar adalah bentuk penilaian yang diberikan kepada siswa setelah mereka menjalani proses pembelajaran, yang mencakup evaluasi terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki, serta ditandai dengan adanya perubahan dalam perilaku siswa (Nurrita, 2018). Dalam proses pendidikan, kegiatan belajar dan

pembelajaran merupakan inti dari segala aktivitas yang dilakukan di lingkungan sekolah. Salah satu tujuan utama dari proses tersebut adalah untuk menghasilkan perubahan positif dalam diri siswa, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Tetapi masih terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang menurut (Kurniawan et al., 2018) meliputi faktor internal dan faktor eksternal antara lain : faktor eksternal atau yang berasal dari luar diri siswa, meliputi: faktor non-sosial, seperti kondisi udara, cuaca, waktu, lokasi belajar (baik dari segi letak maupun bangunan), serta ketersediaan alat belajar yang disukai, yang jumlahnya sangat beragam. faktor sosial, yaitu pengaruh dari orang lain, baik yang hadir secara langsung maupun tidak langsung. Kehadiran orang lain saat seseorang sedang belajar dapat menjadi gangguan. faktor internal atau yang berasal dari dalam diri siswa, yang juga terbagi dua: faktor fisiologis, yaitu kondisi fisik individu. Tubuh yang sehat dan bugar cenderung mendukung proses belajar yang lebih baik. faktor psikologis, yaitu aspek mental atau emosional siswa yang

turut memengaruhi kemampuan dalam belajar.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Kedarpan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi "*Melihat Karena Cahaya, Mendengar Karena Bunyi*", masih rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebanyak 64% siswa (16 dari 25 siswa) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan hanya 36% siswa (9 dari 25 siswa) yang tuntas. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif, mudah bosan, kurang fokus, bahkan sering menganggap IPAS sebagai mata pelajaran yang membosankan. Kurangnya variasi media yang digunakan guru memperburuk kondisi ini, membuat siswa kurang termotivasi, tidak aktif bertanya, serta tidak maksimal dalam kegiatan kelompok maupun praktikum.

Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2017) bahwa integrasi teks, gambar, dan audio melalui pembelajaran multimedia dapat meningkatkan pemahaman konsep

secara signifikan. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis interaktif menjadi salah satu strategi efektif untuk menjawab tantangan rendahnya hasil belajar siswa.

PowerPoint interaktif merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Media ini memungkinkan integrasi teks, gambar, animasi, video, serta tombol navigasi interaktif sehingga siswa dapat belajar secara lebih aktif dan variatif (Rinjani, 2022). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Trisanti & Nafiah (2019) membuktikan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD secara signifikan, dari 45,45% ketuntasan pada siklus I menjadi 81,82% pada siklus II. Fakta ini memperkuat bahwa PowerPoint interaktif berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menumbuhkan motivasi, rasa ingin tahu, dan keterampilan kolaboratif.

Berdasarkan uraian tersebut, fokus penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 2 Kedarpan akibat kurangnya variasi media

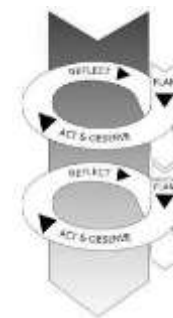
pembelajaran dan metode yang masih berpusat pada guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi pengembangan kajian media pembelajaran berbasis digital. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan keterampilan pemanfaatan teknologi pembelajaran, bagi siswa dalam mempermudah pemahaman materi serta menumbuhkan motivasi belajar, serta bagi sekolah sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah Penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung bertujuan untuk memperbaiki atau

meningkatkan mutu pembelajaran (Salim, H. Rasyid, 2015). Desain penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model dari Kemmis dan Taggart. Model PTK Stephen Kemmis dan Mc.Taggart memiliki empat tahapan yaitu tahap pertama perencanaan (plan), tahap kedua tindakan (action), tahap ketiga pengamatan (observation) dan tahap keempat refleksi (reflection) (Sunny et al., 2023).



Gambar 1. Siklus PTK menurut Kemmis dan Taggart

Pada penelitian ini dilakukan di SDN 2 Kedarpan yang beralamatkan di Desa Kedarpan, Kecamatan Kejobong, Kabupaten Purbalingga, dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN 2 Kedarpan yang berjumlah 25 Siswa (18 Putra dan 7 Putri). Penelitian ini dilakukan dalam 2 Siklus dengan teknik dan instrumen pengumpulan data yaitu Observasi, Tes, dan Dokumentasi.

Observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengamati objek secara langsung di lapangan, baik dilakukan secara partisipatif maupun non-partisipatif (Sugiyono, 2019). Definisi lain dari Observasi adalah kegiatan yang melibatkan penggunaan pancaindra, seperti penglihatan, penciuman, dan pendengaran, untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam menjawab pertanyaan penelitian (Benny Dkk, 2022). Tes pada dasarnya merupakan sebuah alat yang terdiri dari sejumlah tugas atau pertanyaan yang harus diselesaikan oleh peserta didik guna menilai suatu aspek perilaku tertentu (Faiz et al., 2022). Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan posttest yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sehingga dapat diketahui perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif dan setelah menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif. Dalam melakukan penelitian, dokumentasi juga memiliki peran penting sebagai alat untuk mengumpulkan data. Dokumentasi adalah rekaman

peristiwa yang telah terjadi, yang dapat berupa tulisan, gambar, video, dan berbagai bentuk lainnya (Hikmawati, 2020). Dokumentasi memegang peran penting dalam penelitian karena menyediakan bukti yang valid dan akurat terkait proses yang dilakukan.

Instrumen yang digunakan yaitu menggunakan soal pretest dan posttest, lembar penilaian afektif dan psikomotorik, serta lembar observasi siswa dan lembar observasi guru.

Indikator keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini yaitu penelitian ini dinyatakan telah mencapai tujuan apabila peningkatan hasil belajar siswa mencapai rata-rata lebih dari 70 dari jumlah seluruh siswa dan persentase ketuntasan mencapai lebih dari 75% diakhir siklus pada aspek penilaian kognitif. Sedangkan pada aspek penilaian afektif dan psikomotorik yaitu apabila persentase peningkatan pada setiap pertemuan mencapai sekurang-kurangnya 75%.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dimana dalam setiap siklusnya terdiri atas 2 pertemuan yang mencakup empat tahapan yaitu : tahap

perencanaan, tahap tindakan, tahap

Pertemuan	Rata - Rata	Max	Min	Ketuntasan
1	55.04	92	12	36%
2	68	100	28	64%

observasi, dan tahap refleksi. Pokok materi yang diambil dalam penelitian ini yaitu pada materi BAB 1 : Melihat karena cahaya, Mendengar karena bunyi, topik B : Melihat karena cahaya, Mata pelajaran IPAS kelas V SD. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Kedarpan, Kecamatan Kejobong, Kabupaten Purbalingga dengan Subjek siswa kelas V SD yang dilakukan selama 4 hari dalam 2 minggu yaitu pada hari rabu dan kamis tgl 7 dan 8 Agustus 2025 serta hari Rabu dan Jum'at tgl 13 dan 15 Agustus 2025.

Siklus I

Pada siklus 1 ini didapatkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan pretest diperoleh rata-rata 55.04, dengan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 12 dan persentase ketuntasan yaitu 36%. dari hasil pengukuran yang telah dilakukan menggunakan soal pretest dapat diketahui bahwa rata-rata siswa belum memahami dan mengetahui materi pelajaran yang diajarkan guru.

Kemudian pada pertemuan kedua didapatkan rata-rata 68, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 28 dan persentase ketuntasan yaitu 64%

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa ranah kognitif Siklus 1

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan yaitu menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif. Namun hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I ini masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada penelitian ini yaitu apabila peningkatan hasil belajar siswa mencapai rata-rata lebih dari 70 dari jumlah seluruh siswa dan persentase ketuntasan mencapai lebih dari 75%.

Pada penilaian afektif dan psikomotorik masing-masing terdiri atas 2 penilaian. Pada ranah afektif mencakup percaya diri dan tanggung jawab sedangkan pada ranah psikomotorik mencakup keterampilan dalam mempresentasikan hasil diskusi dan keterampilan bekerjasama dalam kelompok. Dari hasil penilaian afektif

pertemuan 1 ini diperoleh persentase nilai secara keseluruhan yaitu 56%. Kemudian berdasarkan rubrik penilaian afektif pada pertemuan 2 diperoleh persentase nilai secara keseluruhan yaitu 74.6%. Kemudian dari hasil penilaian psikomotorik Pada pertemuan 1 diperoleh persentase keterampilan seluruh siswa yaitu 67.3% dan pada pertemuan 2 diperoleh persentase keterampilan seluruh siswa yaitu 72%.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa ranah Afektif dan Psikomotorik Siklus 1

Ranah	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Afektif	56%	74.6%
Psikomotorik	67.3%	72%

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I menunjukkan adanya perkembangan positif, baik pada penilaian afektif maupun psikomotorik siswa. Hasil penilaian afektif selama dua pertemuan dalam siklus I memperlihatkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal, menandakan bahwa penerapan tindakan pembelajaran yang dilakukan mulai memberikan dampak

terhadap sikap dan keterlibatan siswa. Demikian pula, keterampilan psikomotorik siswa mengalami kenaikan persentase yang menunjukkan bahwa siswa mulai mampu mempresentasikan hasil diskusi dan bekerjasama dalam kelompok. Meskipun demikian, baik aspek afektif maupun psikomotorik masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan keberlanjutan tindakan ke siklus berikutnya agar perbaikan pembelajaran dapat dilaksanakan secara lebih optimal, sehingga peningkatan yang sudah terjadi dapat dipertahankan sekaligus ditingkatkan hingga mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan.

Siklus II

Pada siklus 2 ini didapatkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada pelaksanaan pretest diperoleh rata-rata 46.96, dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 4 dan persentase ketuntasan yaitu 8% dari hasil pengukuran yang telah dilakukan menggunakan soal pretest dapat diketahui bahwa rata-rata siswa belum memahami dan mengetahui materi

pelajaran yang diajarkan guru. Kemudian pada pertemuan kedua didapatkan jumlah nilai posttest siswa yaitu rata-rata 76.16, dengan nilai tertinggi 100 Dan nilai terendah 36 dan persentase ketuntasan yaitu 80%.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa ranah kognitif Siklus 2

Dari hasil yang telah di peroleh pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan dibandingkan dengan siklus I. setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint interaktif, hasil posttest pada pertemuan kedua mengalami peningkatan yang sangat baik. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 76,16, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 36. Persentase ketuntasan pun meningkat hingga 80%, yang berarti sebagian besar siswa telah mencapai standar ketuntasan minimal. Sehingga berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang telah di tetapkan pada penelitian ini telah tercapai. Pada penilaian afektif dan psikomotorik yang dilakukan pada

siklus 2 diperoleh hasil dari penilaian ranah afektif pertemuan 1 didapatkan hasil persentase nilai secara keseluruhan yaitu 78%. Kemudian pada pertemuan 2 diperoleh persentase nilai secara keseluruhan yaitu 80.6%. Sehingga pada penilaian

Pertemuan	Rata-Rata	Max	Min	Ketuntasan
1	46.96	96	4	8%
2	76.16	100	36	80%

afektif pada siklus II mengalami peningkatan yaitu dari 78% menjadi 80.6% pada pertemuan 2. Kemudian dari hasil penilaian ranah psikomotorik diperoleh hasil pada pertemuan 1 persentase keterampilan seluruh siswa yaitu 77.3%. pada pertemuan 2 diperoleh persentase keterampilan seluruh siswa yaitu 88%.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa ranah Afektif dan Psikomotorik Siklus 2

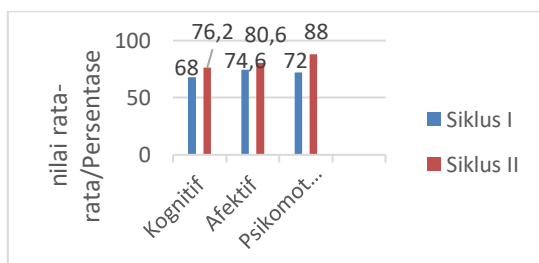
Ranah	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Afektif	78%	80.6%
Psikomotorik	77.3%	88%

Berdasarkan hasil yang diperoleh diatas bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan adanya perkembangan positif, baik pada penilaian afektif maupun psikomotorik siswa. Hasil penilaian afektif selama dua pertemuan dalam siklus II

memperlihatkan adanya peningkatan dibandingkan hasil yang diperoleh pada siklus I. Sehingga Secara keseluruhan, tindakan yang dilakukan pada siklus II berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

Dari seluruh hasil yang di jabarkan sebelumnya terlihat adanya peningkatan yang konsisten di setiap ranah hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Jika pada siklus I sebagian besar capaian masih di bawah indikator keberhasilan, maka pada siklus II seluruh ranah (kognitif, afektif, dan psikomotorik) telah mencapai bahkan melampaui target keberhasilan. Dengan demikian, penggunaan media PowerPoint interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Diagram 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II



Sehingga berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II didapatkan

penjelasan terkait peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Kedarpan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai berikut :

Ranah Kognitif

Pada siklus I mendapat rata-rata hasil pretest seluruh siswa yaitu 55,04 dengan ketuntasan 36% kemudian pada hasil posttest terjadi peningkatan rata-rata hasil posttest seluruh siswa yaitu 68 dengan ketuntasan 64%. Meskipun demikian, tindakan yang dilakukan pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu:

1. siswa masih beradaptasi dengan model pembelajaran berbasis media interaktif
 2. Guru masih perlu meningkatkan pengelolaan kelas agar semua siswa lebih bias terlibat aktif dalam pembelajaran
 3. sebagian siswa belum fokus dalam menyimak pembelajaran karena terbatasnya keterampilan mereka dalam mengoperasikan perangkat belajar digital
- Kemudia pada siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan yaitu dengan rata-rata nilai posttest

76,16 dengan ketuntasan mencapai 80%, sehingga berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini telah tercapai. Hal ini sejalan dengan pendapat Rubiman dan Kamal (2018) bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar proses belajar lebih mudah dipahami. Dengan PowerPoint interaktif, materi yang abstrak dapat disajikan menjadi lebih konkret, menarik, dan komunikatif, sehingga mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran, khususnya berbasis teknologi seperti PowerPoint interaktif, berperan penting sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami. Integrasi teks, gambar, dan audio mampu mengubah materi yang abstrak menjadi lebih konkret, menarik, serta komunikatif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran modern tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong peningkatan hasil belajar dan capaian kognitif siswa.

Ranah Afektif

Pada siklus I, persentase sikap afektif siswa (percaya diri dan tanggung jawab) meningkat dari 56% pada pertemuan pertama menjadi 74,6% pada pertemuan kedua. Meski terjadi peningkatan, capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu lebih dari 75%. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, hasil penilaian afektif meningkat menjadi 78% pada pertemuan pertama dan 80,6% pada pertemuan kedua. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa menunjukkan sikap percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta lebih bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas kelompok. Penemuan ini sejalan dengan pendapat Krismapera (2018), anak usia sekolah dasar cenderung senang bekerja sama, aktif, dan melakukan aktivitas secara langsung. Dengan demikian, hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan sikap tanggung jawab dan percaya diri siswa dalam kerja kelompok sesuai dengan karakteristik alami mereka, yang dapat semakin terfasilitasi melalui media interaktif.

Ranah Psikomotorik

Pada siklus I, keterampilan psikomotorik siswa meningkat dari 67.3% pada pertemuan pertama menjadi 72% pada pertemuan kedua. Meskipun meningkat, capaian ini masih sedikit di bawah indikator keberhasilan. Pada siklus II, persentase psikomotorik meningkat menjadi 77,3% pada pertemuan pertama dan 88% pada pertemuan kedua. Artinya, siswa semakin terampil dalam mempresentasikan hasil diskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menggunakan media pembelajaran yang tersedia. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati & Mudjiono (2018) menyebutkan bahwa keterampilan siswa dapat berkembang apabila diberikan kesempatan untuk berlatih melalui media dan aktivitas kelompok. Sehingga berdasarkan beberapa pendapat yang sejalan dengan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, di mana keterampilan siswa dalam presentasi, kerja sama, serta pengoperasian media termasuk pencapaian psikomotorik. Perkembangan keterampilan ini dapat optimal apabila siswa diberi

kesempatan berlatih melalui media dan aktivitas kelompok. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran digital mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, terampil menggunakan teknologi, dan meningkatkan kerja sama dalam kelompok.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. **Ranah Kognitif:** Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata pra-siklus 55,04 (ketuntasan 36%), meningkat pada siklus I menjadi 68 (ketuntasan 64%), dan mencapai indikator keberhasilan pada siklus II dengan rata-rata 76,16 (ketuntasan 80%). Hal ini membuktikan bahwa media PowerPoint interaktif efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.
2. **Ranah Afektif:** Sikap percaya diri dan tanggung jawab siswa meningkat dari 56% menjadi 74,6% pada siklus I, dan semakin baik pada siklus II dengan capaian 78% hingga 80,6%. Artinya, media interaktif mampu membentuk sikap positif siswa dalam belajar,

terutama dalam hal keberanian menyampaikan pendapat dan tanggung jawab dalam tugas kelompok.

3. **RanahPsikomotorik:**

Keterampilan siswa meningkat dari 56% menjadi 74,6% pada siklus I, lalu meningkat signifikan pada siklus II mencapai 88%. Hal ini menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif mampu memfasilitasi pembelajaran aktif, kreatif, dan kolaboratif.

Dengan demikian, media PowerPoint interaktif terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, & Mudjiono. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dkk, B. S. P. (2022). Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis. In *UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN*. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf)
- Faiz, A., Putra, N. P., & Nugraha, F. (2022). MEMAHAMI MAKNA TES, PENGUKURAN (MEASUREMENT), PENILAIAN (ASSESSMENT), DAN EVALUASI (EVALUATION) DALAM PENDIDIKAN. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 492–495. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.972>
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- HIKMAWATI, F. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Krismapera. (2018). “ Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar ” Krismapera Mahasiswa FKIP Prodi PGSD, Universitas Jambi. *Universitas Jambi*, 1–11. https://www.academia.edu/37921735/Karakteristik_Peserta_Didik_Kelas_V_Di_Sekolah_Dasar_Pdf
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index>

- php/edisi
- Melinda, R. T. (2018). Skripsi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Problem Solving Siswa Kelas Iv Min 1 Adirejo Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur. *Skripsi*, 122–123.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Putri, DNS. Islamiah, F. Andini, T. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Rinjani, R. S. (2022). Pengaruh Penerapan PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Beringin Raya. *Skripsi*, 12.
- Rubiman, R., & Kamali, S. R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap. *Sintesa*, 11(1), 177–186.
[Http://Ojs.Umsida.Ac.Id/Index.Php/Pedagogia/Article/View/69/75](http://Ojs.Umsida.Ac.Id/Index.Php/Pedagogia/Article/View/69/75)
- Salim, H. Rasyid, I. H. (2015). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS (Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah)* (M. K. Z. Nun (ed.)). PERDANA PUBLISHING.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80.
<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunny, V., Siti Sundari, F., & Kurniasih, M. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V E Di Sdn Polisi 1 Kota Bogor. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1070–1079.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.788>
- Titin. Kurnia, I. (2022). Studi Literatur : Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *Biological Science and Education Journal*, 2(1), 1–6.