

Efektivitas Penggunaan Media *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang Kelas III

Dian Wahyuni^{1*}, Muhammad Azhari², Mira Andriyani³

^{1,3}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, STAI Raudhatul Akmal, Deli Serdang, Indonesia

²Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, STAI Raudhatul Akmal, Deli Serdang, Indonesia

Email: ^{1*}dianwahyuni19797@gmail.com, ²m.azhari@staira.ac.id, ³myrasaja@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran Matematika, khususnya pada materi Bangun Ruang, sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *PowerPoint*. Subjek dalam penelitian ini adalah 26 siswa dari kelas III MIS BKM Nurul Iman yang terletak di Desa Durian, Kecamatan Pantai Labu, Kabupaten Deli Serdang. Pada hasil tes awal (*pre-test*), terdapat 6 siswa (23%) yang telah mencapai ketuntasan, sementara 20 siswa (70,4%) belum tuntas. Ketuntasan klasikal hasil belajar mencapai 29,6% dengan rata-rata nilai 57,7. Selanjutnya, setelah dilaksanakan siklus I dengan penerapan media *PowerPoint*, 14 siswa (54%) berhasil tuntas, sedangkan 12 siswa (46%) masih belum tuntas. Ketuntasan klasikal hasil belajar pada tahap ini adalah 54% dengan rata-rata nilai 64,3, yang masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 65. Karena nilai yang diperoleh belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, maka dilanjutkan ke siklus II dengan menggunakan model yang sama. Pada siklus II, terdapat 25 siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 97%. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mencapai 97% dengan rata-rata nilai 76, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dalam hasil belajar Matematika pada materi Bangun Ruang.

Kata Kunci: Media *PowerPoint*, Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk memfasilitasi siswa. Seluruh kegiatan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran memainkan peran penting dalam mencapai tujuan yang kompleks, yang tidak hanya mencangkup aspek kecerdasan, tetapi juga sikap spiritual. Namun, untuk mencapai harapan tersebut, diperlukan berbagai syarat, seperti pemahaman terhadap psikologi siswa, pengembangan kurikulum yang dapat mengantisipasi realitas kehidupan siswa, penguasaan serta penerapan model, metode dan perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan belajar yang dilakukan, serta pemahaman tentang konsep *implementasi* pendidikan. Menurut Sunaengsih, kualitas pendidikan sangat bergantung pada bagaimana pembelajaran dilaksanakan dalam suatu sistem. Selain itu, untuk mewujudkan mutu pembelajaran, kualitas guru dan pelaksanaannya selama proses pembelajaran juga sangat berpengaruh.

Salah satu tujuan dari pendidikan nasional, merujuk pada undang-undang (UU) No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, untuk dapat mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, diperlukan kolaborasi antara pemerintah dan sekolah, antara sekolah dan siswa, serta antara sekolah dan orang tua, agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal.

Selama proses pembelajaran di kelas, pendidik berusaha dan berharap agar peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan dari materi yang telah diajarkan. Namun, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, banyak peserta didik menunjukkan tanda-tanda ketidakmampuan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, pendidik sering menghadapi masalah, yaitu masih ada peserta didik yang mengalami kesulitan saat belajar, yang berarti bahwa meskipun mereka mengikuti proses belajar dengan baik, mereka tidak melakukannya secara maksimal. Situasi di mana peserta didik tidak dapat belajar dengan baik disebut sebagai kesulitan belajar, yang dapat terjadi jika mereka merasa terancam, menghadapi hambatan, atau dipengaruhi oleh faktor lain yang mengganggu

proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pendidik berupaya untuk memperbaiki situasi ini, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar, terutama dalam pembelajaran matematika mengenai materi bangun datar, diyakini oleh para pendidik dapat memotivasi dan membantu siswa dalam menguasai kemampuan tertentu dalam pelajaran matematika tersebut. Terutama dengan penerapan media pembelajaran berbasis *saintifik*, saat siswa membaca, berlatih, berdiskusi, dan melakukan aktivitas lainnya, mereka dapat memenuhi pengalaman dasar yang diperlukan. Namun, penyajian media pembelajaran yang masih terlalu rumit dapat mengurangi minat siswa dalam membaca materi pelajaran.

Matematika adalah ilmu yang mempelajari bilangan, bentuk, hubungan antar konsep, dan logika dengan menggunakan simbol atau lambang untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran Matematika, sangat penting bagi siswa untuk memahami konsep yang diajarkan, disertai dengan contoh-contoh yang dapat meningkatkan pemahaman mereka. Dengan pemahaman konsep yang mendalam dan contoh-contoh yang relevan, siswa akan lebih mudah menyelesaikan masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran mencakup segala hal, baik fisik maupun teknis, yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Program *multimedia interaktif* adalah jenis media pembelajaran berbasis komputer yang mengintegrasikan berbagai bentuk media, termasuk teks, grafik, foto, video, animasi, musik, dan narasi. *Microsoft PowerPoint* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat dan mengolah data presentasi. Data presentasi yang dapat dihasilkan yaitu: teks, tabel, grafik, gambar, bagan organisasi, dan lain-lain. Program ini memungkinkan pengguna untuk menampilkan objek sebagai contoh dalam bentuk gambar atau animasi yang lebih menarik dan mengesankan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, serta mempercepat proses belajar.

Di dalam mata pelajaran matematika, penggunaan media *PowerPoint* sangat penting untuk melaksanakan proses pembelajaran. Terutama pada materi bangun ruang, kita tidak perlu membawa objek fisik tersebut. Sebagai gantinya, kita dapat memanfaatkan media *PowerPoint* untuk menampilkan contoh-contoh bangun tersebut.

Tabel 1.1 Daftar nilai pelajaran Matematika kelas III Ujian Tengah Semester ganjil MIS BKM Nurul Iman Desa Durian

No	Nilai	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	< 67	Belum tuntas	21	67%
2	≤ 70	Tuntas	5	33 %
Jumlah			26	100%

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel di atas mengenai mata pelajaran matematika di kelas III MIS BKM Nurul Iman, diperoleh informasi bahwa dari 26 siswa, 33% berhasil mencapai KKM, sementara 67% tidak lulus KKM. Ada dua elemen yang sangat penting, yaitu metode dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, serta memberikan rangsangan terhadap kegiatan belajar, yang juga berdampak secara psikologis pada siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi akan sangat mendukung efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta materi selama pelajaran. Selain meningkatkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami materi, menyajikan data dengan cara yang menarik, memudahkan interpretasi data, dan merangkum informasi.

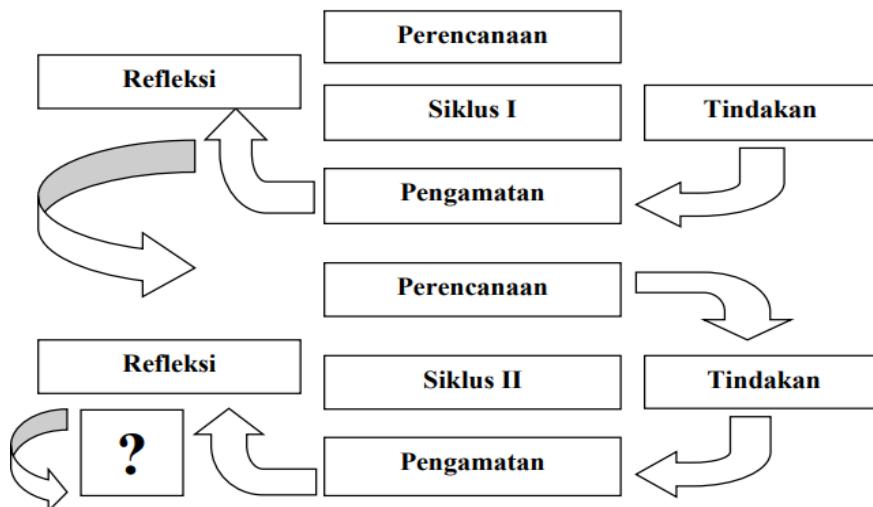
Namun, banyak guru yang masih kurang menguasai penggunaan media pembelajaran *PowerPoint*. Jika masalah ini dibiarkan terus-menerus, hal ini dapat berdampak negatif pada kualitas pembelajaran siswa, yang dapat menyebabkan kebosanan. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah ini, perlu dilakukan pembaruan dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan menerapkan media pembelajaran *PowerPoint*, guru dapat menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga suasana yang positif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa di atas standar ketuntasan yang diterapkan di MIS BKM Nurul Iman, khususnya di kelas III pada materi pembelajaran Matematika.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Efektivitas Penggunaan Media *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Matematika Bangun Ruang Kelas III MIS BKM Nurul Iman Desa Durian Kecamatan Pantai Labu T.A 2024/2024**

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dengan penelitian tindakan kelas ini peneliti memberikan tindakan kepada subjek yang diteliti yaitu siswa kelas V dan guru bertindak sebagai observer (Choffifah, 2024). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru

khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Melalui PTK, guru dapat meningkatkan kinerjanya secara terus menerus, dengan cara refleksi diri (*self reflection*), yakni upaya menganalisis untuk menemukan kelemahan- kelemahan dalam proses pembelajaran sesuai dengan program pembelajaran yang telah disusunnya dan diakhiri dengan melakukan refleksi. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model PTK Kemmis dan McTaggart. Model PTK Kemmis dan Mc Taggart pada hakikatnya terdiri dari perangkat atau untaian dengan satu perangkat yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Keempat tahapan tersebut merupakan satu kesatuan dalam siklus (Mu'alimin dan Cahyadi, 2014). Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan dua siklus. Untuk lebih memahami setiap siklus dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus PTK

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. *Tes*

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dan menilai tingkat keberhasilan mereka dalam memahami materi ajar yang telah disampaikan. Dalam penelitian ini, pemberian tes dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu tes awal (sebelum tindakan diberikan), tes hasil belajar I (setelah siklus I), dan tes hasil belajar II (setelah siklus selesai), yang semuanya berbentuk pilihan berganda.

2. *Pre-test*

Pre-test adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum penelitian dilaksanakan dengan model yang telah ditentukan oleh peneliti. Tes ini menggunakan lembar soal *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum proses pembelajaran dimulai.

3. *Post-test*

Post-test adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa setelah proses pembelajaran, menggunakan lembar soal *post-test*. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai pemahaman siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran PowerPoint dalam pelajaran matematika.

4. *Dokumentasi*

Dokumentasi adalah kumpulan catatan, foto, dan gambar dari peristiwa yang telah terjadi, yang berfungsi sebagai pelengkap untuk mendukung hasil observasi yang telah dilakukan.

Data dalam penelitian ini dianalisis untuk menarik kesimpulan mengenai pelaksanaan penggunaan media *PowerPoint* pada materi bangun ruang. Analisis ini mencakup penilaian terhadap hasil belajar siswa serta masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. *Reduksi Data*

Setelah tes hasil belajar dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah mengoreksi dan mempelajari tes tersebut. Tujuannya adalah untuk mengelompokkan, menyusun data, dan mengorganisasikan jawaban siswa berdasarkan setiap butir soal. Proses ini dilakukan agar penulisan data dalam tabel yang disediakan menjadi lebih mudah dan terstruktur.

2. *Penyajian Data*

Penyajian data adalah proses untuk memaparkan hasil data yang telah direduksi sebelumnya.

Melalui penyajian data ini, peneliti dapat memahami masalah yang muncul serta menentukan langkah-langkah yang perlu diambil untuk menyelesaikan masalah tersebut.

3. Verifikasi Data

Pada tahap ini, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan. Kesimpulan yang diambil menjadi dasar untuk pelaksanaan siklus berikutnya. Dalam kesimpulan ini, peneliti juga akan mendapatkan jawaban atas permasalahan yang ditemukan pada awal pelaksanaan tindakan. Berdasarkan jenis kesulitan yang dialami siswa, peneliti melakukan analisis untuk mencari solusi dalam mengatasi kesulitan tersebut, dengan harapan hasil belajar siswa dapat meningkat. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan persentase dan kualitas data dari Zainal Aqib. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui nilai rata-rata siswa.

Penilaian tugas dan tes dilakukan dengan cara menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, kemudian membaginya dengan jumlah siswa di kelas tersebut untuk mendapatkan nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini dihitung menggunakan rumus berikut:

$$n = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100 \%$$

Keterangan: $\sum x$: Skor perolehan Siswa
 $\sum N$: Skor Total (Aqib, 2009).

4. Penilaian Untuk ketuntasan Belajar

Menurut Zainal Aqib, terdapat dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara individu dan klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar, peneliti berpendapat bahwa penggunaan media PowerPoint dalam pelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang, dapat dianggap berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika siswa mampu menyelesaikan soal dan mencapai ketuntasan hasil belajar minimal 80%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

Berdasarkan rumus di atas, jika ketuntasan belajar di dalam kelas telah mencapai 70%, maka ketuntasan belajar dianggap sudah tercapai. Dengan demikian, analisis data yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai dasar untuk pelaksanaan siklus berikutnya, dan tindakan untuk siklus II perlu dilanjutkan. Kriteria tingkat kelulusan belajar siswa dalam bentuk persentase dapat ditampilkan dalam tabel berikut::

Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam %

Tingkat Keberhasilan %	Arti
90%-100%	Sangat Tinggi
80%-89%	Tinggi
65%-79%	Sedang
55%-64%	Rendah
0%-54%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah aktivitas yang bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan serta mengubah cara berpikir dan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Proses belajar melibatkan perubahan dalam cara berpikir, sikap, dan perilaku, yang terjadi sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan, pengamatan, dan latihan yang konsisten. Belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan pengetahuan akademis, tetapi juga mencakup pembelajaran sosial dan emosional, yang membantu individu beradaptasi dan berfungsi dengan baik dalam masyarakat. Dengan demikian, belajar merupakan fondasi penting untuk pertumbuhan pribadi dan pengembangan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Slameto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk mencapai perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan (Shelemo,2023). Menurut Djamarah dan Zain, belajar adalah proses yang mengakibatkan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Dengan kata lain, tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengubah tingkah laku, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, serta sikap, dan bahkan melibatkan seluruh aspek dari individu atau organisme.

Menurut Dimyati dan Mujiono, belajar adalah suatu proses *internal* yang rumit, yang melibatkan berbagai aspek, termasuk unsur afektif. Dalam dimensi afektif ini, terdapat hubungan dengan sikap, nilai-nilai, penghargaan, dan penyesuaian terhadap perasaan sosial. Dan menurut

Skinner, belajar diartikan sebagai suatu proses penyesuaian perilaku yang berlangsung secara bertahap, di mana perilaku tersebut merupakan akibat atau hasil dari pengalaman yang telah dialami sebelumnya.

Berdasarkan pendapat yang telah disampaikan oleh beberapa ahli di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa belajar mencakup semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh individu, yang mengakibatkan perubahan perilaku yang berbeda antara sebelum dan sesudah proses belajar. Jika seseorang telah belajar tetapi tidak memperoleh hasil yang berarti, maka dia belum dapat dianggap benar-benar belajar. Hal ini menunjukkan bahwa makna belajar yang sesungguhnya harus menghasilkan suatu perubahan setelah proses belajar (Durrotunnisa dan Nur, 2020).

Pada surat An-Nahl:125, Allah SWT memerintahkan umat Nabi Muhammad SAW menuju ke jalan yang benar dengan cara yang baik sesuai dengan tuntutan Islam. Siapa pun yang ingin berilmu, raihlah pendidikan dengan benar, bijak, dan dengan pengajaran yang baik.

أَنْعَمْتَ لِي سَبِيلَ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمُؤْمِنَةِ وَجَاهَهُمْ بِأَنَّهُ هِيَ أَحْسَنُ إِنْ رَبُّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَا يَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “*Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.*”

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses yang berlangsung secara sistematis dan terencana, di mana individu atau kelompok memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui pengalaman, pengamatan, latihan, dan interaksi dengan lingkungan. Pembelajaran bertujuan untuk memastikan siswa mendapatkan hasil belajar. Dalam kegiatan ini, pembelajaran berlangsung melalui interaksi antara siswa dan guru. Menurut Sudjana, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai setiap usaha yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik, dalam pendekatan sistem, pembelajaran merupakan suatu kesatuan dari berbagai komponen yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan, karena masing-masing komponen saling mendukung. Komponen-komponen ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembelajaran sebagai suatu sistem berarti bahwa semua komponen tersebut berinteraksi dan saling berhubungan satu sama lain serta dengan keseluruhan sistem itu sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya (Ariyanti, 2023).

Menurut Komalasari, pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dan menurut Arikunto, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar dan merupakan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berdasarkan pengertian pembelajaran menurut para ahli di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses penyampaian pengetahuan oleh guru kepada siswa melalui perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai dengan evaluasi yang berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Dewi, 2018).

3. Teori Belajar

Teori belajar adalah usaha untuk menjelaskan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita memahami proses belajar yang kompleks. Selain itu, teori ini juga dipahami sebagai kajian tentang perkembangan *intelektual* siswa. Menurut Triatno, terdapat tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar, yaitu:

a. Teori *Kognitivisme*

Teori ini menyatakan bahwa belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara *stimulus* dan *respons*, tetapi juga perilaku seseorang dipengaruhi oleh *persepsi* dan pemahamannya terhadap situasi yang berkaitan dengan tujuan belajarnya. Teori kognitif juga menekankan bahwa elemen-elemen dalam suatu situasi saling terkait dengan konteks keseluruhan dari situasi tersebut.

Teori *Kognitivisme* ini beranggapan bahwa belajar adalah suatu proses *internal* yang meliputi ingatan, pengolahan informasi, emosi, serta berbagai aspek-aspek psikologis lainnya. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks atau rumit (Dewi, 2018).

b. Teori *Konstruktivisme*

Konstruktivisme adalah metode pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam mengeksplorasi pengetahuan serta usaha untuk membangun pengalaman. Dengan kata lain, teori ini mendorong siswa untuk secara aktif menemukan kompetensi, pengetahuan, teknologi, dan hal-hal lain yang diperlukan untuk pengembangan diri mereka. Dalam proses pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan ide-ide mereka dengan kata-kata

sendiri, merenungkan pengalaman mereka, sehingga mereka menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung.

Menurut pandangan *konstruktivistik*, pembentukan pengetahuan melibatkan subjek yang secara aktif menciptakan struktur kognitif melalui interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitif ini, subjek membangun pemahaman tentang realitasnya. Interaksi kognitif akan berlangsung sejauh realitas tersebut dibentuk melalui struktur kognitif yang dibuat oleh subjek itu sendiri. Struktur kognitif harus selalu diubah dan disesuaikan sesuai dengan tuntutan lingkungan dan perubahan pada organisme. Proses penyesuaian ini berlangsung secara terus-menerus melalui *rekonstruksi* (Dewi, 2018).

c. Teori *Behaviorisme*

Menurut teori *behavioristik*, belajar diartikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi antara *stimulus* dan *respons*. Dengan kata lain, belajar merupakan suatu perubahan yang dialami siswa dalam kemampuan mereka untuk berperilaku dengan cara yang baru sebagai hasil dari interaksi antara *stimulus* dan *respons*. Seseorang dianggap telah belajar jika ia dapat menunjukkan perubahan dalam perilakunya. Dalam teori ini, hal yang paling penting adalah *input* berupa *stimulus* dan *output* berupa *respons* (Dewi, 2018). Proses yang terjadi antara *stimulus* dan *respons* dianggap tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati atau diukur, yang dapat diamati hanyalah *stimulus* dan *respons* itu sendiri. Oleh karena itu, segala sesuatu yang diberikan oleh guru (*stimulus*) dan hasil yang diperoleh siswa (*respons*) harus dapat diamati dan diukur (Amaliyag, 2020).

Teori *Behaviorisme* ini lebih menekankan pentingnya pengukuran, karena pengukuran dianggap *krusial* (penting) untuk mengamati perubahan perilaku yang terjadi. Selain itu, faktor lain yang dianggap signifikan adalah penguatan. Penguatan merujuk pada segala sesuatu yang dapat memperkuat munculnya suatu *respons*. Ketika penguatan ditambahkan, *respons* tersebut akan menjadi lebih kuat, sedangkan *respons* itu akan menghilang jika dikenakan hukuman. Oleh karena itu, penguatan merupakan bentuk *stimulus* yang penting untuk diberikan (ditambahkan) atau dihilangkan (dikurangi) agar *respons* dapat terjadi.

B. Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media disebut *Wasail*, yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Sementara itu, dalam bahasa Indonesia, istilah *medium* dapat diartikan sebagai antara atau sedang, sehingga pengertian media merujuk pada sesuatu yang mengantarkan atau meneruskan informasi antara pengirim pesan dan penerima pesan (Chofifah, 2024).

Di dalam kegiatan pembelajaran, terdapat proses komunikasi antara siswa dan guru, di mana guru berperan sebagai komunikator yang menyampaikan pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Dalam proses komunikasi ini, diperlukan sarana untuk menyalurkan pesan agar informasi pendidikan yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik. Sarana penyalur pesan ini dikenal sebagai media pembelajaran, sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh *Association of Education Communication Technology (AECT)*.

AECT menyatakan bahwa media mencakup segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Selain itu, media sering disebut sebagai mediator, di samping perannya sebagai sistem penyampaian atau pengantar. Mediator dapat diartikan sebagai setiap sistem pembelajaran yang menjalankan fungsi mediasi, mulai dari guru hingga peralatan yang paling canggih, yang semuanya dapat disebut sebagai media.

Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, di mana segala sesuatu dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan siswa atau keterampilan seseorang, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Definisi ini cukup luas dan mendalam, mencakup pengertian tentang sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan (Chofifah, 2024).

Azizah dalam penelitiannya menyatakan bahwa, Media dapat diartikan sebagai alat penentu keberhasilan proses pembelajaran karena media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sudah direncanakan. Sementara itu, dalam buku karangan Rodhatl Jennah secara *implisit* mengatakan bahwa, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video *camera*, video *recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (Rumidjan, dkk., 2017).

Dengan kata lain, media merupakan komponen sumber belajar atau sarana fisik yang mengandung materi instruksional dalam lingkungan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menarik perhatian,

minat, pikiran, dan perasaan siswa selama kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari berbagai penjelasan mengenai pengertian media pembelajaran yang telah disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi, termasuk alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

C. Media Pembelajaran *PowerPoint*

1. Pengertian *PowerPoint*

PowerPoint adalah salah satu jenis media yang dirancang untuk menampilkan program *multimedia*. Penggunaannya sangat mudah, dan tampilan yang dihasilkan sangat menarik bagi indra penglihatan karena dapat menyisipkan berbagai gambar dan video. Menurut Rusman, *PowerPoint* ialah *software* yang dirancang khusus agar mampu menayangkan program *multimedia* dengan menarik, mudah untuk membuat rancangannya, dan relatif murah. Sama halnya dengan perangkat lunak pengolah presentasi lainnya, media *PowerPoint* dapat menyisipkan banyak objek, seperti gambar, teks, video, grafik, suara serta objek lainnya yang dibuat dalam satu atau lebih halaman yang disebut dengan *slide* (Pramestika, 2021).

Pendapat lainnya tentang media *PowerPoint* juga dikemukakan oleh Rudi dan Cepi, *PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang popular dan paling banyak digunakan di berbagai kepentingan kegiatan presentasi baik dalam proses pembelajaran, menawarkan suatu produk, *meeting*, seminar, dan lain sebagainya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Mulyawan dalam Maryatun menjelaskan bahwasanya, *PowerPoint* merupakan sebuah program komputer berbasis multimedia yang tergabung ke dalam bagian *Microsoft Office*, yang digunakan sebagai alat presentasi.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* adalah sebuah program yang merupakan bagian dari *Microsoft Office* yang berbasis *multimedia*. Program ini dapat membantu individu dalam melakukan presentasi dengan menampilkan *slide* yang menarik, karena media ini memungkinkan pengguna untuk menyisipkan gambar, video, grafik, dan bahkan animasi yang dapat diolah sendiri. Selain itu, dalam proses pembelajaran, *PowerPoint* yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi yang disampaikan.

2. Kelebihan dan Kelemahan *PowerPoint*

b. Kelebihan *PowerPoint*

Setiap jenis media pembelajaran yang digunakan pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Maka, penting bagi guru untuk cermat dan teliti dalam memilih media yang sesuai dengan kemampuan dan cara penerapannya. Berikut adalah keunggulan media *PowerPoint* menurut Muhogorobi dalam Maryatun:

- 1) Penyajiannya sangat menarik karena menggunakan variasi warna, jenis huruf, dan animasi, baik untuk gambar maupun foto.
- 2) Lebih mampu mendorong siswa untuk ingin tahu.
- 3) Memberikan informasi yang lebih mendalam tentang materi.
- 4) Pesan dan informasi dalam bentuk visual dapat disajikan dengan baik, sehingga lebih mudah dipahami.
- 5) Pendidik tidak perlu menjelaskan materi pelajaran secara mendetail, karena poin-poin yang terdapat dalam isi pembelajaran sudah disajikan di *slide* presentasi.
- 6) Penggunaan *slide* yang tidak terbatas memungkinkan pengguna bebas menentukan jumlah halaman sesuai dengan materi yang ingin disampaikan, dan dapat digunakan berulang kali.
- 7) Setelah dibuat, hasilnya dapat disimpan dalam format data optik atau magnetik (seperti CD, *disket*, atau *flashdisk*), sehingga media ini mudah diakses kapan saja diperlukan.

Selain itu, menurut pendapat Tambunan dan Sinuraya, media *PowerPoint* memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya lebih unggul dibandingkan dengan media sejenis lainnya dalam konteks presentasi. Beberapa keunggulan tersebut yaitu, sebagai berikut:

- 1) Menyediakan berbagai jenis *template* yang konsisten.
- 2) Menawarkan kemudahan dalam mengatur semua elemen, termasuk bentuk, latar belakang, warna, dan lainnya.
- 3) Memungkinkan penambahan gambar atau objek apa pun ke dalam *slide* yang tersedia.
- 4) Mampu membuat animasi dalam bentuk *slide*.

Selanjutnya, menurut Damayanti dan Qohar, berikut kelebihan media *PowerPoint*, media *PowerPoint* memiliki kelebihan dalam penggunaan desainnya. Terdapat beragam desain tampilan yang mudah untuk diganti-ganti sesuai keinginan. Media ini dapat dirancang sekreatif dan semenarik mungkin sehingga peserta didik dapat berinteraksi melalui menu *hyperlink*. Ditambah dengan *fitur action button*, dapat membuat peserta didik dapat memilih *slide* atau materi tertentu yang ingin

dipelajari (Agusti dan Aslam, 2022).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa keunggulan penggunaan media *Microsoft PowerPoint* terletak pada variasi desain tampilan yang beragam saat membuat *slide* presentasi, sehingga dapat membuat *slide* menjadi menarik. Selain itu, pengguna dapat menyisipkan media lain seperti gambar, video, dan animasi. Jumlah *slide* yang digunakan tidak terbatas, dan *PowerPoint* juga dapat dirancang menjadi media interaktif berkat *fitur hyperlink* dan *action button*.

c. Kelemahan *PowerPoint*

Selain memiliki kelebihan, media *PowerPoint* juga memiliki kelemahan. Berikut beberapa kelemahan *PowerPoint* menurut Sanaky:

- 1) Media ini memerlukan perangkat keras khusus, seperti komputer dan proyektor LCD, untuk menampilkan pesan yang ingin disampaikan.
- 2) Biaya untuk pengadaan perangkat ini cukup tinggi, dan tidak semua sekolah mampu memfasilitasinya.
- 3) Diperlukan persiapan yang matang sebelum membuat tayangan *slide*, terutama jika menggunakan teknik penyajian animasi, yang tentunya memakan waktu cukup lama.
- 4) Tidak semua orang memiliki kemampuan untuk mengoperasikannya.
- 5) Seseorang diharuskan memiliki keterampilan dalam menyampaikan pesan atau ide-ide ke dalam slide *PowerPoint* agar mudah dipahami
- 6) Kemungkinan untuk terjadinya kerusakan *hardisk* atau terserang *malware* atau virus.

Sedangkan menurut Muhogoribi dan Maryatun, terdapat beberapa kelemahan yang dimiliki oleh media *PowerPoint*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menghabiskan waktu dan tenaga untuk persiapan.
- 2) Memerlukan terlalu banyak perangkat komputer.
- 3) Jika layar yang digunakan kecil, siswa yang duduk jauh dari layar akan mengalami kesulitan dalam melihat materi yang ditampilkan.
- 4) Siswa perlu memiliki keterampilan untuk mengoperasikan media ini agar presentasi dapat berlangsung dengan baik.

Berdasarkan berbagai pendapat yang disampaikan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kelemahan yang terkait dengan penggunaan *Microsoft PowerPoint*. Kelemahan-kelemahan tersebut mencakup waktu yang diperlukan untuk melakukan persiapan sebelum presentasi, risiko kerusakan yang mungkin terjadi pada perangkat komputer atau kemungkinan serangan *malware* yang dapat mengganggu proses, serta kebutuhan akan alat pendukung seperti proyektor, komputer, dan LCD untuk menampilkan *slide* dengan efektif. Selain itu, penting untuk dicatat bahwa tidak semua orang memiliki kemampuan atau keterampilan yang memadai untuk mengoperasikan media ini dengan baik (Putri dkk., 2022).

3. Langkah-langkah Pembelajaran dengan *Powerpoint*

Di bawah ini adalah langkah-langkah penting yang perlu diperhatikan dan diikuti dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif, agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Langkah-langkah ini diungkapkan oleh Alim dan dirancang untuk membantu pendidik dalam memaksimalkan penggunaan media tersebut dalam kegiatan belajar mengajar.

- a. Pastikan bahwa semua media dan peralatan yang diperlukan telah tersedia dan berada dalam kondisi yang siap untuk digunakan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
- b. Sampaikan dengan jelas kepada peserta didik mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, agar mereka memiliki pemahaman yang baik tentang apa yang diharapkan dari mereka.
- c. Sebelum memulai, jelaskan terlebih dahulu langkah-langkah yang perlu diambil oleh peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga mereka tahu apa yang harus dilakukan dan dapat mengikuti dengan baik.
- d. Usahakan untuk menghindari situasi atau kondisi yang dapat mengganggu ketenangan dan konsentrasi peserta didik, agar mereka dapat fokus dan terlibat secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Padmaningrum terdapat 3 sintak sistematis yang harus dilakukan apabila ingin menggunakan media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Persiapan, persiapan adalah tahap awal yang harus dilakukan pendidik sebelum melaksanakan pembelajaran dengan media tertentu. Kegiatan dalam tahap ini meliputi merencanakan pelaksanaan pembelajaran, menentukan media yang akan digunakan, mempelajari buku petunjuk atau materi pendukung, serta menyiapkan dan mengatur peralatan yang diperlukan. Semua langkah ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang efektif dan kondusif bagi peserta didik.
- b. Penyajian, Ketika melaksanakan pembelajaran dengan media, pendidik perlu

- mempertimbangkan beberapa hal, seperti memastikan kesiapan dan kelengkapan semua media serta peralatan, menjelaskan tujuan pembelajaran, mengarahkan peserta didik tentang tindakan yang harus dilakukan selama proses, dan menghindari faktor yang dapat mengganggu suasana belajar.
- c. Tindak Lanjut, Untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dibahas dengan media pembelajaran, perlu dilakukan kegiatan tindak lanjut. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan, dan dapat berupa diskusi, eksperimen, observasi, latihan, serta tes (Putri, dkk., 2022).

Berikut adalah ilustrasi pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* menurut Alim yang dikembangkan dalam penelitian ini.

- a. Mempersiapkan semua fasilitas yang diperlukan untuk proses pembelajaran, seperti proyektor, LCD, *sepiker*, dan laptop, dan memastikan semua alat tersebut siap untuk digunakan.
- b. Pendidik harus menjelaskan dengan jelas kepada peserta didik mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, khususnya yang berkaitan dengan materi pelajaran tertentu, sehingga siswa memahami fokus dari pembelajaran yang akan dilakukan.
- c. Setelah itu, pendidik mulai menjelaskan materi yang telah disiapkan dalam format *PowerPoint* dan mengajak peserta didik untuk berdiskusi bersama mengenai isi materi tersebut, sehingga tercipta interaksi yang aktif.
- d. Pendidik juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang isi materi pelajaran yang mungkin belum mereka pahami, sehingga mereka dapat mendapatkan klarifikasi dan memperdalam pemahaman mereka.
- e. Selanjutnya, pendidik menunjuk peserta didik secara acak untuk menjelaskan kembali poin-poin penting dalam materi tersebut, yang bertujuan untuk memastikan bahwa mereka benar-benar memahami dan dapat mengkomunikasikan informasi yang telah dipelajari (Ajiban, 2024).

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dialami oleh peserta didik setelah menjalani aktivitas pembelajaran. Perubahan ini bersifat relatif stabil sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan belajar. Hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka sering kali dianggap sebagai prestasi belajar. Hasil belajar muncul sebagai akibat dari pengalaman individu yang berinteraksi secara aktif dengan lingkungan atau dunia di sekitarnya. Interaksi ini dilakukan melalui upaya yang dilakukan sendiri tanpa pengaruh dari orang lain atau dilakukan secara kolektif.

Menurut Mella Dwi Nanda, hasil belajar merupakan *output* dari suatu sistem pemrosesan *input*. Sistem pemrosesan ini terdiri dari berbagai informasi, seperti pengetahuan, sedangkan *output* dari sistem tersebut adalah tindakan atau kinerja. Dan menurut Nasution, keberhasilan belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu selama proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, sikap, pemahaman, penguasaan, dan penghargaan. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada aspek mental peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar, dan terjadi secara sengaja dan sadar (Amaliyah, 2020).

Dari berbagai penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan pada peserta didik yang mencakup aspek pengetahuan, mental, dan sikap individu, yang terjadi akibat interaksi aktif dengan lingkungan dan sekitarnya, tanpa pengaruh dari orang lain atau dilakukan secara kolektif, serta dalam keadaan sadar dan sengaja.

Peningkatan kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat dilihat melalui data yang diperoleh dari hasil evaluasi pembelajaran. Menurut Clark, hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi 70% oleh kemampuan siswa dan 30% oleh faktor lingkungan. Terdapat beberapa tujuan yang dapat dicapai melalui penilaian hasil belajar. Nana Sudjana telah mengemukakan dan menyebutkan beberapa tujuan penilaian hasil belajar, antara lain sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan mereka dalam berbagai mata pelajaran, sehingga kemampuan siswa dapat dibandingkan dengan yang lain.
- b. Mengetahui efektivitas dalam mengubah perilaku peserta didik menuju tujuan pendidikan yang diharapkan, untuk menilai keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.
- c. Menentukan langkah selanjutnya berdasarkan hasil penilaian dengan melakukan perbaikan dan pengayaan dalam program pendidikan serta sistem pelaksanaannya.
- d. Memberikan pertanggungjawaban kepada pihak-pihak yang berkepentingan (Trianziani, 2020).

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada perubahan kemampuan yang dialami oleh peserta didik setelah mereka menjalani proses pembelajaran. Penguasaan yang diperoleh oleh peserta didik dapat mencakup aspek kognitif, yang biasanya diukur melalui evaluasi hasil belajar. Untuk mencapai hasil

belajar yang optimal, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, antara lain:

- a. Faktor Internal: Faktor internal ini berkaitan dengan kondisi yang ada dalam diri peserta didik, termasuk aspek psikologis dan aspek fisiologis mereka yang dapat memengaruhi proses belajar.
- b. Faktor Eksternal: Faktor ini merujuk pada kondisi yang ada di sekitar peserta didik, seperti suhu, kualitas udara, cuaca, serta keadaan sosial yang ada di lingkungan mereka, yang semuanya dapat berdampak pada pengalaman belajar.
- c. Faktor Instrumental: Faktor ini muncul sebagai akibat dari penggunaan alat atau metode yang dirancang untuk mencapai hasil yang diharapkan, termasuk kurikulum, metode pengajaran, sarana, media, dan berbagai elemen lainnya yang mendukung proses pembelajaran (Zainul, dkk., 2024).

3. Ranah Hasil Belajar

Howard Kingsley dan Astriyani mengklasifikasikan tiga macam hasil belajar, yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita (Megasari, 2023). Sementara itu, menurut Benyamin Bloom, hasil belajar dalam studi dicapai melalui tiga kategori utama, yaitu kategori ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, hasil belajar mencakup 3 ranah yang saling berkaitan, yaitu:

a. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif adalah area yang mencakup aktivitas mental (otak). Menurut Bloom, ranah kognitif meliputi kegiatan mental di mana kemampuan yang dimiliki peserta didik terdiri dari, menghafal (*remember*) (C1), memahami (*understand*) (C2), menerapkan (*apply*) (C3), menganalisis (*analyse*) (C4), mengevaluasi (*evaluate*) (C5), dan menciptakan (*create*) (C6). Nilai-nilai yang berkaitan dengan pencapaian aspek *kognitif* meliputi nilai KKM, kelulusan dalam UAS, serta LKS untuk kelompok mata pelajaran.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang, di mana perubahan sikap ini dapat diprediksi dan biasanya dimiliki oleh individu dengan penguasaan kognitif tinggi. Tipe ranah afektif ini terlihat pada peserta didik melalui perilaku seperti motivasi belajar, kebiasaan belajar yang baik, interaksi sosial positif, serta penghargaan dan rasa hormat terhadap guru dan teman sekelas. Dengan demikian, ranah afektif berperan penting dalam proses pembelajaran dan perkembangan karakter peserta didik (Megasari, 2023).

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik mencakup hasil belajar yang terlihat pada peserta didik dalam bentuk keterampilan atau kemampuan untuk melakukan tindakan tertentu. Terdapat enam tingkatan keterampilan, yaitu: gerakan *refleks* (keterampilan yang terjadi secara otomatis), keterampilan dalam gerakan sadar, kemampuan *perceptual* yang meliputi kemampuan membedakan visual, *auditif*, dan motorik, kemampuan fisik seperti kekuatan dan ketepatan, gerakan keterampilan dari yang sederhana hingga kompleks, serta kemampuan komunikasi *nonverbal*, termasuk ekspresi gerakan dan *interpretasi*.

Pada penelitian ini, hasil belajar yang dianalisis adalah hasil belajar dalam ranah kognitif yang memiliki 6 tingkatan, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Setiap tingkatan mencerminkan perkembangan kemampuan berpikir peserta didik, dari kemampuan dasar hingga yang lebih kompleks, yang semuanya berkontribusi pada pemahaman dan penguasaan materi yang dipelajari (Muhammad, dkk., 2022).

4. Indikator Hasil Belajar

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar

No	Ranah Kognitif	
	a	<i>Remembering</i> (Mengingat)
1	b	<i>Understanding</i> (Memahami)
	c	<i>Applying</i> (Menerapkan)
	d	<i>Analysing</i> (Menganalisis)
	e	<i>Evaluating</i> (Menilai)
	f	<i>Creating</i> (Mencipta)
	Ranah Afektif	
2	a	<i>Receiving</i> (Sikap Menerima)
	b	<i>Responding</i> (Merespons)
	c	<i>Valuating</i> (Nilai)
	d	<i>Organization</i> (Organisasi)
	e	<i>Characterization</i> (Karakterisasi)
Ranah Psikomotorik		
3	a	Gerakan refleksi (Keahlian Gerakan tidak sadar)

	b	Keterampilan gerakan sadar
	c	Kemampuan <i>perceptual</i> , visual, <i>auditif</i> , motoris, dan sebagainya
	d	Kemampuan fisik: kekuatan, keharmonisan, dan lainnya.
	e	Gerakan <i>skill</i>
	f	Kemampuan komunikasi <i>non-decursive</i> seperti <i>ekspresif</i> dan <i>interpretative</i>

E. Matematika

1. Pengertian Matematika

Kata Matematika berasal dari bahasa Latin *Mathematika* yang diambil dari bahasa Yunani *Mathematike* artinya mempelajari menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Menurut James dan James, matematika adalah ilmu tentang logika yang berkaitan dengan bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling terkait. Sementara itu, Johnson dan Rising menyatakan bahwa, matematika adalah pola berpikir dan pengorganisasian yang melibatkan pembuktian logis, serta merupakan bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat dan lebih berfokus pada simbol yang merepresentasikan ide daripada bunyi. (Anwar, 2017).

Dan menurut Kline, matematika bukanlah pengetahuan yang berdiri sendiri dan sempurna, melainkan alat untuk membantu manusia memahami dan menggunakan bahasa simbol serta istilah yang jelas dan akurat. Matematika berfungsi untuk membantu manusia dalam memahami dan mengatasi permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

Dari berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan logika. Istilah ini berasal dari kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu, serta *mathematike* yang terkait dengan *mathein* atau *mathenein*, yang berarti belajar atau berpikir. Jadi, matematika dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui proses berpikir (penalaran). Fokus matematika lebih pada aktivitas penalaran daripada hasil observasi (Hamzah, 2019).

2. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD/MI

Tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa dapat mengembangkan kemampuan sebagai berikut:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep, dan menerapkan konsep atau *algoritma* dengan luwes, akurat, dan efisien dalam menyelesaikan masalah.
- b. Menggunakan penalaran untuk mengenali pola dan sifat, serta melakukan manipulasi matematika untuk membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan ide dan pernyataan matematika.
- c. Mampu menyelesaikan masalah dengan memahami situasi, merancang model matematika, menyelesaiakannya, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan ide menggunakan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas situasi atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari, yang ditunjukkan melalui rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam belajar matematika, serta sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah, terutama di tingkat SD.

Selain tujuan umum pembelajaran matematika yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat juga beberapa tujuan khusus yang dirancang untuk pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Tujuan-tujuan khusus ini lebih menekankan pada pengembangan keterampilan dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Hamzah, 2019) Beberapa tujuan khusus matematika untuk SD/MI antara lain:

- a. Mendorong dan mengembangkan keterampilan berhitung siswa sebagai bagian dari latihan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat menerapkan matematika dalam konteks nyata.
- b. Mengembangkan kemampuan siswa melalui berbagai kegiatan matematika yang menarik dan bermanfaat, yang dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan mereka dalam bidang ini.
- c. Meningkatkan kemampuan dasar matematika siswa sebagai persiapan yang solid untuk melanjutkan pembelajaran lebih lanjut di tingkat yang lebih tinggi, sehingga mereka siap menghadapi tantangan akademis di masa depan.
- d. Membentuk sikap yang logis, kritis, teliti, kreatif, dan disiplin dalam diri siswa, yang akan membantu mereka tidak hanya dalam belajar matematika, tetapi juga dalam menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Ruang Lingkup Matematika

Dalam lampiran peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa, ruang lingkup Matematika tingkat SD/MI ini meliputi: Bilangan asli dan pecahan sederhana, geometri dan pengukuran sederhana,

statistika sederhana (Kurnia, 2020). Dalam ruang lingkup bilangan asli dan pecahan sederhana ini ditekankan pada kompetensi mampu mengoperasi bilangan bulat dan pecahan, serta mampu menyelesaikan aritmetika.

Pada ruang lingkup Geometri dan pengukuran sederhana kompetensi yang ditekankan yaitu mengidentifikasi bangun ruang ciri-ciri bangun ruang, menentukan keliling, luas, volume serta menentukan jaring-jaring bangun ruang. Selain itu dalam pengukuran sederhana ditekankan pada kompetensi kemampuan siswa dalam mengenal satuan standar pengukuran, satuan turunan dan kemampuan menyelesaikan satuan standar pengukuran dalam kehidupan sehari-hari.

Ruang lingkup statistika sederhana ditekankan pada kompetensi pengolahan data, pengumpulan dan penyajian data sederhana. Mengumpulkan data yang relevan dan menyajikannya dalam bentuk tabel, gambar, daftar.

F. Paparan Data

Langkah pertama yang dilakukan oleh seorang peneliti adalah mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah. Untuk itu, peneliti melakukan observasi di lokasi penelitian. Sekolah yang menjadi objek penelitian terletak di Desa Durian, Kecamatan Pantai Labu, Kabupaten Deli Serdang, yaitu MIS BKM Nurul Iman. Bangunan sekolah tersebut bersifat permanen dan memiliki enam ruang belajar, satu ruang kepala sekolah, satu ruang tata usaha, satu ruang guru, satu ruang perpustakaan, dua ruang kamar mandi, serta sebuah kantin. Selain itu, sekolah ini dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang baik untuk mendukung proses belajar mengajar, seperti spidol, papan tulis, penghapus, tinta spidol, data administrasi kelas, dan poster pahlawan.

Sebelum memulai penelitian, peneliti perlu menemui kepala sekolah untuk meminta izin melakukan observasi di kelas III dengan tujuan mengidentifikasi masalah pembelajaran yang akan diteliti. Selanjutnya, peneliti melaksanakan tes awal (*pre-test*) sebelum tindakan dalam penelitian tindakan kelas dilakukan. Dari hasil *pre-test* tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa siswa masih tergolong kurang mampu dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh peneliti. Kesulitan ini terlihat dari kesalahan yang dilakukan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan. Berikut ini adalah perolehan nilai siswa pada saat *pre-test*.

Tabel 4.1 Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Test Awal (*Pre-test*)

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Abizard Alghifari Abdullah	60		Tidak Tuntas
2	Anindiya Talita Putri	70	Tuntas	
3	Abil Ramadhan	50		Tidak Tuntas
4	Bagas Alvino	60		Tidak Tuntas
5	Bunga Kalisyah	50	Tuntas	
6	Citra Wilona	50		Tidak Tuntas
7	Fais Iqhwani Firiana	60	Tuntas	
8	Fikri Fadilla	70	Tuntas	
9	Fitri Aulia	70	Tuntas	
10	Hafizah Lulu Mumtazah	60		Tidak Tuntas
11	Khairafiya Andrianto	60		Tidak Tuntas
12	Khairun Anisa	70	Tuntas	
13	Klara Ailin Galuh Utami	60		Tidak Tuntas
14	Lanika Arsyila	60		Tidak Tuntas
15	Malika Khairiya	60		Tidak Tuntas
16	Mutiara Jannah	60		Tidak Tuntas
17	Naira Hasanah	60		Tidak Tuntas
18	Rafa Al-Fahri	60		Tidak Tuntas
19	Rafasyah Al-Ghifari	60		Tidak Tuntas
20	Rafa Pratama	60		Tidak Tuntas
21	Rapa Aini Safira	70	Tuntas	
22	Rayhan Raffasyah	60		Tidak Tuntas
23	Revani Sauquia	52		Tidak Tuntas
24	Shakira aulia	50		Tidak Tuntas
25	Syafrilla Ayuna Bilqis	50		Tidak Tuntas
26	Wilda Shabina	70	Tuntas	
Jumlah		1502	6	21
Rata-rata		57,7		
Persentase			23%	70,4%

Ketuntasan Klasikal	29,6 %		
----------------------------	--------	--	--

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat di lihat bahwa rata-rata nilai siswa masih memiliki tingkat keberhasilan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60 di mana nilai KKM yang di tentukan sekolah adalah 65. Terdapat 6 siswa (23%) telah tuntas dan mencapai KKM, sedangkan 21 siswa (77%) belum mencapai KKM. Untuk menghitung rata-rata digunakan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{\sum N}$$

$$x = \frac{1502}{26}$$

$$x = 57,7$$

Keterangan :

X : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$: Jumlah seluruh siswa.

Ketuntasan belajar klasikal dapat di hitung menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

$$p = \frac{6}{26} \times 100 = 23$$

Keterangan:

p = Persentase siswa yang tuntas belajar

\sum siswa yang tuntas belajar = Jumlah siswa yang tuntas belajar

\sum siswa = Jumlah seluruh siswa

Secara lebih rinci, hasil belajar pada tahap awal *pre-test* dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Siswa Pada Tes Awal (*Pre-test*)

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa	Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar
1	90-100	0	-	Sangat Tinggi
2	80-89	0	-	Tinggi
3	70-79	6	23%	Sedang
4	60-69	14	44 %	Rendah
5	0-59	6	23%	Sangat Rendah

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa tidak ada siswa yang mencapai tingkat hasil belajar sangat tinggi, dengan persentase 0%. Selain itu, juga tidak terdapat siswa yang berada pada kategori hasil belajar tinggi, yang juga tercatat sebesar 0%. Sebanyak 23% siswa menunjukkan tingkat hasil belajar yang sedang, sementara 44% siswa berada pada tingkat hasil belajar rendah. Terakhir, 23% siswa lainnya tergolong dalam kategori hasil belajar sangat rendah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami materi Bangun Ruang masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya menguasai konsep-konsep yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk melakukan tindakan kelas yang lebih efektif guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam materi tersebut. Tindakan ini diharapkan dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik

G. Uji Hipotesis

1. Tindakan Pertama

Siklus 1 dilaksanakan setelah peneliti berhasil mengidentifikasi masalah yang ada dan menemukan beberapa kelemahan yang muncul dari hasil tes awal (*pre-test*) yang telah diberikan kepada siswa. Kelemahan-kelemahan ini menjadi perhatian penting dalam proses pembelajaran, karena dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Adapun beberapa kelemahan yang teridentifikasi antara lain:

- Hasil belajar siswa sebelum penerapan Media *PowerPoint* yang disusun dalam bentuk *pre-test* masih sangat rendah.
- Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal pilihan berganda.
- Banyak siswa yang kurang memahami bacaan dalam soal, yang berdampak pada penyelesaian soal pilihan berganda.
- Sebagian besar siswa masih belum memahami materi Bangun Ruang dengan baik.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti menyimpulkan bahwa sangat penting untuk melakukan tindakan yang dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Tindakan ini juga bertujuan untuk mengatasi berbagai kelemahan yang terdeteksi

dalam *pre-test* sebelumnya, yang menunjukkan adanya kesulitan dalam pemahaman materi. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, peneliti berencana untuk memanfaatkan media pembelajaran PowerPoint sebagai alat bantu yang inovatif dan menarik.

a. Perencanaan

Dalam perencanaan siklus 1 ini, peneliti telah menyusun rencana tindakan berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi dari *pre-test* sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti merencanakan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menyusun RPP yang telah disiapkan untuk mengorganisir pembelajaran agar tujuan penelitian dapat tercapai dengan menggunakan Media Pembelajaran *PowerPoint*
- 2) Menyiapkan bahan ajar yang akan disampaikan
- 3) Menyusun instrumen penelitian untuk mengevaluasi hasil belajar
- 4) Melakukan wawancara dengan siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap proses pembelajaran yang dilakukan

b. Pelaksanaan

Dalam setiap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya, dengan memanfaatkan media *PowerPoint*. Kegiatan pembelajaran pada tahap ini mencakup beberapa langkah yaitu:

- 1) Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam.
- 2) Guru mengajak siswa berdoa, melakukan absensi, menanyakan kabar dan keadaan siswa, serta mengulas pelajaran sebelumnya sebagai refleksi sebelum memulai pembelajaran baru.
- 3) Setelah itu, guru melanjutkan ke bagian inti pembelajaran, yaitu:

Eksplorasi

- a) Menampilkan gambar Bangun Ruang yang berbeda untuk merangsang pengetahuan dan respons siswa, sehingga mereka terdorong untuk mencari tahu tentang masalah yang akan dipelajari.
- b) Mengarahkan siswa untuk memahami masalah yang berkaitan dengan Bangun Ruang.
- c) Melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Elaborasi

- a) Membagi siswa menjadi 5 kelompok.
- b) Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang diajukan oleh guru.
- c) Setiap kelompok melaksanakan kegiatan berikut:
 - Siswa melakukan diskusi antar anggota kelompok untuk menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh guru.
 - Siswa dari setiap kelompok yang nomornya disebutkan oleh guru diharuskan mengangkat tangan dan dipersilakan untuk menjelaskan hasil diskusi kelompok mereka.
 - Siswa yang nomornya tidak disebutkan diinstruksikan untuk memberikan tanggapan terhadap jawaban dari kelompok lain.
- d) Dari kegiatan di atas, siswa di minta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka di depan kelas.

Konfirmasi

- a) Guru melakukan sesi tanya jawab mengenai materi yang baru saja dipelajari untuk memastikan pemahaman siswa dan mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi.
- b) Bersama siswa, guru menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan, meluruskan kesalahan pemahaman yang mungkin terjadi, serta memberikan penguatan untuk memperkuat konsep yang telah dipelajari.

Pada akhir pertemuan siklus 1, guru memberikan penguatan kepada siswa untuk menegaskan kembali pemahaman mereka mengenai materi yang telah dipelajari. Guru juga menyimpulkan konsep-konsep penting tentang Bangun Ruang yang telah dirangkum oleh siswa selama sesi pembelajaran. Setelah proses tersebut, dilaksanakan tes (*post-test*) yang berupa latihan pilihan berganda.

Tes ini bertujuan untuk mengevaluasi perkembangan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan materi Bangun Ruang yang telah diajarkan sebelumnya. Melalui tes ini, guru dapat mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang telah dipelajari, serta mengidentifikasi area yang mungkin masih memerlukan perhatian lebih. Dengan cara ini, diharapkan guru dapat memberikan umpan balik yang konstruktif dan mendukung siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Siklus 1

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Abizard Alghifari Abdullah	60		Tidak Tuntas

2	Anindiya Talita Putri	70	Tuntas	
3	Abil Ramadhan	50		Tidak Tuntas
4	Bagas Alvino	60		Tidak Tuntas
5	Bunga Kalisyah	70	Tuntas	
6	Citra Wilona	60		Tidak Tuntas
7	Fais Iqhwani Firiana	70	Tuntas	
8	Fikri Fadilla	70	Tuntas	
9	Fitri Aulia	70	Tuntas	
10	Hafizah Lulu Mumtazah	60		Tidak Tuntas
11	Khairafiyah Andrianto	60		Tidak Tuntas
12	Khairun Anisa	70	Tuntas	
13	Klara Ailin Galuh Utami	70	Tuntas	
14	Lanika Arsyila	60		Tidak Tuntas
15	Malika Khairiya	70	Tuntas	
16	Mutiara Jannah	70	Tuntas	
17	Naira Hasanah	70	Tuntas	
18	Rafa Al-Fahri	60		Tidak Tuntas
19	Rafasyah Al-Ghfari	60		Tidak Tuntas
20	Rafa Pratama	70	Tuntas	
21	Rapa Aini Safira	70	Tuntas	
22	Rayhan Raffasyah	70	Tuntas	
23	Revani Sauqia	60		Tidak Tuntas
24	Shakira aulia	60		Tidak Tuntas
25	Syafrilla Ayuna Bilqis	60		Tidak Tuntas
26	Wilda Shabina	70	Tuntas	
Jumlah		1690	14	12
Rata-rata		65		
Persentase			54%	46%
Ketuntasan Klasikal		54 %		

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, terlihat bahwa terdapat 14 orang siswa (46%) yang tidak tuntas belajar karena memiliki tingkat keberhasilan di bawah Kriteria Ketuntasan Belajar (KKM) yaitu 70, sedangkan 14 orang siswa (54%) telah tuntas dengan nilai rata-rata 65. Persentase dari ketuntasan klasikal siswa belum mencapai lebih dari 70% dan nilai rata-rata yang di peroleh siswa belum juga mencapai nilai KKM yang di tentukan sekolah. Pada rumusan tuntas belajar siswa secara klasikal di peroleh sebagai ketuntasan belajar klasikal dapat di hitung menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar} \times 100}{\sum \text{siswa}}$$

$$p = \frac{14}{26} \times 100 = 54$$

Keterangan:

p = Persentase siswa yang tuntas belajar

\sum siswa yang tuntas belajar = Jumlah siswa yang tuntas belajar

\sum siswa = Jumlah seluruh siswa

Jadi, dapat di simpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa kelas III MIS BKM Nurul Iman Desa Durian Kecamatan Pantai Labu Kabupaten Deli Serdang belum dapat di katakan tercapai, namun kemampuan siswa dalam memahami materi Bangun Ruang sudah ada peningkatan. Jika di bandingkan dengan tes awal (*pre-test*) persentase ketuntasan belajar siswa. Berikut ini rincian dari persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus I:

Tabel 4.4 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa	Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar
1	90-100	-	-	Sangat Tinggi
2	80-89	-	-	Tinggi
3	70-79	14	54%	Sedang
4	60-69	12	46%	Rendah
5	0-59	-	-	Sangat Rendah

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa tidak ada siswa yang memiliki tingkat hasil belajar sangat tinggi, sementara juga tidak ada siswa yang mencapai tingkat hasil belajar tinggi. Sebanyak 43% siswa berada pada tingkat hasil belajar sedang, 54% siswa berada pada tingkat hasil belajar

rendah, dan tidak ada siswa yang berada pada tingkat hasil belajar sangat rendah. Berdasarkan data ini, peneliti berencana untuk melakukan pengamatan lebih lanjut guna meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika, khususnya materi Bangun Ruang.

Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II dengan tujuan yang jelas dan terfokus, yaitu untuk mengatasi kesulitan belajar yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Dalam siklus ini, peneliti berkomitmen untuk menciptakan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai konsep Bangun Ruang.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan terhadap kegiatan atau pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan agar proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, guru mata pelajaran matematika berperan sebagai pengamat untuk aktivitas penelitian selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sementara itu, peneliti berfungsi sebagai pengamat aktivitas belajar siswa, dengan fokus pada bagaimana siswa berinteraksi dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*.

d. Refleksi

Pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* ini menunjukkan bahwa dari total siswa, terdapat 14 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar, sementara 12 siswa lainnya belum tuntas. Hal ini terlihat dari hasil tes yang diberikan, di mana hanya 14 siswa yang mampu menjawab dengan baik, sedangkan 12 siswa belum dapat menjawab soal-soal tersebut dengan benar, sehingga dapat dikatakan bahwa mereka belum mencapai ketuntasan belajar. Mengingat adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal, peneliti menyadari pentingnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk memperbaiki dan mengembangkan kembali rencana pembelajaran dengan melaksanakan siklus II, guna memberikan dukungan yang lebih baik bagi siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

2. Tindakan Kedua

a. Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I, ketuntasan belajar siswa belum mencapai tingkat klasikal. Oleh karena itu, peneliti merencanakan tindakan alternatif untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan, yaitu melaksanakan siklus II. Siklus II akan dilaksanakan setelah peneliti mengidentifikasi masalah dan menentukan beberapa kelemahan yang ada pada siklus I. Beberapa kelemahan tersebut antara lain:

- 1) Hasil belajar siswa sebelum penerapan media pembelajaran *PowerPoint* yang diuji melalui *pre-test* masih belum optimal.
- 2) Siswa kurang memahami materi bangun ruang dengan baik.
- 3) Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami bacaan soal saat menyelesaikan soal pilihan berganda.
- 4) Beberapa siswa masih merasa kurang nyaman menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*.

Dengan permasalahan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mengatasi kelemahan yang ada pada siklus I. Tindakan ini akan menggunakan media *PowerPoint* yang dipadukan dengan beberapa metode, seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok.

1) Perencanaan

Dalam perencanaan siklus II, peneliti telah menyusun rencana tindakan yang diambil dari permasalahan yang ditemukan pada siklus I. Kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus II sesuai dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti merencanakan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Menyusun RPP untuk alur pembelajaran agar mencapai tujuan penelitian dengan media *PowerPoint* pada materi Bangun Ruang
- b) Menyiapkan bahan ajar berupa materi Bangun Ruang
- c) Merancang pengelolaan kelas saat menggunakan media *PowerPoint* untuk materi Bangun Ruang
- d) Menyusun instrumen penelitian untuk mengevaluasi hasil belajar
- e) Melakukan wawancara dengan siswa untuk mengetahui respons mereka terhadap pembelajaran yang dilakukan

2) Pelaksanaan

Pada setiap pelaksanaan tindakan, peneliti melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan RPP yang telah dirancang sebelumnya, menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* untuk materi Bangun Ruang. Kegiatan pembelajaran pada tahap ini adalah:

- a) Guru masuk dan mengucapkan salam.
- b) Selanjutnya, guru mengajak siswa berdoa, mengabsen, menanyakan kabar, serta merefleksikan pelajaran sebelumnya.
- c) Setelah itu, guru masuk ke bagian inti, yaitu:

Eksplosiasi

- a) Menunjukkan sebuah gambar Daur Air dan Peristiwa Alam yang berbeda agar memancing pengetahuan dan daya tanggap siswa agar mereka mencari tahu masalah yang akan di pelajari.
- b) Memahami dan memberikan contoh bangun ruang di lingkungan sekitar sekolah.
- c) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran

Elaborasi

- a) Membentuk kelompok menjadi lima kelompok.
- b) Siswa bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang di ajukan guru.
- c) Setiap kelompok melakukan kegiatan berikut:
 - Siswa melakukan kegiatan diskusi antar anggota kelompoknya dalam menjawab beberapa pertanyaan yang di berikan oleh guru.
 - Siswa yang dari kelompok yang nomornya sama seperti yang di sebutkan oleh guru, mereka di haruskan mengangkat tangan dan di persilahkan untuk menjelaskan hasil diskusi kelompoknya.
 - Siswa yang nomornya tidak di sebutkan di instruksikan untuk memberikan tanggapan atas jawaban dari kelompok lain.
- d) Dari kegiatan di atas, siswa di minta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka di depan kelas.

Konfirmasi

- a. Guru mengadakan sesi tanya jawab mengenai materi yang dipelajari untuk memastikan pemahaman siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam diskusi.
- b. Bersama siswa, guru menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan, meluruskan kesalahan pemahaman yang mungkin terjadi.

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan rangkuman mengenai materi Bangun Ruang yang telah dipelajari. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua siswa memahami konsep-konsep penting yang telah diajarkan. Dengan berdiskusi, guru dapat mengidentifikasi bagian yang mungkin masih membingungkan bagi siswa dan memberikan penjelasan yang diperlukan. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan dan berbagi pemahaman.

Setelah menyimpulkan materi, dilaksanakan tes (*post-test*) yang berupa latihan pilihan berganda. Tes ini dirancang untuk mengevaluasi pemahaman siswa dan menilai keseimbangan hasil belajar mereka terkait materi Bangun Ruang. Dengan cara ini, guru dapat mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi yang diajarkan dan mengidentifikasi area yang masih perlu diperbaiki. Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Abizard Alghifari Abdullah	75	Tuntas	
2	Anindiya Talita Putri	80	Tuntas	
3	Abil Ramadhan	70	Tuntas	
4	Bagas Alvino	70	Tuntas	
5	Bunga Kalisyah	85	Tuntas	
6	Citra Wilona	70	Tuntas	
7	Fais Iqhwani Firiana	75	Tuntas	
8	Fikri Fadilla	85	Tuntas	
9	Fitri Aulia	80	Tuntas	
10	Hafizah Lulu Mumtazah	75	Tuntas	
11	Khairafiya Andrianto	70	Tuntas	
12	Khairun Anisa	85	Tuntas	
13	Klara Ailin Galuh Utami	80	Tuntas	
14	Lanika Arsyila	70	Tuntas	
15	Malika Khairiya	80	Tuntas	
16	Mutiara Jannah	80	Tuntas	
17	Naira Hasanah	75	Tuntas	

18	Rafa Al-Fahri	70	Tuntas	
19	Rafasyah Al-Ghfari	70	Tuntas	
20	Rafa Pratama	75	Tuntas	
21	Rapa Aini Safira	85	Tuntas	
22	Rayhan Raffasyah	80	Tuntas	
23	Revani Sauqia	65		Tidak Tuntas
24	Shakira aulia	70	Tuntas	
25	Syafrilla Ayuna Bilqis	75	Tuntas	
26	Wilda Shabina	85	Tuntas	
Jumlah		1980	25	1
Rata-rata		76		
Persentase			97%	3%
Ketuntasan Klasikal		97%		

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, yang menunjukkan hasil post-test pada siklus II, terlihat bahwa sebanyak 26 siswa, atau sekitar 97%, telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai yang memuaskan dan memenuhi syarat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Namun, terdapat satu siswa, yang mewakili 3% dari total, yang belum tuntas belajar karena tingkat keberhasilannya berada di bawah KKM, yaitu 70.

Dengan demikian, hasil ini memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Data yang diperoleh menunjukkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Berdasarkan analisis ketuntasan belajar siswa secara klasikal, informasi yang relevan dapat disajikan sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

$$p = \frac{25}{26} \times 100 = 97$$

Keterangan:

$$p = \text{Persentase siswa yang tuntas belajar}$$

$$\sum \text{siswa yang tuntas belajar} = \text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}$$

$$\sum \text{siswa} = \text{Jumlah seluruh siswa}$$

Berikut ini rincian dari persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus II.

Tabel 4.6 persentase Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Siklus II

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Jumlah Siswa	Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar
1	90-100	0	-	Sangat Tinggi
2	80-89	10	39%	Tinggi
3	70-79	15	59%	Sedang
4	60-69	1	3%	Rendah
5	0-59	-	%	Sangat Rendah

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa persentase siswa yang mencapai tingkat hasil belajar sangat tinggi adalah sebesar 39%. Selain itu, 58% siswa menunjukkan tingkat hasil belajar yang tinggi, yang mencerminkan pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkan. Sementara itu, 30% siswa berada pada tingkat hasil belajar sedang, yang menunjukkan bahwa mereka masih memerlukan dukungan tambahan untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Di sisi lain, terdapat 3% siswa yang berada pada tingkat hasil belajar rendah, yang menunjukkan adanya tantangan dalam memahami materi. Menariknya, tidak ada siswa yang berada pada tingkat hasil belajar sangat rendah, yang menunjukkan bahwa semua siswa setidaknya telah mencapai pemahaman dasar. Data ini memberikan gambaran yang jelas tentang distribusi hasil belajar siswa dan menunjukkan area yang perlu diperhatikan untuk perbaikan lebih lanjut

3) Pengamatan

Pengamatan dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, guru mata pelajaran Matematika berperan sebagai pengamat untuk aktivitas penelitian selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sementara itu, peneliti berfungsi sebagai pengamat aktivitas belajar siswa, dengan fokus pada bagaimana siswa berinteraksi dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran *PowerPoint*.

4) Refleksi

Pembelajaran dengan model *Numbered Heads Together* menunjukkan bahwa 26 siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Hal ini terlihat dari kemampuan 26 siswa dalam menjawab tes yang diberikan. Dengan demikian, diperoleh nilai rata-rata sebesar 76%, yang menunjukkan peningkatan persentase dari siklus I sebesar 54% menjadi 97% pada siklus II. Jika dibandingkan, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 40% antara siklus I dan siklus II. Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan belajar telah tercapai dengan baik. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran dalam perencanaan pembelajaran *PowerPoint* untuk materi Bangun Ruang telah berhasil dicapai, sehingga tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

H. Respons Siswa

Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati respons siswa. Pada siklus I, respons siswa tergolong cukup baik. Namun, observasi menunjukkan bahwa kemampuan mereka dalam merespons jawaban teman masih berada pada kriteria kurang. Siswa memperhatikan penjelasan guru, berinteraksi dengan teman selama diskusi kelompok, dan bekerja sama dengan baik. Mereka mampu menjawab soal yang diberikan guru secara lisan dengan baik, meskipun dalam kriteria cukup. Siswa menunjukkan perhatian yang baik saat mendengarkan penjelasan guru dan berani mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran siswa pada siklus I masih kurang optimal.

Selanjutnya, pada siklus II menunjukkan beberapa jenis aktivitas yang signifikan. Dalam observasi ini, ditemukan bahwa kemampuan siswa dalam merespons jawaban teman mereka berada pada kriteria cukup, yang menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Siswa juga menunjukkan perhatian yang baik saat mendengarkan penjelasan guru selama pelajaran berlangsung, yang dinilai dalam kriteria baik. Keaktifan siswa pada saat menjawab pertanyaan guru, berinteraksi dengan kelompok lain, bekerja sama, berani mempresentasikan ke depan kelas, dan dapat menjawab pertanyaan guru dengan baik dalam kriteria baik sekali.

I. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* pada materi Bangun Ruang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian awal dari *pre-test* menunjukkan bahwa sebelum penerapan media tersebut, siswa memiliki nilai rata-rata 60, dengan hanya 6 siswa (23%) yang dinyatakan tuntas belajar. Tingkat hasil belajar ini masih di bawah KKM untuk mata pelajaran Matematika, yang ditetapkan pada nilai 65. Setelah itu, dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* pada siklus I. Hasil tes menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi Bangun Ruang, yaitu menjadi 54% dari sebelumnya hanya 23%, di mana jumlah siswa yang dinyatakan tuntas tetap 6 orang dengan nilai rata-rata 60.

Persentase ketuntasan siswa meningkat dari 54% dengan nilai rata-rata 65, namun masih di bawah KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 65. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke siklus II. Pada siklus II, tindakan pembelajaran kembali menggunakan media *PowerPoint*. Penerapan dan perbaikan media ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi Bangun Ruang, dengan nilai rata-rata mencapai 76 dan tingkat ketuntasan klasikal 97%. Seluruh siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 97%, sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya, karena hasil belajar siswa telah memenuhi KKM dan kriteria yang diharapkan.

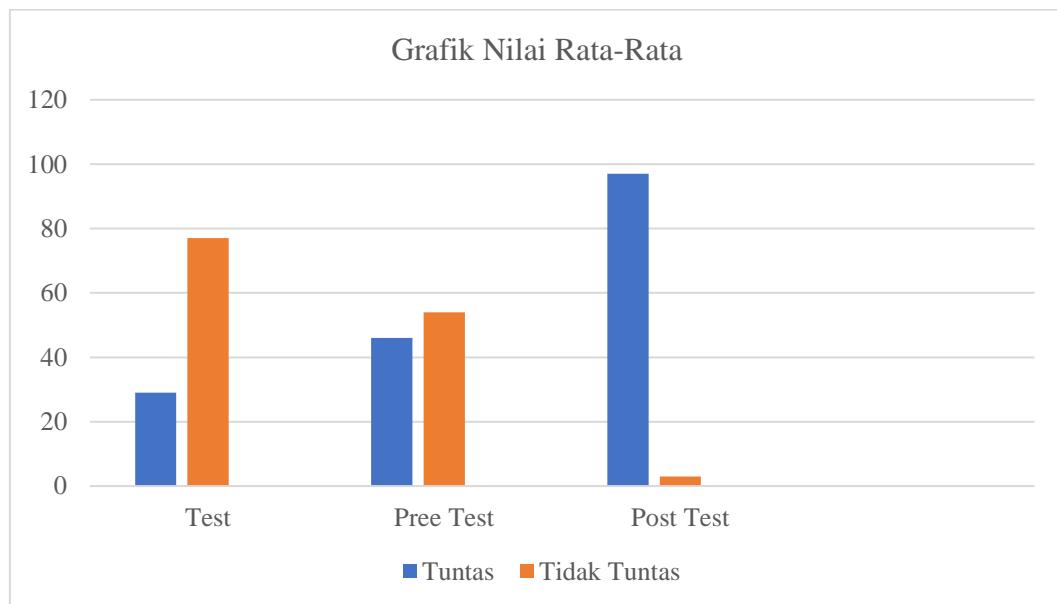
Dengan demikian, dapat dibuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Bangun Ruang pada mata pelajaran Matematika di kelas III MIS BKM Nurul Iman, Kecamatan Pantai Labu, Kabupaten Deli Serdang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa, yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Pre-test, Siklus I, Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai		
		Pre-test	Post-test I	Post-test II
1	Abizard Alghifari Abdullah	60	60	75
2	Anindiya Talita Putri	70	70	80
3	Abil Ramadhan	50	50	70
4	Bagas Alvino	60	60	70
5	Bunga Kalisyah	50	70	85
6	Citra Wilona	50	60	70
7	Fais Iqhwani Firiana	60	70	75
8	Fikri Fadilla	70	70	85
9	Fitri Aulia	70	70	80
10	Hafizah Lulu Mumtazah	60	60	75
11	Khairafiya Andrianto	60	60	70

12	Khairun Anisa	70	70	85
13	Klara Ailin Galuh Utami	60	70	80
14	Lanika Arsyila	60	60	70
15	Malika Khairiya	60	70	80
16	Mutiara Jannah	60	70	80
17	Naira Hasanah	60	70	75
18	Rafa Al-Fahri	60	60	70
19	Rafasyah Al-Ghfari	60	60	70
20	Rafa Pratama	60	70	75
21	Rapa Aini Safira	70	70	85
22	Rayhan Raffasyah	60	70	80
23	Revani Sauqia	52	60	65
24	Shakira aulia	50	60	70
25	Syafrilla Ayuna Bilqis	50	60	75
26	Wilda Shabina	70	70	85
Jumlah Klasikal		1502	1690	1980
Rata-Rata		57,7	65	76
Presentase		29,6%	54%	97%

Untuk mengetahui peningkatan nilai rata-rata klasikal dapat di kemukakan melalui grafik sebagai berikut:



Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-rata Klasikal

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan temuan penelitian maka di peroleh bahwa media pembelajaran *powerpoint* mampu dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam Mata Pelajaran Matematika pada materi Bangun Ruang terbukti dari:

1. Hasil belajar siswa kelas IIIMIS BKM Nurul Iman Desa Durian Kecamatan Pantai Labu Kabupaten Deli Serdang pada Mata Pelajaran Matematika materi Bangun Ruang sebelum di terapkan media pembelajaran PowerPoint, masih rendah yaitu siswa tuntas berjumlah 6 orang atau dengan persentase ketuntasan klasikal 23% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 21 orang atau persentase 77% dengan nilai rata-rata 57,7.
2. Melalui penerapan media pembelajaran PowerPoint pada Mata Pelajaran pada Matematika materi Bangun Ruang di kelas III MIS BKM Nurul Iman Desa Durian Kecamatan Pantai Labu Kabupaten Deli Serdang terbukti dapat meningkatkan respons belajar siswa. Pada siklus I kemampuan siswa dalam merespons, menjawab, mendengarkan penjelasan guru masih dalam kriteria kurang baik. Pada siklus II kemampuan siswa dalam merespons, menjawab, mendengarkan penjelasan guru masih dalam kriteria baik sekali sehingga dapat dikatakan meningkat.
3. Maka peningkatan hasil belajar siswa pun mencapai tingkat ketuntasan belajar secara klasikal berhasil pada siklus II.

4. Hasil belajar siswa setelah di terapkan media pembelajaran PowerPoint Mata Pelajaran Matematika materi Bangun Ruang di kelas III MIS BKM Nurul Iman Desa Durian Kecamatan Pantai Labu Kabupaten Deli Serdang, yaitu pada siklus I (*post-test 1*) siswa yang tuntas berjumlah 14 orang atau dengan persentase 54% dan siswa yang tidak tuntas 12 orang atau dengan persentase 46% dengan nilai rata-rata yaitu 65. Persentase dari ketuntasan klasikal siswa belum mencapai KKM yang di tentukan sekolah, maka peneliti melanjutkan ke siklus II. Pada siklus II (*Post-test*) siswa yang tuntas 26 orang dengan persentase 97% dan siswa yang tidak tuntas 1 orang dengan persentase 3% dengan nilai rata-rata 76. Maka di peroleh kesimpulan bahwa peneliti tidak harus melanjutkan ke siklus berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyag, Ita Alfi. "Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 Min 2 Sidoarjo." *Suparyanto Dan Rosad* (2015 5, no. 3 (2020): 248–53.
- Pramestika, Lionida Adhi. "Efektivitas Penggunaan Media PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Sd." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2, no. 1 (2021): 110–14. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.610>.
- Trianziani, Shiska. "View Metadata, Citation and Similar Papers at Core.Ac.Uk" 4, no. November (2020): 274–82.
- Rumidjan, dkk., "Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sd." *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan* 26, no. 1 (2017): 62–68. <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>.
- Anwar, N H. "Efektivitas Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Fisika Kelas Xi Ipa Sman 1 Tanete Rilau." *Universitas Alauddin, Makassar*, 2017.
- Chofifah, Neza, Nyamik Rahayu Sesanti, and Sri Rahayu. "Media Pembelajaran ARBA (Augmented Reality Berbasis Assemblr EDU) Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2, no. 8 (2024): 521–32.
- Hamzah, Kaslam. "Efektifitas Penggunaan Media Powerpoint Topik Lingkaran Terhadap Motivasi, Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2019): 18–24.
- Kurnia, Wulan Hikmah. "Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Pertiwi Teladan Metro Pusat," 2020, 1–81. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3355/1/WULAN_HIKMAH_1601050034_PGMI.pdf.
- Mu'alimin, & Cahyadi, R. A. H. (2014). "Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik." Yogyakarta: Diandra Kreatif.
- Megasari, Kiki. (2023). "Efektivitas Media Audio Visual Dan PowerPoint Terhadap Pengetahuan Dan Sikap.