



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 6 Tahun 2023 Page 10805-10813

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Media *Power Point* di Kelas IV SDIT Wisata Hasanah

Selvi Ardianti^{1✉}, Siti Halidjah², Hery Kresnadi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Untan Pontianak

Email: selviardianti@student.untan.ac.id[✉]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media *power point* di kelas IV SDIT Wisata Hasanah. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan dengan bentuk penelitian tindakan kelas bersifat kolaboratif. Subjek penelitian yaitu siswa yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 15 perempuan serta guru kelas IV SDIT Wisata Hasanah. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi. Alat pengumpul data berupa lembar observasi. Penelitian ini dilakukan selama tiga siklus. Hasil penelitian ini antara lain : kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I nilai rata-rata 7,8 (kategori baik), siklus II meningkat dengan nilai rata-rata 8,5 (kategori baik), dan siklus III meningkat dengan nilai rata-rata 8,9. Hasil penelitian aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata persentase 65,61%, siklus II meningkat dengan memperoleh rata-rata persentase 82,58%, dan pada siklus III meningkat dengan rata-rata persentase sebesar 87,15%. Berdasarkan hasil data penelitian dan analisis menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *power point* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas IV SDIT Wisata Hasanah.

Kata Kunci: *Peningkatan, Aktivitas Belajar Siswa, Media Power point*

Abstract

This study aims to describe the increase in student learning activities by using power point media in class IV SDIT Wisata Hasanah. The research method used is action research with the form of collaborative classroom action research. The research subjects were 24 students consisting of 9 boys and 15 girls and the fourth grade teacher of SDIT Wisata Hasanah. The data collection technique used was observation. Data collection tools in the form of observation sheets. This research was conducted over three cycles. The results of this study include: the teacher's ability to carry out learning in cycle I average value of 7.8 (good category), cycle II increased with an average value of 8.5 (good category), and cycle III increased with an average value of 8.9. The results of research on student learning activities in cycle I obtained an average percentage of 65.61%, cycle II increased by obtaining an average percentage of 82.58%, and in cycle III increased with an average percentage of 87.15%. Based on the results of research data and analysis, it shows that using power point media can increase student learning activities in class IV SDIT Wisata Hasanah.

Keywords: Improvement, Student Learning Activities, Power Point Media

PENDAHULUAN

Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana agar suasana belajar dan proses pembelajaran siswa dapat mengembangkan potensi dalam dirinya agar kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, konsep hakikat pendidikan yaitu mempersiapkan keterampilan yang diperlukan oleh siswa di masa mendatang sesuai dengan tuntutan zaman.

Pendidikan juga merupakan salah satu aspek yang berperan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan sumber daya manusia tidak terlepas dari tugas guru sebagai pendidik dan pengajar. Pendidikan berusaha mengembangkan semua aspek kepribadian dan kemampuan manusia, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, pengajaran adalah sarana yang ampuh untuk menyelenggarakan pendidikan agar permasalahan dalam pendidikan dapat teratasi dengan baik.

Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang sesuai untuk meningkatkan mutu pendidikan dan acuan dalam proses pengajaran siswa. Oleh karena itu menjembatani dunia pendidikan dengan dunia perkembangan teknologi seperti perubahan di era abad 21 serta penciptaan media yang dinamis serta tidak monoton dalam proses pengajaran. Dengan Wiyani (2017) berpendapat bahwa pembelajaran adalah aktivitas yang utama dalam proses pendidikan, itu berarti bahwa keseluruhan keberhasilan dalam

pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar mengajar. Dalam hal ini, guru berperan sebagai desainer pembelajaran yang dapat merancang proses pembelajaran secara optimal serta berkualitas, yaitu proses pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk mencapai kompetensi yang telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

. Kegiatan pembelajaran aktivitas belajar memiliki peranan penting dalam kemajuan proses pembelajaran. Guru diharapkan mampu menampilkan pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini di dukung oleh pendapat ahli, Rousseau (dalam Sardiman, 2012) yaitu segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. Kegiatan belajar yang dilakukan setiap siswa harus aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, siswa harus memahami materi ajar, tidak hanya menunggu penjelasan materi dari guru agar mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

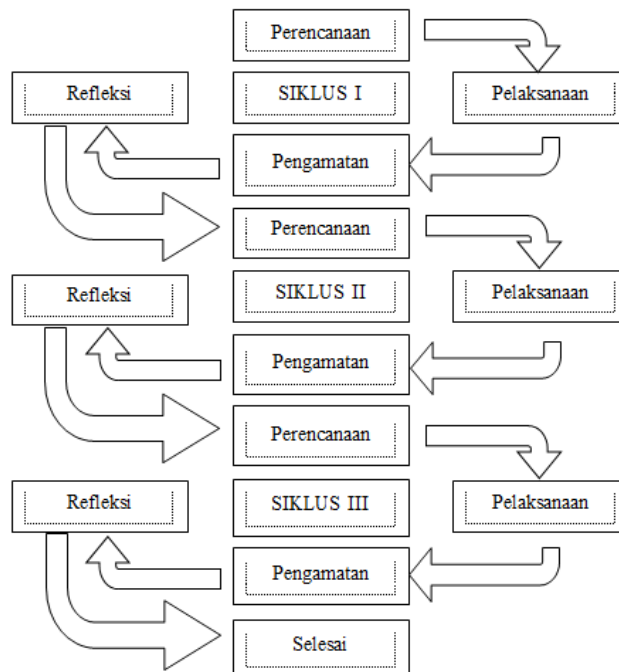
Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, Jumat 22 Juli 2022 di SDIT Wisata Hasanah, ada beberapa hal masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara yaitu pada kegiatan pembelajaran di kelas guru hanya menggunakan media seperti buku, gambar dan media yang terdapat di sekolah seperti globe. Kesulitan yang dialami guru dalam mengajar dikarenakan siswa cenderung pasif, sulit merespon pertanyaan guru, tidak berani maju ke depan kelas untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Terkadang dalam proses pembelajaran siswa tidak fokus, saling berbicara dan sibuk sendiri saat guru menjelaskan. Dari penjelasan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Kurangnya aktivitas belajar siswa yang disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti fokus untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan rendahnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Mengatasi hal tersebut, dapat digunakan media power point dalam pembelajaran dengan harapan meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas IV SDIT Wisata Hasanah. Melalui adanya media pembelajaran power point ini, diharapkan suasana belajar lebih menyenangkan serta dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, sehingga materi pelajaran dapat disampaikan dengan baik dan efisien.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. (Nilakusumawati, 2015) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki

kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Prosedur pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh model Kurt Lewin. Arikunto, dkk (2014) konsep pokok model Kurt Lewin ada 5 tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) yang menjadi satu siklus penelitian tindakan kelas.



Gambar 1. Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDIT Wisata Hasanah yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan, serta guru kelas IV SDIT Wisata Hasanah. Lokasi penelitian dilaksanakan di ruang kelas IV SDIT Wisata Hasanah yang beralamat di Jalan Parit H. Husin 2 Gang Wisata, Bangka Belitung Darat, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak. Kolaborator dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV SDIT Wisata Hasanah. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, instrumen pengumpul data yang digunakan berupa lembar observasi guru dalam melaksanakan pembelajaran dan lembar observasi aktivitas belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan merupakan data kualitatif untuk menentukan peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

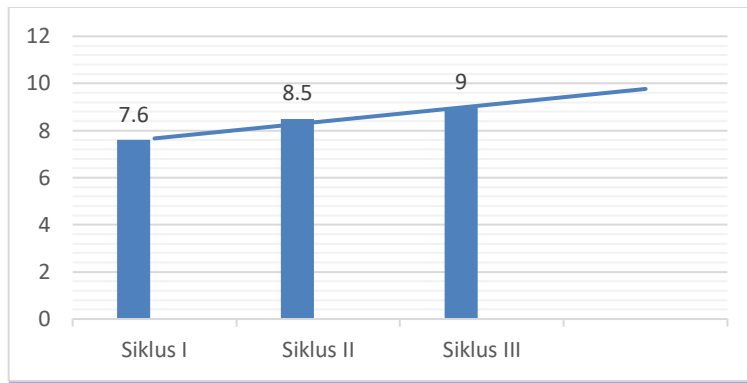
Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus yang dilakukan bersama guru kolaborator. Kolaborator membantu dalam melakukan pengamatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan aktivitas belajar siswa di kelas IV SDIT Wisata Hasanah. Adapun tindakan yang diberikan berupa penggunaan media *power point* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berikut merupakan hasil observasi kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *power point*.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media *Power point*

No.	Kegiatan Pembelajaran	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Pendahuluan	6.3	8.3	9.7
2	Kegiatan Inti	8	8.6	8.9
3	Penutup	8.5	8.5	8.5
Rata-Rata		7.6	8.5	9

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran memiliki skor rata-rata pada siklus I sebesar 7,6 dengan nilai rata-rata pada kegiatan pendahuluan sebesar 6,3, pada kegiatan inti rata-rata sebesar 8,3 dan pada kegiatan penutup rata-rata sebesar 8,5. Pada siklus II skor rata-rata sebesar 8,5 dengan nilai rata-rata pada kegiatan pendahuluan sebesar 8,3, kegiatan inti rata-rata sebesar 8,6, dan pada kegiatan penutup sebesar 8,5. Pada siklus III skor rata-rata 9 dengan nilai rata-rata pada kegiatan pendahuluan sebesar 9,7, pada kegiatan inti skor rata-rata sebesar 8,9, dan pada kegiatan penutup sebesar 8,5.

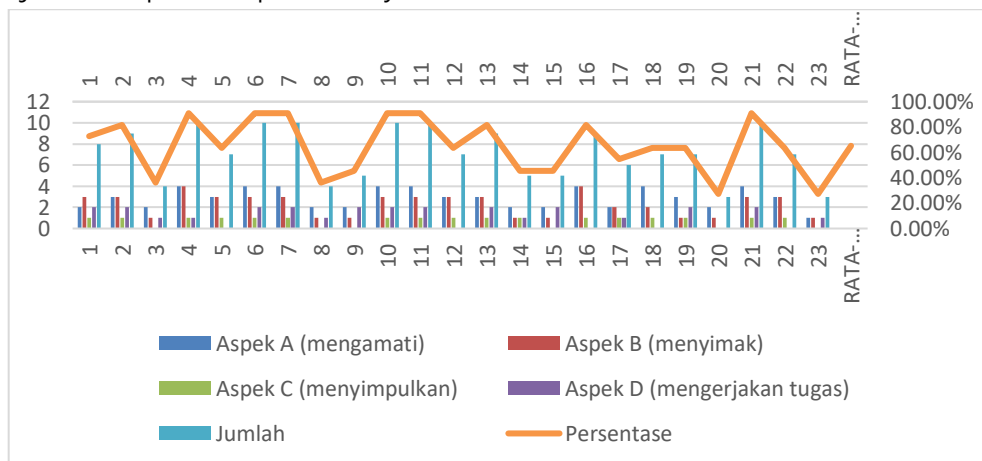
Meningkatnya skor rata-rata setiap siklus dapat terjadi karena adanya perbaikan atau refleksi dari kegiatan pembelajaran pada siklus I, siklus II, serta siklus III yaitu dengan memaksimalkan komponen kegiatan yang telah dirancang yang meliputi kegiatan awal, inti, maupun kegiatan akhir pembelajaran. Untuk memperjelas peningkatan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *power point* dapat dilihat pada grafik 1.



Gambar 1. Grafik Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran

Berdasarkan grafik diatas terlihat bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh skor rata-rata sebesar 7,6 dengan kategori "baik", pada siklus II meningkat sebesar 0,9 dengan skor rata-rata sebesar 8,5 dengan kategori "baik", dan pada siklus III meningkat sebesar 0,5 dengan skor rata-rata sebesar 9 dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mulia (2022) yaitu adanya peningkatan aktivitas mengajar guru dengan penggunaan media *power point*. Dengan demikian kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *power point* mengalami peningkatan pada siswa kelas IV SDIT Wisata Hasanah.

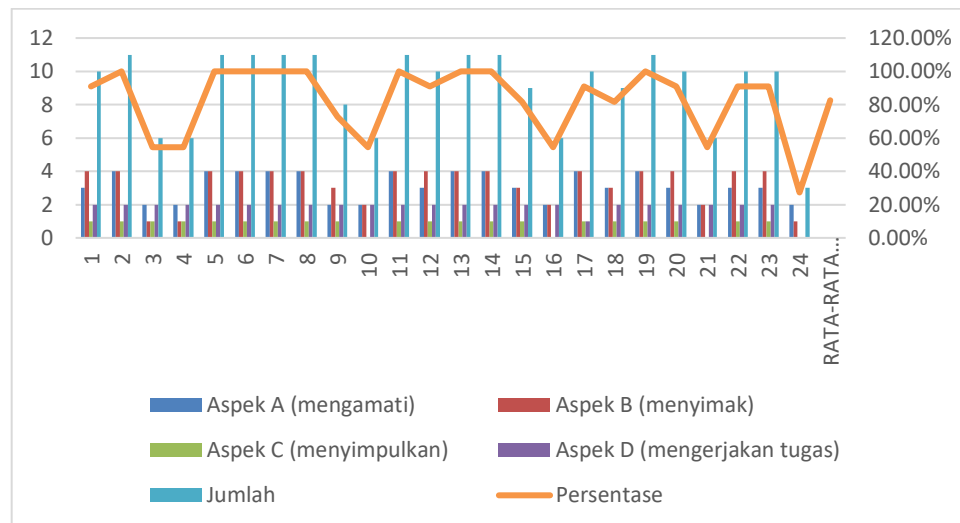
Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *power point* ini juga dapat meningkatkan aktivitas yang dilakukan oleh siswa di kelas pada tiap siklusnya. Berikut merupakan hasil aktivitas belajar siswa pada tiap siklus nya :



Gambar 2. Grafik Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

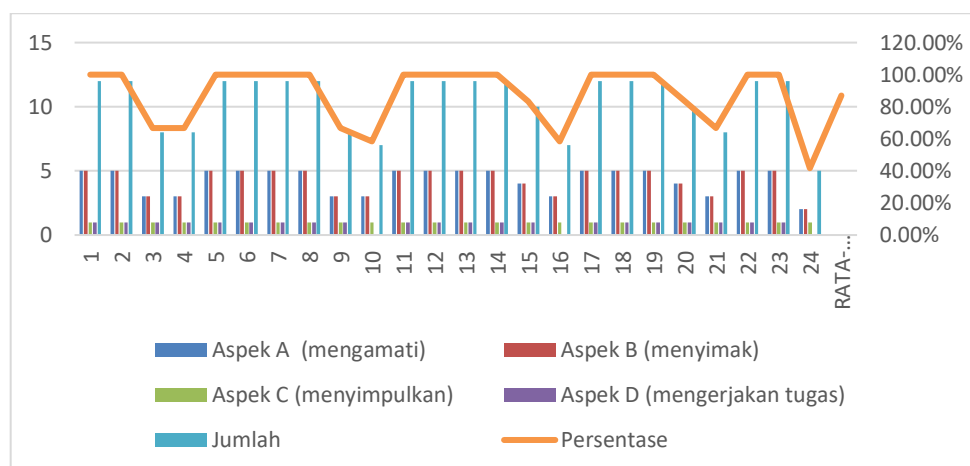
Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang hadir berjumlah 23 dari 24 siswa. Rata-rata persentase aktivitas belajar siswa sebesar 65,22% dengan persentase tertinggi 90,91% berjumlah enam siswa dan persentase terendah 27,27% berjumlah dua siswa. Aspek mengamati tampilan gambar/video dari media *power point* pada slide pertama belum maksimal dikarenakan siswa dalam keadaan kurang kondusif dan belum

siap belajar jadi masih banyak siswa yang tidak fokus mengamati dan saat guru menjelaskan. Pada aspek mengerjakan tugas banyak siswa yang tidak mengerjakan karena pengerjaan yang dilakukan di akhir pembelajaran, siswa banyak bermain karena bosan.



Gambar 3. Grafik Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan grafik di atas, siswa hadir semua yaitu berjumlah 24 siswa. Rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II meningkat sebesar 17,36% dari siklus I yaitu 82,58%. Rata-rata persentase aktivitas belajar tertinggi yaitu 100% berjumlah sembilan siswa, dan persentase aktivitas belajar terendah 27,27% berjumlah satu siswa. Meningkatnya rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II merupakan hasil refleksi dari siklus I karena siswa mudah bosan dan kurang fokus dalam belajar, jadi peneliti bersama guru menambahkan games dan ice breaking yang lebih menarik dengan menggunakan *power point*.

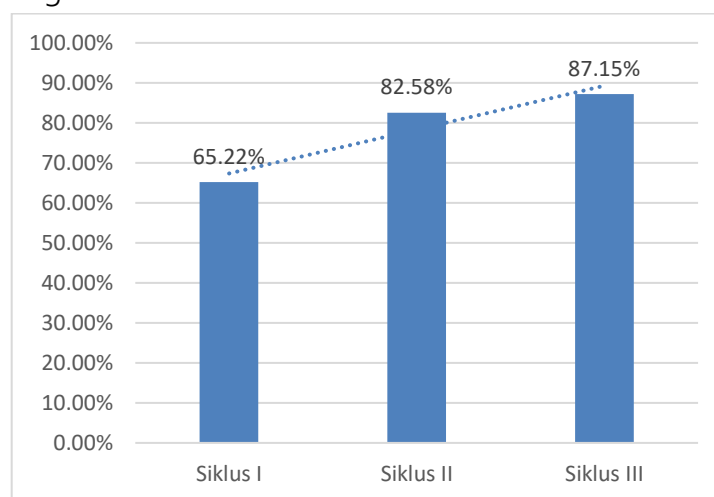


Gambar 4. Grafik Aktivitas Belajar Siswa Siklus III

Berdasarkan grafik diatas, siswa hadir semua yaitu berjumlah 24 siswa. Rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus III meningkat sebesar 4,57% dari siklus II yaitu

87,15%. Rata-rata persentase aktivitas belajar tertinggi yaitu 100% berjumlah lima belas siswa, dan persentase aktivitas belajar terendah 41,67% berjumlah satu siswa.

Soemanto (dalam Sadirman, 2012) rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor stimuli belajar, metode belajar serta faktor individual. Faktor stimuli yang dilakukan yaitu dengan memakai teks seperlunya dan menggunakan banyak gambar/video pada *power point* agar siswa tidak bosan dalam belajar, games atau ice breaking juga diperlukan untuk membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Faktor metode belajar juga sangat mempengaruhi aktivitas belajar, pemilihan metode belajar yang tepat dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih teratur dan membuat siswa menjadi lebih bersemangat. Faktor individual juga berpengaruh pada aktivitas belajar seperti faktor kesehatan dan psikologis siswa. Untuk memperjelas peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat dari grafik 5 sebagai berikut :



Gambar 5. Grafik Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 65,22%, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 17,36% dengan rata-rata 82,58%, dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,57% dengan rata-rata 87,15%. Peningkatan yang diperoleh terjadi karena adanya perbaikan atau refleksi dari kegiatan pembelajaran pada siklus I, siklus II, dan siklus III, yang dilakukan oleh guru sehingga aktivitas belajar siswa lebih maksimal dan sesuai dengan harapan guru meskipun belum sepenuhnya sempurna. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Mulia (2022) yaitu dengan menggunakan media *power point* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan demikian aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan media *power point* di kelas IV SDIT Wisata Hasanah.

SIMPULAN

Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *power point* di kelas IV SDIT Wisata Hasanah mengalami peningkatan, dari siklus I diperoleh nilai rata-rata 7,6 dengan kategori "baik" , siklus II diperoleh rata-rata 8,5 dengan kategori "baik", dan siklus III diperoleh rata-rata 9 dengan kategori "sangat baik" . Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media *power point* di kelas IV SDIT Wisata Hasanah mengalami peningkatan, pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 65,22%, pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,58%, dan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,15%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,S., Suhardjono., & Supardi. (2014). Penelitian Tindakan Kelas. Bumi Aksara
- Mulia, F. (2022). Penggunaan Media Power point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 27 Aceh Besar (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
Diunduh di <http://repository.ar-raniry.ac.id/>
- Nilakusumawati, D. P. E. (2015). Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Universitas Udayana Bali.
- Sardiman. (2012). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Rajawali Pers.
- Wiyana,N.A. (2017). Desain Pembelajaran Pendidikan. Ar- Ruzz Media.