

## MEMANFAATKAN MEDIA *POWER POINT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETIKA DILAKSANAKAN PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN

Ardiani Widya Anggraeni<sup>1</sup>, Sri Hartini<sup>2</sup>, Muryanto<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SD Negeri Patemon 02 Tenganan, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

<sup>3</sup>SD Ungaran 1, Yogyakarta, Indonesia

e-mail: [ardianiwidya4@gmail.com](mailto:ardianiwidya4@gmail.com), [hartini@bk.uad.ac.id](mailto:hartini@bk.uad.ac.id), [yantomuryanto738@gmail.com](mailto:yantomuryanto738@gmail.com)

### *Abstrak*

Anggraeni, Ardiani Widya. 2021; Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran dalam Jaringan melalui Media *Power Point* pada Siswa Kelas III SD Negeri Patemon 02 Semester II Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengupayakan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran dalam jaringan Tema 7 Perkembangan Teknologi pada siswa kelas III SD Negeri Patemon 02 semester II Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Patemon 02 semester II tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah 10 siswa. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Dari hasil siklus 1 terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar dari 52,5 menjadi 73,5. Kemudian pada siklus 2 kembali terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar menjadi 84,5. Dari hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil belajar dalam pembelajaran daring Tema 7 Perkembangan Teknologi sebelum siklus dan setelah siklus, maka perlakuan yang diberikan dapat berpengaruh signifikan. Disarankan agar guru dapat menggunakan media *Power Point* dalam pembelajaran daring Tema 7 Perkembangan Teknologi sebagai alternatif pembelajaran untuk memunculkan ketertarikan siswa pada materi sehingga pendalaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik. Guru diharapkan cermat dalam memilih media dan kreatif dalam penyampaian materi sehingga siswa merasa senang saat belajar sehingga siswa dapat lebih mudah dalam menerima dan memahami materi. Bagi siswa hendaknya tidak takut atau malu untuk bertanya saat belum paham, belajar lebih giat dan tekun untuk mendapatkan hasil yang memuaskan.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Media *Power Point*, Hasil Belajar

### *Abstrak*

Anggraeni, Ardiani Widya. 2021; *Efforts to Increase Online Learning Outcomes through Powerpoint Media in Third Graders of SD Negeri Patemon 02 Semester II Academic Year 2020/2021. This study aimed to increase student's outcomes in online learning in Theme 7 Technology Development for third grade of SD Negeri Patemon 02 Semester II Academic Year 2020/2021. This classroom action research conducted on third graders of SD Negeri Patemon 02 semester II for academic year 2020/2021 with a total of 10 students. The data collection instrument in this study was using tests. The results of first cycle there was an increase in the average learning outcome from 52,5 to 73.5. Then in second cycle, there was an increase in the average learning outcome to 84,5. From these results, it can be concluded that there was a significant increase between online learning outcomes in Theme 7 Technology Development before and after the cycles, so the treatment given has a significant effect. It is suggested that teachers can use PowerPoint media in online learning of Theme 7 Technological Development as an alternative learning to arouse students interest in the material so that students' understanding of the material becomes better. Teachers are expected to be careful in choosing media and be creative in delivering material so that students feel happy while learning, then students can more easily accept and understand the materials. Students should not be afraid or embarrassed to ask questions when they do not understand, study harder and diligently to get satisfactory results.*

**Keywords:** Instructional Media; Power Point Media; Learning Outcomes

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman di era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan, cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah dengan pendidikan.

Pendidikan pada hakikatnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia karena dengan pendidikan manusia dapat berdaya guna dan mandiri. Selain itu pula pendidikan sangat penting dalam pembangunan maka tidak salah jika pemerintah senantiasa mengusahakan untuk meningkatkan mutu pendidikan baik dari tingkat yang paling rendah maupun sampai ke tingkat perguruan tinggi.

Secara umum kegiatan pembelajaran secara daring yang sekarang ini dihadapi oleh peserta didik dan guru dianggap sulit dan penuh kendala. Kita tidak dapat mengingkari kenyataan bahwa sampai sekarang masih banyak peserta didik di negeri ini yang memiliki keterbatasan perangkat untuk mendukung pembelajaran secara daring serta jaringan internet yang tidak merata. Peserta didik mengalami kebosanan selama pembelajaran daring. Hal ini terjadi karena banyak sebab, peserta didik tidak melakukan interaksi secara langsung dengan guru dan teman, peserta didik tidak maksimal dalam memahami materi karena hanya membaca dari buku. Peserta didik kesulitan mengaitkan apa yang dipelajari dengan kegunaan praktis sehari-hari. Oleh karena itu hasil pembelajaran tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Tantangan bagi guru di era abad 21 adalah bagaimana untuk merumuskan dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman milenial. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama mengajar secara daring biasanya guru hanya meminta peserta didik membaca buku siswa kemudian mengerjakan tugas. Penyampaian konsep yang hanya berupa hafalan juga mempengaruhi tingkat ketertarikan siswa pada proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang monoton atau itu-itu saja juga ikut menjadi faktor penyebab kebosanan siswa.

Berdasarkan penilaian hasil evaluasi tema 6 siswa kelas III tahun pelajaran 2020/2021 materi energi dan perubahannya hanya (30%) siswa yang tuntas KKM sedangkan sisanya masih belum mencapai KKM. Pada pembelajaran materi ini guru sudah memberikan contoh soal latihan dan siswa diberi kesempatan untuk bertanya. Guru pun sudah memberikan contoh benda nyata sebagai bukti konkret materi energi dan perubahannya di kehidupan sehari-hari.

Kurangnya minat belajar peserta didik selama daring karena kurang terlibatnya peserta didik dalam pembelajaran secara langsung. Kesalahan pemilihan cara dan media juga berpengaruh pada hasil pembelajaran. Cara berpikir konkret siswa sudah harus mulai berkembang ke arah berpikir abstrak untuk mengembangkan kemampuan mereka.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti akan berupaya meningkatkan minat belajar peserta didik menggunakan media power point. Dengan menggunakan media diharapkan siswa dapat terlibat secara lebih aktif sehingga banyak siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan dapat terlihat melalui terlampaunya batas ketuntasan minimal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pembelajaran adalah proses atau cara untuk menjadikan seseorang mengubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Tim Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1992:14). Dunne dan Wragg (1996:12) menyatakan bahwa lebih mudah bila mencari definisi pembelajaran yang efektif dengan cara menjelaskan beberapa karakteristiknya yang dapat disepakati bersama hingga pada tingkat tertentu, walau bukan kesepakatan secara universal. "Pembelajaran merupakan suatu proses yang menghasilkan perubahan mental, keterampilan motorik, kesejahteraan emosi, motivasi, keterampilan sosial, sikap, dan struktur kognisi yang berkelanjutan" (Ward, 2007:17). Jadi, pembelajaran tidak terputus setelah terjadi perubahan pada diri manusia. Perubahan itu akan berlanjut selama manusia hidup. "Pembelajaran adalah sebuah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku, pengetahuan, dan keterampilan kognitif yang terjadi melalui pengalaman, di mana dalam kegiatan pembelajaran guru dan peserta didik berinteraksi secara langsung" (Prawiradilaga, 2007:19).

Pendidikan biasanya tidak efektif jika memisahkan teori dengan praktiknya, sehingga guru harus mengusahakan pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu indera (Dryden, 2003:163). Pembelajaran efektif memudahkan siswa untuk belajar sesuatu yang bermanfaat,

antara lain fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup dengan sesama, atau hasil belajar yang diinginkan. Harefa (2000:36) mengemukakan pendapat bahwa “Pembelajaran memungkinkan seorang anak manusia berubah dari “tidak mampu” menjadi “mampu” atau dari “tidak berdaya” menjadi “sumber daya”.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses melalui pengalaman dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu untuk mengembangkan keterampilan, sikap, penghargaan, dan pengetahuan yang berupa sebuah sistem yang terdiri dari tujuan, materi ajar, strategi pembelajaran, serta penilaian hasil belajar dan menghasilkan perubahan pada diri peserta didik.

Belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif (Hanafiah dan Suhana, 2010:20). Mereka menyatakan: Hal ini sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Uno (2008:213) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif menetap dalam diri seseorang karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Gagne memberikan lima macam hasil belajar (Adriana, 2007:7). Adapun taksonomi Gagne tentang hasil-hasil belajar meliputi:

**Tabel 1.** Taksonomi Hasil Belajar Gagne

No.	Taksonomi	Sifat
1.	Informasi verbal ( <i>verbal information</i> )	Kognitif
2.	Keterampilan-keterampilan intelektual ( <i>intellectual skills</i> ) a. Diskriminasi ( <i>discrimination</i> ) b. Konsep-konsep konkret ( <i>concrete concepts</i> ) c. Konsep-konsep terdefinisi ( <i>defined concepts</i> ) d. Aturan-aturan ( <i>rules</i> )	Kognitif
3.	Strategi-strategi kognitif ( <i>cognitive strategies</i> )	Kognitif
4.	Sikap-sikap ( <i>attitudes</i> )	Afektif
5.	Keterampilan-keterampilan ( <i>motor skills</i> )	Psikomotorik

Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh berfungsinya secara integratif dari setiap faktor pendukungnya, adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar menurut Hanafiah dan Suhana (2010:9) antara lain: a) peserta didik dengan sejumlah latar belakangnya, b) pengajar yang profesional; c) atmosfir pembelajaran partisipasif dan interaktif; d) sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran, e) kurikulum; f) lingkungan agama, sosial, budaya, politik, ilmu, dan teknologi serta lingkungan alam sekitar; g) atmosfir kepemimpinan pembelajaran yang sehat, partisipasif, demokratis, dan situasional; serta h) pembiayaan yang memadai.

Slameto (2010:54) menyatakan ada faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu: a) faktor intern, merupakan faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, yang termasuk di dalamnya: 1) faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh), 2) faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan), dan 3) faktor kelelahan; b) faktor ekstern, merupakan faktor yang ada di luar individu, yang termasuk di dalamnya: 1) faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), 2) faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin

sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar, dan tugas rumah), 3) faktor masyarakat (kegiatan anak dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Proses belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor internal siswa itu sendiri dan faktor eksternal, yaitu pengaturan kondisi belajar. Menurut Magnesen (Prawiradilaga, 2007:24) belajar terjadi berdasarkan 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari yang didengar dan dilihat, 70% dari yang dikatakan, dan 90% dari yang dikatakan dan dilakukan. Proses belajar terjadi karena sinergi memori jangka pendek dan jangka panjang diaktifkan melalui faktor eksternal, yaitu pembelajaran atau lingkungan belajar. Melalui inderanya, siswa dapat menyerap materi secara berbeda. Pengajar mengarahkan agar pemrosesan informasi untuk memori jangka panjang dapat berlangsung lancar.

Benjamin Bloom dalam Sagala (2010:33) tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga domain, yaitu: (1) domain kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian; (2) domain afektif yang mencakup kemampuan emosional yang meliputi kesadaran, partisipasi, penghayatan nilai, pengorganisasian nilai, dan karakterisasi diri; serta (3) domain psikomotor yang mencakup kemampuan motorik yang terdiri dari gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perseptual, kemampuan jasmani, gerakan terlatih, dan komunikasi nondiskursif. “Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual, yakni kemampuan anak dalam menggunakan otaknya untuk berpikir (Sanjaya, 2010:272).

Pengertian media pendidikan menurut Aqip (2003:79) adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang memungkinkan siswa untuk memperoleh atau mencapai pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap.

Pengertian ini bukan merupakan satu-satunya pengertian yang paling tepat melainkan hanya merupakan salah satu jalan untuk mengambil consensus dari adanya bermacam-macam istilah dan batasan. Di samping itu pengertian ini perlu dirumuskan dengan maksud terdapatnya suatu landasan berpijak yang menjadi titik berangkat guna pembahasan lebih lanjut.

Media pendidikan mempunyai beberapa fungsi yaitu fungsi sosial, fungsi edukatif, fungsi ekonomi, fungsi politik, dan fungsi budaya, Hamalik (1980). Dalam hubungannya dengan fungsi edukatif media pendidikan mempunyai beberapa ciri yaitu:

- a. Media pendidikan identik artinya dengan alat peraga yang berarti alat yang bisa diraba, dilihat, didengar, dan diamati oleh panca indra.
- b. Tekanan utama terdapat pada benda atau hal yang dapat didengar atau di lihat.
- c. Media pendidikan digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan murid.
- d. Media pendidikan adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik dalam kelas maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan mengandung aspek-aspek sebagai alat dan teknik yang sangat erat hubungannya dengan metode mengajar.

Media merupakan alat bantu belajar dan mengajar. Alat ini hendaknya ada ketika dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru yang menggunakannya. Agar kebutuhan yang beragam dari kurikulum dan siswa secara individu dapat terpenuhi, maka suatu variasi yang luas dan berjumlah besar memang diperlukan. Jika guru mengajar tanpa menggunakan atau dilengkapi dengan peralatan yang diperlukan (media) untuk melaksanakan tugasnya maka hasilnya akan kurang memuaskan dan tak dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Blake dan Horalsen dalam Darhim (1993:5), media adalah saluran komunikasi atau perantara yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan sesuatu pesan, dimana perantara itu merupakan jalan atau alat untuk lalu lintas suatu pesan antara komunikator dan komunikan. Menurut Mahidjojo dalam Darhim (1993:5) media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebarkan ide sehingga gagasannya sampai pada penerima.

Kegiatan belajar secara daring sering kali menimbulkan banyak masalah untuk pihak guru, siswa, dan bahkan orang tua. Maka dari itu, guru diharapkan dapat menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa walaupun secara daring.

Berdasarkan pola berpikir anak, guru berusaha menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak. Meskipun memang sulit di awal tetapi apabila demi kemajuan pendidikan siswa siswi kita, berapa pun harga yang harus dibayar pasti rela kita berikan. Karena kita menyayangi siswa siswi kita, entah itu segenap daya, tenaga, waktu yang kita punya.

Pada saat kondisi sebelum tindakan, guru belum menggunakan media *power point* dalam pembelajaran sehingga hasil belajar rendah. Kemudian dilakukan tindakan yang terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus menggunakan media *power point*. Setelah itu ditemukan kondisi akhir hasil belajar siswa. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan *media power point* bagi siswa kelas III SDN Patemon 02.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilakukan pada kelas III dengan jumlah siswa 10 anak terdiri dari 5 peserta didik putra dan 5 peserta didik putri di SD Negeri Patemon 02 yang berlokasi di Jalan Merbabu Nomor 5 Dusun Nalan Desa Patemon Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang.

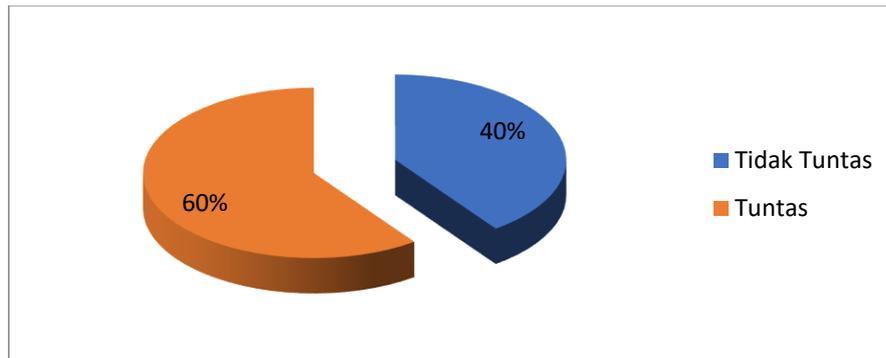
Pengumpulan data merupakan langkah yang sangatlah penting dalam mutu penelitian sehingga kecermatan dan ketelitian sangat diperlukan untuk mendapatkan data yang baik. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan melakukan observasi terhadap kelas III SDN Patemon 02 pada saat pembelajaran daring dan data nilai siswa kelas III selama daring. Teknik yang digunakan oleh peneliti adalah pengamatan, olah data nilai dari siswa, dan evaluasi setiap siklus.

Peneliti menganalisis dan menginterpretasi data dan hasil penelitian secara deskriptif untuk melihat hasil dari setiap kegiatan pembelajaran. Penjelasan adalah data perbandingan yang diperoleh sebelum adanya tindakan dengan data setelah dilakukan tindakan kepada subjek penelitian ialah hasil belajar siswa kelas III SDN Patemon 02 pada tema 7 sehingga didapatkan bahwa penggunaan media *power point* dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswapun dapat meningkat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

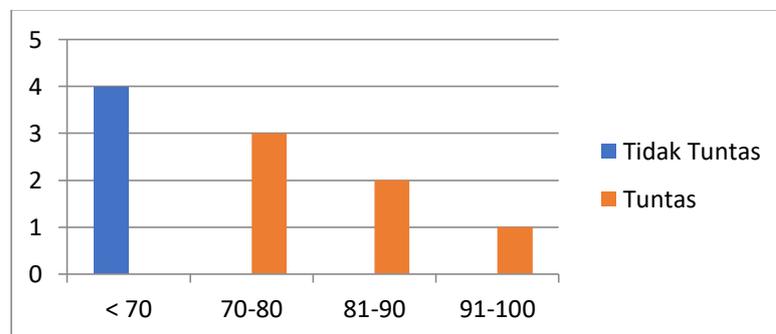
Hasil adalah bagian utama dari artikel ilmiah, yang berisi: hasil akhir tanpa proses analisis data, hasil pengujian hipotesis. Hasil dapat disajikan dengan tabel atau grafik, untuk memperjelas hasil secara lisan. Pembahasan merupakan bagian terpenting dari keseluruhan isi artikel ilmiah. Tujuan diskusi adalah: menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan, mengintegrasikan temuan dari penelitian ke dalam set pengetahuan yang ada dan menyusun teori baru atau memodifikasi teori yang ada.

Peneliti mengamati siswa dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam siklus 1. Didapatkan siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan antusias. Namun juga ditemukan siswa yang terkadang sibuk sendiri dengan aktivitasnya. Untuk Guru sebagai peneliti telah melakukan refleksi diri dan dalam melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan rencana yang telah dibuat.



**Gambar 1** Diagram Lingkaran Hasil Belajar Siswa Siklus I

Pada gambar 1 terlihat 60% siswa tuntas dalam belajar sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 40%. Untuk sebaran nilai siswa siklus I dapat dilihat di gambar 2 diagram batang nilai siswa siklus I berikut.



**Gambar 2** Diagram Batang Hasil Belajar Siswa Siklus I

Dari pelaksanaan siklus 1, diamati bahwa hanya 4 dari 10 siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Untuk itu peneliti memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran di siklus 1 sehingga pelaksanaan siklus 2 diharapkan dapat berjalan lebih baik. Untuk kegiatan pembelajaran pada siklus 2, peneliti mengamati bahwa kegiatan belajar mengajar berjalan lebih baik daripada siklus 1. Guru dan siswa dapat menjalani kegiatan yang ada dengan penuh antusias. Siswa dengan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring. Setelah dilaksanakan pembelajaran Siklus II dengan menggunakan media power point nilai siswa mengalami peningkatan. Berikut adalah hasil belajar siswa siklus II.

**Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus**

SIKLUS II				
No.	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1.	< 70	0	0.00	Belum tuntas
2.	70-80	4	40	Tuntas
3.	81-90	4	40	Tuntas
4.	91-100	2	20	Tuntas
Jumlah		10	100	
Rata-rata		84,5		
Nilai terendah		70		
Nilai tertinggi		100		

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa semua siswa atau 100% telah tuntas dengan rincian 40% atau 4 siswa memiliki nilai antara 70-80, 40% atau 4 siswa memperoleh nilai antara 81-90, dan 20% atau 2 siswa mendapai nilai antara 91-100. Rata-rata yang diperoleh adalah 84,5 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100.

Berdasarkan siklus II, terlihat bahwa kondisi kelas lebih baik daripada siklus I. Guru dapat mengkondisikan kegiatan dalam kelas yang menarik sehingga siswa dapat mengerjakan tugas dengan baik. Data yang digunakan untuk menyatakan hasil belajar tema 7 adalah nilai yang didapat oleh siswa pada tes evaluasi yang diadakan pada tiap akhir siklus. Berikut disajikan tabel perbandingan hasil belajar tema 7 siswa kelas III pada pra siklus, siklus I dan siklus II

**Tabel 3.** Perbandingan Hasil Belajar Matematika

Nilai	PRA SIKLUS		SIKLUS I		SIKLUS II		Keterangan
	FREK	%	FREK	%	FREK	%	
< 70	7	70	4	40	0	0.00	Tidak Tuntas
70-80	1	10	3	30	4	40	Tuntas
81-90	2	10	2	20	4	40	Tuntas
91-100	0	0.00	1	10	2	20	Tuntas
Rata-rata	52,5		73,5		84,5		

Dari tabel 3 dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas di atas KKM dalam mata pelajaran Matematika yang telah ditetapkan oleh sekolah. Terbukti untuk klasifikasi Tuntas, sebelum diadakan tindakan yang tuntas sebanyak 3 siswa, sedangkan yang tidak tuntas 7 siswa. Kemudian untuk hasil belajar pada siklus I menunjukkan yang tuntas mengalami peningkatan menjadi 6 siswa dan yang tidak tuntas 4 siswa, untuk siklus II jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan menjadi 10 siswa.

Nilai rata-rata dari tiap siklus juga mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata sebesar 73,5 yang semula sebelum tindakan nilai rata-rata adalah 52,5 sedangkan pada siklus II nilai rata-rata menjadi 84,5. Setelah melihat hasil siklus I dan II, penggunaan media power point dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan itu terlihat pada nilai-nilai yang didapatkan oleh siswa.

Pada siklus I diperoleh hasil 4 siswa atau 40% siswa mendapat nilai <70 sehingga 4 anak ini dianggap belum tuntas karena mendapat nilai di bawah KKM 70. 30% atau 3 siswa mendapat nilai antara 70-80, 20% atau 2 siswa mendapat nilai antara 81-90, dan 10% atau 1 siswa mendapat nilai antara 91-100. Rata-rata nilai kelas yang diperoleh yaitu sebanyak 73,5 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 50.

Pada siklus II diperoleh hasil seluruh siswa atau 100% telah tuntas dengan rincian 40% atau 4 siswa memiliki nilai antara 70-80, 40% atau 4 siswa memperoleh nilai antara 81-90, dan 20% atau 2 siswa mendapai nilai antara 91-100. Rata-rata yang diperoleh adalah 84,5 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100.

Untuk kendala, yang utama dihadapi adalah penyediaan gadget handphone ataupun laptop yang akan digunakan dalam pembelajaran dalam jaringan (daring) dan sinyal yang kurang stabil. Kendala dapat disiasati antara lain dengan siswa melakukan kegiatan pembelajaran di dekat balai desa yang menyediakan fasilitas wifi dan ke rumah tetangga yang memiliki fasilitas wifi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya dalam penelitian yang telah dilaksanakan di kelas III SD Negeri Patemon 02 Tenganan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media power point dalam pembelajaran tematik pada tema 7 Perkembangan Teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Semester II SD Negeri Patemon 02 Tenganan Tahun Pelajaran 2020/2021 pada Siklus I nilai rata-rata hasil tes tematik adalah 73,5 dengan persentase ketuntasan 60% sedangkan pada Siklus II nilai rata-rata tes tematik adalah 84,5 dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Dalam rangka peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran di kelas, diharapkan para guru SD dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti mengharapkan pihak sekolah untuk memotivasi setiap warga sekolah untuk memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian yang sama dengan penelitian ini disarankan agar melakukan observasi media yang sesuai sebagai media pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dryden, G. 2003. *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution)*. Bandung: Kaifa.
- Dunne, R., & Wragg, T. 1996. *Pembelajaran Efektif*. Jakarta:Grasindo.
- Hamalik, Oemar. 1975. *Media Pendidikan*. Bandung:Citra Aditya Bakti.
- Hanafiah, Nanang, & Suhana, Cucu. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung:Refika Aditama.
- Harefa, Adrias. 2000. *Menjadi Manusia Pembelajar (On Becoming A Learner): Pemberdayaan Diri, Transformasi Organisasi, dan Masyarakat Lewat Proses Pembelajaran*. Bogor:Grafika Mardi Yuana.
- Haryanto, Slamet. 1994. *Wajib Belajar Pendidikan Dasar 9 Tahun*. Jakarta: Duta Nusindo.
- Oktradiksa, A., Bhakti, C. P., Kurniawan, S. J., & Rahman, F. A. (2021). Utilization artificial intelligence to improve creativity skills in society 5.0. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1760, No. 1, p. 012032). IOP Publishing.
- Prawiradilaga, D. S. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purwodarminto, W.J.S. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, W. N. E., Supriyanto, A., Kurniawan, S. J., Beladina, S. S., Astuti, B., & Ayriza, Y. (2020). Konsep kedamaian diri remaja pada masa pandemi COVID-19. In *Webinar Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 1, pp. 172-177).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64
- Uno, Hamzah B. 2008. *Model Pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Ward, H. 2007. *Pengajaran Sains Berdasarkan Cara Kerja Otak:Kumpulan Gagasan Aktivitas Sains Bagi Siswa 5-14 Tahun*. Jakarta:Indeks.