

PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS 3 SDN BANJARAN 4 MELALUI MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF

Lusi Noviana Dewi¹, Ika Santia², Tanto Hermawan³

^{1,2}Universitas Nusantara PGRI Kediri

³SDN Banjaran 4 Kediri

E-mail: lusinovianadewi@gmail.com

Article History:

Submitted : 13-04-2025

Received : 13-04-2025

Revised : 18-04-2025

Accepted : 20-04-2025

Published : 30-06-2025

Abstract: *This study aims to analyze the improvement of students' cognitive learning outcomes through the use of interactive PowerPoint media in mathematics, specifically on the topic of "Presenting Data in Tables" for Class IIIA at SDN Banjaran 4. The background of this research is the low achievement of learning outcomes, with 5 out of 24 students not meeting the Minimum Mastery Criteria (KKTP) of 78. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, implemented over three cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The results showed a consistent improvement in students' cognitive learning outcomes across cycles, along with an increase in the number of students who met the KKTP. These findings indicate that the use of interactive PowerPoint media is effective in enhancing students' cognitive learning outcomes, particularly in the topic of data presentation in table format.*

Keywords:

Interactive Power Point, Learning Outcomes, Learning Media

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik melalui penggunaan media *PowerPoint* Interaktif pada mata pelajaran Matematika materi "Menyajikan Data dalam Tabel" di kelas IIIA SDN Banjaran 4. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya capaian hasil belajar, di mana 5 dari 24 peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 78. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada setiap siklus, serta peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai KKTP. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* Interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, khususnya pada materi penyajian data dalam bentuk tabel.

Kata Kunci :

Hasil Belajar, Media Pembelajaran, *Power Point* Interaktif.

PENDAHULUAN

Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu indikator penting untuk menilai tingkat penguasaan materi yang telah diajarkan oleh guru di kelas. Menurut Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), hasil belajar dapat digunakan untuk mengamati sejauh mana peserta didik memahami materi pelajaran. Ghufro (2014) menambahkan bahwa hasil belajar diperoleh setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran di kelas, yang biasanya disajikan dalam bentuk nilai huruf maupun angka. Sementara itu, Rahim (2023) menegaskan bahwa hasil belajar juga berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat penguasaan individu terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya mencerminkan capaian akademik peserta didik, tetapi juga menjadi dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan tepat sasaran.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis peserta didik (Susanto et al., 2022). Namun demikian, capaian hasil belajar kognitif peserta didik belum sepenuhnya mencerminkan penguasaan kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan data hasil evaluasi belajar peserta didik kelas 3A SDN Banjaran 4 pada topik *Menyajikan Data dalam Tabel*, diketahui bahwa meskipun nilai rata-rata kelas mencapai 83,8, terdapat 5 dari 24 peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sebesar 78. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Dalam konteks ini, hasil belajar menjadi indikator penting untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru (Rohwati, 2012). Oleh karena itu, diperlukan upaya pedagogis yang lebih adaptif untuk mengatasi kesenjangan tersebut dan memastikan seluruh peserta didik memperoleh kompetensi yang diharapkan.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan upaya guru untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi secara lebih efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga pesan tersebut dapat diterima dengan lebih mudah oleh peserta didik. Menurut Parwati (2023), bentuk media pembelajaran sangat beragam, mulai dari teks, audio, visual, video, objek tertentu, hingga manusia sebagai sumber belajar. Media memiliki peran penting dalam menjembatani peserta didik dengan konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan hanya melalui penuturan verbal. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami inovasi dan diversifikasi, menghadirkan berbagai bentuk yang lebih interaktif dan menarik.

Salah satu media yang relevan dalam konteks pembelajaran modern adalah *PowerPoint*. Media ini memungkinkan guru untuk merancang tampilan materi yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik maupun materi yang diajarkan. Di dalam *PowerPoint*, guru dapat mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, diagram, kuis, dan simulasi (Hamidah, 2024). Sehingga materi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Namun, di kelas 3 SDN Banjaran, penggunaan media pembelajaran masih tergolong kurang optimal. Proses pembelajaran

cenderung berlangsung satu arah, di mana guru menjadi sumber informasi utama tanpa banyak melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media *PowerPoint* yang interaktif dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan keaktifan peserta didik serta efektivitas proses pembelajaran di kelas.

Penyusunan media pembelajaran harus memperhatikan kebutuhan belajar peserta didik, salah satunya adalah kemampuan media tersebut untuk menciptakan interaksi selama proses pembelajaran (Shalikhah, 2016; Suresman, et al., 2023). Dalam konteks media pembelajaran, interaktif mengacu pada sifat media yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik dan media atau antara peserta didik dengan pendidik (Parwati, 2023). Dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia dalam *PowerPoint*, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Salah satu cara untuk meningkatkan interaktivitas media *PowerPoint* adalah dengan menghadirkan kuis interaktif. Kuis ini disusun dengan menampilkan soal dan pilihan jawaban yang memungkinkan peserta didik untuk menjawab secara langsung. Selanjutnya, kuis interaktif juga menyediakan umpan balik secara otomatis terhadap jawaban yang diberikan, baik yang benar maupun yang salah. Melalui media *PowerPoint* interaktif ini, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik, sementara guru dapat secara langsung memberikan umpan balik yang mendukung pemahaman materi secara efektif.

Terdapat beberapa kajian penelitian terdahulu terkait pemanfaatan media *Power Point* Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Harsiwi & Arini (2020) mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif didapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi peserta didik yang pada akhirnya berdampak pada meningkatnya prestasi belajar peserta didik. Penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran *PowerPoint* interaktif menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Dengan menggunakan media pembelajaran *Power Point* Interaktif peserta didik merasa tertarik terhadap media tersebut karena media pembelajaran menyajikan gambar dan video yang membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Budianti et al., (2023) menyebutkan bahwa penggunaan media *Powerpoint* interaktif dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Media *Powerpoint* Interaktif dapat menampilkan berbagai fitur yang dapat menjadikan media ini sebagai presentasi yang bermanfaat. Fitur seperti teks, grafik, foto, video, gambar, warna hingga animasi dapat dipadukan dengan materi dan soal-soal latihan sehingga pembelajaran yang terlaksana menjadi lebih relevan, menarik, aktif, dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Berdasarkan permasalahan terkait hasil belajar kognitif peserta didik Kelas 3A SDN Banjaran 4 pada materi Menyajikan Data dalam Tabel, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif melalui penggunaan media *PowerPoint* Interaktif. Media pembelajaran ini dipilih dengan harapan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik sehingga berdampak positif pada pencapaian kompetensi

yang diharapkan. Dengan mengintegrasikan fitur interaktif pada *PowerPoint*, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik dan efektif dalam membantu peserta didik menguasai materi secara optimal.

METODE

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 3A SDN Banjaran 4 yang berjumlah 27 peserta didik, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 17 anak perempuan. Penelitian ini difokuskan pada materi mata pelajaran matematika yaitu "Menyajikan Data dalam Tabel." Kegiatan pembelajaran dilakukan di ruang kelas 3A yang telah dilengkapi dengan fasilitas teknologi, khususnya LCD proyektor, untuk mendukung penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif secara optimal. Pemilihan media ini bertujuan agar penyajian materi lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang didefinisikan sebagai rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sistematis dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Sani, 2020). Penelitian dilaksanakan dengan model Kemmis & McTaggart (2014) yang disusun dalam tiga siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan penting, yaitu perencanaan kegiatan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* Interaktif, observasi terhadap proses dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung, serta refleksi yang bertujuan untuk mengevaluasi dan memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua teknik utama, yaitu tes hasil belajar kognitif dan observasi partisipasi peserta didik. Tes hasil belajar kognitif disusun dalam bentuk soal tertulis yang terdiri dari isian singkat dan pilihan ganda yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan. Sedangkan observasi dilakukan menggunakan catatan anekdot, yaitu pengamatan secara langsung yang dicatat secara rinci untuk mengetahui tingkat keaktifan, perhatian, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan media *PowerPoint* Interaktif. Data hasil belajar dan observasi ini selanjutnya dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas 3A SDN Banjaran 4.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan Pembelajaran dengan Media *Power Point* Interaktif Pada Materi "Menyajikan Data dalam Tabel" di Kelas 3 SD

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama 3 siklus dengan menerapkan media pembelajaran *Power Point Interaktif* yang telah dirancang sesuai karakteristik materi dan peserta didik. Media *Power Point* Interaktif memungkinkan guru untuk menggunakan fitur yang menarik dan mendorong interaksi dengan peserta didik. Guru dapat menyajikan gambar, tabel, diagram, video, dan kuis interaktif yang dapat mendorong peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran memungkinkan guru untuk mengamati dan menilai tingkat pemahaman

mereka, sehingga guru dapat memberikan umpan balik secara langsung selama kegiatan belajar berlangsung. Umpan balik dari guru membantu peserta didik menguatkan pemahamannya.

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun materi pembelajaran yang akan disampaikan, menyusun modul ajar sebagai panduan proses pembelajaran, serta menyiapkan media *PowerPoint* Interaktif yang relevan dengan topik materi. Tahap pelaksanaan kemudian dilakukan dengan menerapkan pembelajaran yang bersifat interaktif, di mana media *PowerPoint* Interaktif digunakan secara aktif untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam siklus ini, model pembelajaran yang diterapkan adalah *Discovery Learning*, yang mendorong peserta didik untuk menemukan konsep secara mandiri dengan bimbingan guru, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan melibatkan keterlibatan aktif peserta didik secara optimal. Penggunaan media *PowerPoint* Interaktif membantu menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

NO	SUBJEK	Nilai Kognitif			
		Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	S1	9	10	-	9
2	S2	-	9,5	10	10
3	S3	9	9,5	9	-
4	S4	8	10	9	10
5	S5	8	9,5	9	9
6	S6	9	9,5	10	-
7	S7	10	10	10	9
8	S8	7	7	7	10
9	S9	9	10	10	10
10	S10	10	8,5	10	9
11	S11	7	10	10	10
12	S12	10	10	10	9
13	S13	-	-	-	-
14	S14	8	10	10	10
15	S15	-	-	-	10
16	S16	8	8	9	9
17	S17	9	10	10	10
18	S18	6	7,5	8	8
19	S19	9	10	9	10
20	S20	9	9,5	10	10
21	S21	9	8,5	9	-
22	S22	-	-	-	-
23	S23	9	10	10	10
24	S24	5	10	10	10
25	S25	7	9	9	10

NO	SUBJEK	Nilai Kognitif			
		Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
26	S26	8	9,5	9	10
27	S27	9	10	10	10
28	S28	9	10	10	9
	RATA-RATA	8,38	9,42	9,46	9,61

Berdasarkan hasil tes pada siklus I, rata-rata nilai peserta didik mencapai 9,42, namun masih terdapat dua peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Secara umum, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Meski demikian, pelaksanaan siklus I menghadapi kendala, yaitu beberapa peserta didik kurang aktif dalam menjawab kuis interaktif yang disajikan. Kondisi tersebut menjadi evaluasi penting untuk perbaikan, sehingga pada siklus II dilakukan upaya perbaikan guna meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta didik secara lebih optimal.



Gambar 1.

Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dengan menggunakan media *Power Point* Interaktif

Siklus II dilaksanakan dengan lebih memperhatikan kendala yang terjadi di siklus I. Pada siklus II, model pembelajaran yang diterapkan sama yaitu *Discovery Learning*. Pada pelaksanaan siklus II guru mendorong agar seluruh peserta didik aktif menjawab kuis. Sehingga guru dapat mengamati respon dan sejauh mana pemahaman materi peserta didik. Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan ketika peserta didik antusias menjawab kuis, guru dapat memberikan umpan balik pada peserta didik. Jika jawaban peserta didik benar guru memberi penguatan, dan jika jawaban salah guru mengajak peserta didik menjawab soal dengan cara dan jawaban yang benar. Hasil belajar siklus II menunjukkan rata-rata nilai 9,46 namun terdapat 1 peserta didik tidak mencapai KKTP. Berdasarkan observasi, peserta didik yang tidak mencapai KKTP beberapa kali tidak memperhatikan saat di kelas. Untuk itu, guru perlu memberikan bimbingan lebih pada siklus II.



Gambar 2.

Pelaksanaan pembelajaran siklus 2 dengan menggunakan media *Power Point* Interaktif

Siklus III dilaksanakan dengan lebih memperhatikan kendala yang terjadi di siklus II. Pada siklus III, model pembelajaran yang diterapkan sama yaitu *Discovery Learning*. Pada pelaksanaan siklus III, guru memantau dan mendorong peserta didik agar terlibat aktif dan juga memberikan bimbingan lebih kepada peserta didik yang membutuhkan. Hasil belajar siklus III menunjukkan rata-rata nilai meningkat menjadi 9,61. Berdasarkan pengamatan guru, seluruh peserta didik terlibat aktif pada kegiatan pembelajaran siklus III.



Gambar 3.

Pelaksanaan pembelajaran siklus 3 dengan menggunakan media *Power Point* Interaktif

Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Setelah Diterapkan Kegiatan Pembelajaran dengan Media *Power Point Interaktif* Pada Materi “Menyajikan Data dalam Tabel” di Kelas 3 SD

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik setelah penerapan media *Power Point* Interaktif. Selain itu, jumlah peserta didik yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) juga mengalami peningkatan, menandakan bahwa penggunaan media tersebut efektif dalam mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Kognitif dan Ketuntasan Peserta Didik

Siklus	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata Hasil Belajar	Jumlah Peserta Didik Tuntas	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	Ketuntasan Klasikal	Peningkatan
Prasiklus	24	8,38	19	5	79%	-
Siklus I	25	9,42	23	2	92%	13%
Siklus II	24	9,46	23	1	96%	4%
Siklus III	23	9,61	22	0	100%	4%

Berdasarkan data pada tabel 2, terjadi peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal peserta didik dari prasiklus, siklus I, siklus II ke siklus III. Hasil tersebut menunjukkan kenaikan hasil belajar kognitif peserta didik dari yang sebelumnya (prasiklus) memiliki rata-rata hasil belajar kognitif sebesar 8,38 meningkat menjadi 9,42 pada siklus I dengan persentase tingkat ketuntasan KKTP sebesar 92%. Kemudian pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 9,46 dengan persentase tingkat ketuntasan KKTP sebesar 96% dan pada siklus III mengalami kenaikan nilai rata-rata menjadi 9,61 dengan persentase tingkat ketuntasan KKTP mencapai 100%. Selain menunjukkan kenaikan hasil belajar kognitif, penelitian ini juga berhasil menurunkan jumlah peserta didik yang tidak mencapai KKTP yang pada prasiklus terdapat 5 peserta didik tidak mencapai KKTP, pada siklus I menjadi 2 peserta didik. Kemudian pada siklus II menjadi 1 peserta didik tidak mencapai KKTP. Kemudian pada siklus III semua peserta didik telah mencapai KKTP.

Pemanfaatan media *PowerPoint* Interaktif dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi "Menyajikan Data dalam Tabel", terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas 3 SDN Banjaran 4. Berdasarkan data hasil evaluasi, peningkatan skor rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik tampak meningkat secara konsisten dari siklus I hingga siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media interaktif secara efektif mampu menjembatani pemahaman peserta didik terhadap materi matematika yang bersifat abstrak melalui pendekatan visual, auditori, dan kinestetik. Sebagaimana dijelaskan oleh Heinich et al., (2002), media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik sehingga proses internalisasi pengetahuan menjadi lebih optimal.

Efektivitas media ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep yang abstrak memerlukan bantuan media konkret atau visual

(Slavin, 2006). *PowerPoint* Interaktif menyediakan visualisasi yang kaya, seperti grafik, tabel, dan animasi, yang memungkinkan peserta didik untuk memproses informasi secara lebih konkret dan kontekstual. Penyajian materi yang sistematis, dikombinasikan dengan tampilan visual dan aktivitas interaktif, memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep dengan lebih mendalam melalui pengamatan, eksplorasi, dan partisipasi langsung.

Selain mendukung aspek kognitif melalui visualisasi, media *PowerPoint* Interaktif juga bekerja sesuai prinsip teori multimedia yang dikembangkan oleh Mayer (2009), yakni bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik menerima informasi secara bersamaan melalui saluran verbal dan visual (*dual-channel theory*). Dalam praktiknya di SDN Banjaran 4, penggunaan teks singkat, narasi, gambar, video, dan kuis interaktif terbukti dapat meningkatkan retensi dan transfer informasi ke dalam memori jangka panjang. Dengan demikian, proses encoding informasi menjadi lebih kuat dan efisien, sehingga berpengaruh langsung terhadap peningkatan capaian kognitif peserta didik.

Dari aspek motivasi belajar, model ARCS yang dikembangkan oleh Keller (1987) juga dapat menjelaskan bagaimana media ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. *PowerPoint* Interaktif menarik perhatian peserta didik melalui warna dan animasi, membangun relevansi melalui soal kontekstual, meningkatkan rasa percaya diri dengan hasil skor langsung, serta memberikan kepuasan melalui keberhasilan menyelesaikan tantangan interaktif. Data hasil observasi dan wawancara dengan guru menunjukkan bahwa antusiasme dan keaktifan peserta didik meningkat, yang secara tidak langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar ini juga tidak dapat dilepaskan dari perspektif konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan. Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dan *scaffolding* dalam proses belajar. *PowerPoint* Interaktif memberikan peluang kepada peserta didik untuk berdiskusi, mencoba, dan merefleksikan materi melalui kegiatan interaktif yang dirancang dalam media. Hal ini memperkuat pembentukan makna secara mandiri maupun kolaboratif, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Lebih lanjut, temuan di SDN Banjaran 4 juga konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *PowerPoint* Interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan pencapaian peserta didik dalam berbagai mata pelajaran (Harsiwi & Arini, 2020; Puspita et al., 2020; Budianti et al., 2023). Dengan tampilan yang menarik dan struktur pembelajaran yang fleksibel, media ini mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, yang menjadi salah satu indikator keberhasilan pembelajaran abad ke-21.

Dengan mempertimbangkan seluruh aspek tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* Interaktif dalam pembelajaran Matematika pada materi "Menyajikan Data dalam Tabel" telah berkontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas 3 SDN Banjaran 4. Hal ini tidak hanya mencerminkan keberhasilan penerapan media yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia sekolah dasar, tetapi juga menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

PENUTUP

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Media *Power Point* Interaktif pada Materi Menyajikan Data dalam Tabel Kelas 3A SDN Banjaran 4 adalah penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama 3 siklus dengan menerapkan media pembelajaran *Power Point* Interaktif. Berdasarkan penelitian tersebut terdapat kenaikan hasil belajar kognitif peserta didik yang disertai bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai KKTP. Temuan ini mengindikasikan penggunaan Media *Power Point* Interaktif sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran matematika materi Menyajikan Data dalam Tabel.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Power Point* Interaktif dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif melalui penerapan media tersebut. Peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian dengan permasalahan serupa diharapkan dapat meneliti terkait peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam kaitannya dalam penggunaan media pembelajaran *Power Point* Interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansyah, Y. A. U., Alfianita, A., Syahkira, H. P., & Syahrial, S. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(2), 173-184.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127.
- Ghufron, M. N. (2014). *Gaya Belajar: Kajian Teoritik*. Pustaka Pelajar.
- Hamidah, N. A. (2024). *Aplikasi Pembelajaran E-Learning Memanfaatkan Game Power Point dan Game Development untuk Membuat Game Edukasi*. PT. Elementa Media Literasi.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson Education.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of The ARCS Model of Instructional Design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. (2018). *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. CV Kekata Group.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Parwati, N. N. (2023). *Blended Learning Berbantuan Media Interaktif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan dan

- Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49-54.
- Rahim, A. (2023). *Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*. Eurika Media Aksara.
- Rohwati, M. (2012). Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 75-81.
- Sani, R. A. (2020). *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. PT Remaja Rosdakarya.
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115.
- Slavin, R. E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson.
- Suresman, E., Febrianti, F. A., & Dallyono, R. (2023). Implementation of i-Spring Suite to Improve Students' Learning for Critical Thinking Skills in Natural Science. *Cakrawala Pendidikan*, 42(2), 433-446.
- Susanto, Kristiana, A. I., Fatahillah, A., Waluyo, E., Alfarisi, R., & Hobri. (2022). *Buku Panduan Guru Matematika Kelas III SD/MI*. Jakarta Selatan: Kemdikbudristek
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.