PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF DAN ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TEKS FIKSI DI KELAS VI UPT SDN 060857 MEDAN

Nurkasihani Br. Manurung[1], Mandra Saragih[2], Lydia Roida Sihombing[3]
[1,2,3] Pendidikan Profesi Guru, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
nurkasihani22@gmail.com, mandrasaragih@umsu.ac.id, lydiasihombing987@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in fictional text learning for Grade VI students at UPT SD Negeri 060857 Medan through the use of interactive PowerPoint media and concrete teaching aids. Preliminary observations revealed low student interest and suboptimal learning outcomes due to conventional teaching methods and limited use of learning media. This research is a Classroom Action Research (CAR) with a quantitative approach, conducted in two learning cycles. The interactive PowerPoint utilized features such as hyperlinks, short videos, and quizzes, while concrete aids in the form of illustrated characters helped visualize abstract concepts in fictional texts. The findings showed a significant improvement in students' mastery levels, increasing from 45.83% in cycle I to 95.84% in cycle II. These results indicate that the use of varied and engaging teaching methods and media can enhance student comprehension, interest, and achievement. This study also aligns with the principles of the Merdeka Curriculum, emphasizing differentiated learning and character development through creative and collaborative approaches.

Keywords: Fictional Text, Interactive PowerPoint, Teaching Aids

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran teks fiksi di kelas VI UPT SD Negeri 060857 Medan melalui penerapan media PowerPoint interaktif dan alat peraga konkret. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa rendahnya minat belajar dan ketidaktuntasan hasil belajar peserta didik disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional dan terbatasnya media pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Media PowerPoint interaktif yang digunakan dilengkapi dengan hyperlink, video pendek, dan kuis, serta alat peraga berupa gambar tokoh untuk membantu visualisasi konsep abstrak dalam teks fiksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar peserta didik, dari 45,83% pada siklus I menjadi 95,84% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan

bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran yang variatif dan menarik mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan penguatan karakter melalui pendekatan kreatif dan kolaboratif.

Kata Kunci: Teks Fiksi, PowerPoint Interaktif, Alat Peraga

A. Pendahuluan

Pembelajaran teks fiksi di kelas VI SD memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan literasi, imajinasi, dan kreativitas peserta didik. Namun, berdasarkan observasi awal di SD Negeri 060857 Medan, ditemukan beberapa masalah mendasar yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Pertama, minat belajar peserta didik terhadap teks fiksi masih rendah karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional, seperti ceramah dan membaca teks tanpa variasi media. Kedua, hasil belajar peserta didik menunjukkan 65% belum mencapai KKM, terutama dalam aspek menganalisis unsur intrinsik teks fiksi. Ketiga, keterbatasan media pembelajaran berupa ketergantungan pada buku teks dan LKPD tanpa memanfaatkan media digital maupun alat peraga yang menarik.

Permasalahan utama dalam pembelajaran teks fiksi di kelas VI SD teridentifikasi pada beberapa aspek krusial. Berdasarkan observasi dan analisis data, ditemukan bahwa 72% peserta didik mengalami kesulitan memahami unsur intrinsik teks fiksi seperti alur cerita, karakter tokoh, dan latar cerita, dengan nilai rata-rata ulangan harian hanya mencapai 62, masih jauh di bawah KKM yang ditetapkan sebesar 75. Masalah ini diperparah oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, dimana 85% aktivitas pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dengan media terbatas pada buku teks dan LKPD konvensional, tanpa variasi alat peraga yang memadai. Di sisi lain, survei menunjukkan 68% peserta didik mengaku bosan dengan pembelajaran teks fiksi yang disajikan secara monoton, meskipun sebenarnya mereka sangat tertarik dengan konten digital.

Penelitian ini secara khusus merumuskan beberapa masalah kunci terkait penerapan media PowerPoint interaktif dan alat peraga dalam

pembelajaran teks fiksi di kelas VI SD. Pertama, bagaimana tingkat efektivitas media PowerPoint interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap unsur-unsur intrinsik teks fiksi seperti tema, alur, tokoh, latar, dan amanat. Kedua, sejauh mana alat peraga kreatif seperti tokoh karakter bergambar dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Ketiga, apakah kombinasi kedua media ini memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap hasil belajar dibandingkan metode konvensional yang selama ini digunakan. Keempat, kendala teknis dan pedagogis apa saja yang mungkin dihadapi dalam implementasinya serta solusi yang dapat dikembangkan. Kelima, bagaimana respons dan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran teks fiksi dengan pendekatan multimedia ini. Terakhir, seberapa besar peningkatan yang dapat dicapai baik dalam aspek kognitif maupun kreatif peserta didik dalam menganalisis dan memproduksi teks fiksi setelah menggunakan media tersebut. Rumusan masalah ini penting untuk mengarahkan penelitian dalam menguji efektivitas media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital sekaligus menjawab tantangan pembelajaran abad 21.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan media PowerPoint interaktif dan alat peraga dalam meningkatkan hasil belajar teks fiksi pada peserta didik kelas VI SD. Secara khusus, penelitian ini dirancang untuk menganalisis sejauh mana media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap unsur-unsur intrinsik teks fiksi seperti tema, alur, tokoh, latar, dan amanat. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan mengevaluasi dampak penggunaan alat peraga kreatif seperti tokoh karakter bergambar terhadap keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta kemampuan mereka dalam menganalisis dan mencipta karya fiksi.

Penelitian ini juga dimaksudkan untuk membandingkan efektivitas kombinasi kedua media tersebut dengan metode pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan. Aspek penting lainnya yang menjadi tujuan penelitian adalah mengidentifikasi berbagai kendala

teknis dan pedagogis yang mungkin muncul selama implementasi, sekaligus merumuskan solusi praktis untuk mengatasinya. Respon dan minat belajar peserta didik terhadap pendekatan pembelajaran baru ini juga akan dievaluasi secara komprehensif.

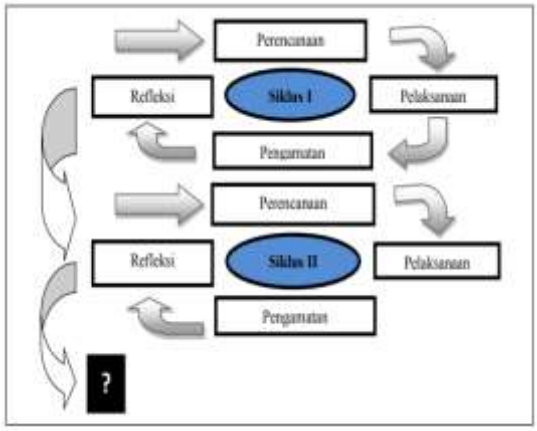
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat signifikan bagi berbagai pihak terkait pendidikan. Bagi peserta didik, penerapan media interaktif ini akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, di mana kombinasi visual dalam PowerPoint dan alat peraga konkret dapat meningkatkan pemahaman terhadap unsur-unsur teks fiksi sekaligus merangsang kreativitas dalam menghasilkan karya fiksi sederhana. Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang mudah diaplikasikan, dilengkapi dengan contoh-contoh media siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas, sehingga mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional yang selama ini digunakan. Pada tingkat institusi, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam mengembangkan sarana pembelajaran berbasis teknologi yang efektif namun tetap terjangkau, sekaligus memperkaya perpustakaan media pembelajaran di sekolah. Bagi dunia pendidikan secara luas, temuan penelitian ini memberikan kontribusi teoretis tentang efektivitas integrasi media digital dan alat peraga dalam pembelajaran sastra di tingkat dasar, serta praktik terbaik yang dapat diadopsi oleh pendidik lain. Bagi peneliti berikutnya, studi ini menyediakan data empiris dan kerangka kerja yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk penelitian sejenis dengan cakupan yang lebih luas atau variasi media yang berbeda.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik melalui pretest dan posttest.

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap utama dalam setiap siklus: perencanaan, pelaksanaan

tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus**,** dan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan.



Gambar 1. Desain Prosedur Penelitian

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum tindakan dilakukan, peserta didik diberikan pretest untuk mengetahui pemahaman awal mereka terhadap teks fiksi. Hasil pretest menunjukkan bahwa hanya 30% peserta didik yang mencapai nilai KKM (75). Rata-rata nilai peserta didik adalah 62**,** dan sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami unsur intrinsik cerita fiksi seperti tokoh, latar, dan alur.

Aktivitas belajar peserta didik juga tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi awal, peserta didik cenderung pasif, kurang tertarik terhadap materi, dan belum menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

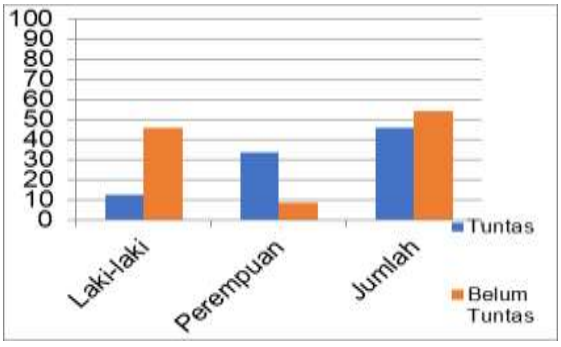
Siklus I

Dari data hasil proses aktivitas peserta didik dapat dibuat analisa kategori ketuntasan sebagai berikut:

Tabel 1. Analisa Kategori Ketuntasan Siklus I

Kategori	Jumlah Peserta Didik				Jumlah (%)
	Laki-laki	Persen (%)	Perempuan	Persen (%)	
Tuntas	3	12.50	8	33.33	45.83
Belum Tuntas	11	45.83	2	8.34	54.17

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat hasil belajar dari siklus I yaitu peserta didik yang tuntas ada 45.83% yang terdiri dari 12.50% untuk peserta didik laki-laki dan 33.33% peserta didik perempuan. Sedangkan peserta didik yang tidak tuntas ada 54.17% yang terdiri dari 45.83% peserta didik laki-laki dan 8.34% peserta didik perempuan.



Gambar 2. Grafik Jumlah Peserta Didik yang Memperoleh Nilai Ketuntasan Minimal Pada Siklus I

Berdasarkan tabel 1 dan gambar 2 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VI UPT SDN 060857 Medan pada siklus I dikategorikan belum memuaskan dan perlu diadakan perbaikan pembelajaran Siklus II.

Siklus II

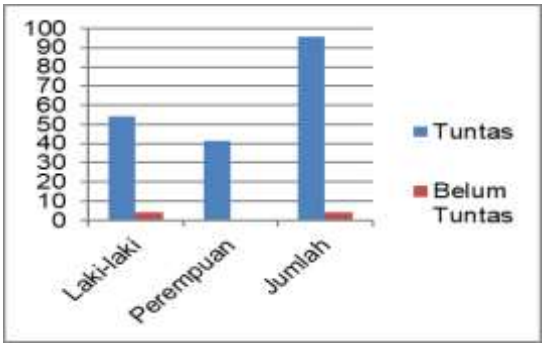
Dari hasil refleksi dan evaluasi pada siklus I, masih terdapat kekurangan/kelemahan guru, proses dan hasil belajar peserta didik belum memenuhi ketuntasan minimal, maka dilakukan perbaikan pembelajaran dengan memperbaiki rencana pembelajaran.

Dari data aktivitas belajar peserta didik dapat dibuat analisa kategori ketuntasan sebagai berikut:

Tabel 2. Analisa Kategori Ketuntasan Siklus II

Kategori	Jumlah Peserta Didik				Jumlah
	Laki-laki	Persen (%)	Perempuan	Persen (%)	(%)
Tuntas	13	54.17	10	41.67	95.84
Belum Tuntas	1	4.16	0	0	4.16

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat hasil belajar dari siklus II yaitu peserta didik yang tuntas ada 95.84% yang terdiri dari 54.17% untuk peserta didik laki-laki dan 41.67% peserta didik perempuan. Sedangkan peserta didik yang tidak tuntas ada 4.16% yang terdiri dari 4.16% peserta didik laki-laki dan 0% peserta didik perempuan.



Gambar 3. Grafik Jumlah Peserta Didik yang Memperoleh Nilai Ketuntasan Minimal Pada Siklus II

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 3 menunjukkan bahwa data aktivitas belajar peserta didik kelas VI UPT SDN 060857 Medan pada siklus II dikategorikan sangat memuaskan dan tidak perlu diadakan perbaikan pembelajaran siklus III.

Dalam pembahasan tentunya mengacu pada hasil analisis data di atas, sehingga dapat diuraikan beberapa hal sebagai berikut:

Peserta didik memiliki masalah dalam hasil belajar Bahasa Indonesia karena minat belajar yang belum muncul dan menganggap Bahasa Indonesia itu sulit. Sehingga peserta didik merasa cepat jenuh dalam proses pembelajaran, maka dari itu kita sebagai guru harus mengerti kebutuhan peserta didik sehingga kita bisa mengatasi masalah-masalah

seperti ini misalnya dengan memotivasi peserta didik terlebih dahulu sebelum memulai proses pembelajaran.

Peserta didik yang memiliki masalah dalam hasil belajar karena guru yang kurang kreatif menggunakan metode pembelajaran, misalnya hanya menggunakan media pembelajaran konvensional saja sehingga peserta didik kurang tertarik. Masalah ini dapat di selesaikan dengan memodifikasi metode pembelajaran yang lebih menarik, namun harus sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran.

Masalah dalam hasil belajar juga dapat terjadi karena guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang bermakna. Penggunaan media powerpoint interaktif dan alat peraga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Setelah melakukan perbaikan tersebut, maka dapat kita lihat perbandingan hasil tiap siklus pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Analisa Kategori Ketuntasan Siklus I dan Siklus II

Persentase Ketuntasan (%)	Siklus I	Siklus II
	45.83	95.84



Gambar 4. Grafik Jumlah Peserta Didik Yang Memperoleh Nilai Ketuntasan Minimal Mulai dari Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 3 dan gambar grafik 4 dapat dilihat perubahan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Nilai peserta didik dari siklus I (tuntas 45.83%, tidak tuntas 54.17%) siklus II (tuntas 95.84%, tidak tuntas 4.16%) hasil belajar peserta didik terlihat semakin meningkat. Hal ini berarti, metode yang digunakan guru (penulis) berhasil dan cocok untuk materi teks fiksi serta dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran dapat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat

membantu mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran.

Kaitannya dengan konsep/teori yang dibahas pada bab II yaitu bahwa dengan menggunakan media powerpoint interaktif dan alat peraga peserta didik jadi lebih memupuk rasa kebersamaan, melatih strategi dalam kelompok, saling menghargai dan memecahkan masalah bersama, dan menjadi salah satu hiburan peserta didik di dalam kelas sehingga suasana kelas tidak membosankan. Sehingga dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami pelajaran Bahasa Indonesia yaitu materi Teks Fiksi.

E. Kesimpulan

Hasil belajar peserta didik melalui peranan metode pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai pada materi Teks Fiksi kelas VI semester 2 UPT SDN 060857 Medan T.A 2024/2025 dinyatakan berhasil dengan memuaskan. Menggunakan metode yang sesuai dengan materi dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik yang dapat menimbulkan minat belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar dengan merubah metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan sesuai materi pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran powerpoint interaktif dan alat peraga dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat. Hal ini dikarenakan media powerpoint interaktif dan ditambah dengan alat peraga gambar tokoh membuat proses pembelajaran lebih bermakna dan membuat peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang di ajarkan. Sehingga hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar siklus I yaitu dengan nilai ketuntasan hanya 45.83% (peserta didik laki-laki dan perempuan) dan yang tidak tuntas 54.17% (peserta didik laki-laki dan perempuan). Pada siklus II tuntas 95.84% (peserta didik laki-laki dan perempuan) dan yang tidak tuntas 4.16% (peserta didik laki-laki dan perempuan).

Peningkatan hasil belajar peserta didik merupakan akibat dari perlakuan yang lebih diberikan penekanan kepada peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran

dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik lebih aktif dalam belajar.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI UPT SDN 060857 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2022). Penggunaan Media PowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1).

Deria, M. D., & Wardani, D. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 148–156.

Interavi, A., Halidjah, S., & Pranata, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa di Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Selatan. *Journal on Education*, 5(4), 16165–16173.

Putri, A., & Iskandar, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(3), 9456–9463.

Romi, R., & Radia, E. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6921–6938.

Saragih, G., Thesalonika, E., & Sihombing, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Berbasis Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas IV pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 7786–7796.

Sidabariba, R. U. E. B., Nurmayani, N., Gultom, I., Simanihuruk, L., & Ambarita, D.M. P. (2024). Pengaruh Media PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV SD Negeri Percontohan Kabanjahe T.A. 2022/2023. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 5(1), 223–232.

Sidauruk, S. M., Silalahi, M. V., & Pasaribu, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Pematangsiantar. *Edu*

Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 4(1), 10–14.

Tampubolon, S., Panjaitan, M. B., & Sidabutar, Y. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 Subtema 1 Manusia dan Lingkungan di Kelas V SD di UPTD SD Negeri 122379 Jalan Sentos. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7392–7405.

Zahra, A. C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD [Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia]. *UPI Repository*.

Abrahams, S. Q., & Wiputra Cendana. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif sebagai Upaya Peningkatan Minat Membaca Permulaaan Siswa Kelas 1. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars* , *13*(1), 161–172.https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index

Fachrezi, I. A., Lingga, L. J., & Riau, U. I. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VI SDN 015 Pancur Kabupaten Indragirihilir*. *4*, 5772–5783.

Krian, M. (2023). *JDPP*. *11*(1). 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. https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42