

**PEMANFAATAN MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF
BERBANTUAN BENDA KONKRET DALAM UPAYA
PENINGKATAN PADA PEMBELAJARAN MATERI VOLUME
BANGUN RUANG KELAS V SDN 17 MUARADUA OKUS**

SKRIPSI

oleh

Jurika Novasari

NIM: 06131381621092

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

**PEMANFAATAN MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF
BERBANTUAN BENDA KONKRET DALAM UPAYA
PENINGKATAN PADA PEMBELAJARAN MATERI VOLUME
BANGUN RUANG KELAS V SDN 17 MUARADUA OKUS**

SKRIPSI

oleh

Jurika Novasari

NIM: 06131381621092

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing,

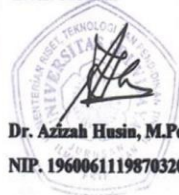


Dra. Toybah, M.Pd.

NIP. 195612311983012002

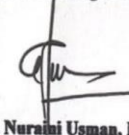
Mengetahui:

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd.
NIP. 196006111987032001

Koordinator Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP. 195702081982032001

**PEMANFAATAN MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF
BERBANTUAN BENDA KONKRET DALAM UPAYA
PENINGKATAN PADA PEMBELAJARAN MATERI VOLUME
BANGUN RUANG KELAS V SDN 17 MUARADUA OKUS**

SKRIPSI

oleh

Jurika Novasari

NIM: 06131381621092

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada :

Mari :

Tanggal :

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Toybah, M.Pd.
2. Anggota : Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



Palembang, September 2021

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

NIP. 195702081982032001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jurika Novasari

NIM : 06131381621092

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Media *Power Point* Interaktif Berbantuan Benda Konkret Dalam Upaya Peningkatan Pada Pembelajaran Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN 17 Muaradua" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung saksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, September 2021

Yang membuat pernyataan,



Jurika Novasari

NIM 06131381621092

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pemanfaatan Media *Power Point* Interaktif Berbantuan Benda Konkret Dalam Upaya Peningkatan Pada Pembelajaran Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN 17 Muaradua” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd). Pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada. Dra. Toybah, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M. A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua jurusan pendidikan, Dra. Nuraini Usman, M.Pd., koordinator program studi pendidikan guru sekolah dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga terutama kedua orang tua yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi sekolah dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Palembang, 26 September 2021

Penulis,



Julika Devyani

NIM 06131381621092

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN OLEH TIM PRNGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Belajar	5
2.1.1 Pengertian Belajar.....	5
2.1.2 Pengertian Hasil Belajar	6
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	7
2.2 Hakikat Media Pembelajaran	8
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.2.2 Jenis Media Pembelajaran	9
2.2.2.1 Media Interaktif	9
2.2.2.2 Media Konkret	9
2.3 Hakikat Microsoft <i>Power Point</i>	9
2.3.1 Kelebihan <i>Power Point</i>	11
2.3.2 Kekurangan <i>Power Point</i>	11
2.4 Hakikat Pembelajaran Matematika	12
2.4.1 Pengertian Pembelajaran Matematika	12
2.4.2 Tujuan Pembelajaran Matematika	13
2.5 Kompetensi Matematika SD	14
2.5.1 Pembelajaran Materi Volume Bangun Ruang Kelas V	15
2.5.2 Materi Volume Bangun Ruang Sisi Datar Kelas V	15
2.6 Media <i>Power Point Interaktif</i> Bangun	17
2.6.1 Langkah-langkah <i>Power Point Interaktif</i>	17
2.7 Hasil Penelitian yang Relevan	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	22

3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.3	Subjek Penelitian	23
3.4	Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	23
3.5	Rancangan Kegiatan Penelitian	24
3.5.1	Perencana Siklus I	24
3.5.1.1	Perencanaan	24
3.5.1.1	Pelaksanaan.....	26
3.5.1.1	Pengamatan/Observasi.....	26
3.5.1.1	Refleksi.....	27
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.6.1	Teknik Tes	28
3.6.2	Non Tes.....	28
3.6.3	Dokumentasi.....	30
3.7	Teknik Analisis Data.....	30
3.7.1	Tes	30
3.7.2	Analisis Data Observasi.....	32
3.8	Indikator Keberhasilan.....	33

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	34
4.1.1	Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian	34
4.1.2	Jadwal Penelitian	34
4.1.3	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	34
4.1.3.1	Perencanaan Siklus I.....	34
4.1.3.2	Pelaksanaan Siklus I	35
4.1.3.3	Hasil Penelitian Siklus I.....	44
4.1.3.4	Refleksi Siklus I.....	47
4.1.4	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II.....	48
4.1.4.1	Perencanaan Siklus II.....	48
4.1.4.2	Pelaksanaan Siklus II	48
4.1.4.3	Hasil Penelitian Siklus II	58
4.1.4.4	Refleksi Siklus II	61
4.1.5	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus III	61
4.1.5.1	Perencanaan Siklus III	61
4.1.5.2	Pelaksanaan Siklus III.....	62
4.1.5.3	Hasil Penelitian Siklus III.....	73
4.1.5.4	Refleksi Siklus III	76
4.2	Pembahasan.....	77
4.2.1	Pembahasan Siklus I.....	77
4.2.2	Pembahasan Siklus II.....	78
4.2.3	Pembahasan Siklus III	79
4.2.3	Pembahasan Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I, II, III	80

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	82
5.2	Saran	82

DAFTAR RUJUKAN.....	84
----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi Bangun Ruang..... 14
Tabel 2	Perencanaan Siklus 24
Tabel 3	Lembar Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik..... 28
Tabel 4	Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik 31
Tabel 5	Kategori Keaktifan Belajar Peserta Didik 32
Tabel 6	Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I 45
Tabel 7	Nilai Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus I..... 46
Tabel 8	Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II..... 58
Tabel 9	Nilai Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus II 60
Tabel 10	Hasil Belajar Peserta Didik Siklus III..... 74
Tabel 11	Nilai Aktivitas Peserta Didik Pada Siklus III 75
Tabel 12	Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I, II, III..... 77
Tabel 13	Frekuensi Hasil Tes Siklus I, II, III 77
Tabel 14	Frekuensi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I, II, III..... 80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 <i>Power Point</i>	17
Gambar 2 Cara Membuat Judul di <i>Power Point</i>	18
Gambar 3 Menentukan <i>Background Power Point</i>	18
Gambar 4 Cara Menambah <i>Slide Power Point</i>	19
Gambar 5 Cara Menggunakan <i>Animation</i>	19
Gambar 6 Cara Menggunakan <i>Shape</i> dan <i>Picture</i>	20
Gambar 7 Cara Menyisipkan <i>Hyperlink Power Point</i>	20
Gambar 8 Tahapan Pelaksanaan PTK.....	23
Gambar 9 Guru Menunjukkan Benda-Benda Berbentuk Bangun Ruang	36
Gambar 10 Guru Menunjukkan Kerangka Bangun Ruang Balok	37
Gambar 11 Peserta Didik Menjelaskan Kerangka Balok.....	38
Gambar 12 Anak-anak Merangkai Balok Menggunakan Lidi dan Plastisin.....	38
Gambar 13 Peserta Didik Melaporkan Hasil Diskusi Kelompok	39
Gambar 14 Menjelaskan Materi Sifat-Sifat Kubus	42
Gambar 15 Peserta Didik Menjelaskan Sifat-Sifat Kubus Menggunakan Kerangka	42
Gambar 16 Peserta Didik Perkelompok Merangkai Kubus Dari Lidi dan Plastisin	43
Gambar 17 Peserta Didik Melaporkan Hasil Diskusi	43
Gambar 18 Peneliti Menunjukkan Media Jaring-Jaring Balok.....	49
Gambar 19 <i>Power Point</i> Langkah-Langkah Menemukan Jaring-Jaring Balok..	50
Gambar 20 Peserta Didik Membuat Jaring-Jaring dari Origami	51
Gambar 21 Peserta Didik Menempel Hasil Karya	51
Gambar 22 Peserta Didik Perkelompok Diskusi Menemukan Jaring-Jaring Balok	52
Gambar 23 Peneliti Menjelaskan Jaring-Jaring Kubus	54
Gambar 24 <i>Power Point</i> Langkah-Langkah Menemukan Jaring-Jaring Kubus	55
Gambar 25 <i>Power Point</i> Contoh Pola Jaring-Jaring Kubus.....	55
Gambar 26 Peserta Didik Membuat Jaring-Jaring Kubus Dari Origami	56
Gambar 27 Peserta Didik Menempel Hasil Karya Jaring-Jaring Kubus.....	56
Gambar 28 Diskusi Kelompok Menemukan Jaring-Jaring Kubus	57
Gambar 29 <i>Power Point</i> Volume Bangun Ruang Balok	64
Gambar 30 Peserta Didik Berkelompok Mencari Volume Balok.....	65
Gambar 31 Peserta Didik Mempresentasikan Hasil Diskusi	65
Gambar 32 Guru Menjelaskan Materi Bangun Ruang Kubus	69
Gambar 33 Peserta Didik Berkelompok Mencari Volume Kubus.....	71
Gambar 34 Peserta Didik Mempresentasikan Hasil Diskusi	71

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	87
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	88
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	90
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Diknas	91
Lampiran 5 Izin Penelitian dari SD.....	92
Lampiran 6 <i>Power Point</i> Interaktif Bangun Ruang Balok dan Kubus	93
Lampiran 7 Gambar Benda Konkret Balok dan Kubus	105
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	106
Lampiran 9 Lembar Jawaban Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I.....	196
Lampiran 10 Lembar Jawaban Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II.....	199
Lampiran 11 Lembar Jawaban Hasil Belajar Peserta Didik Siklus III	204
Lampiran 12 Lembar Jawaban LKPD Siklus I Pertemuan 1	207
Lampiran 13 Lembar Jawaban LKPD Siklus I Pertemuan 2	213
Lampiran 14 Lembar Jawaban LKPD Siklus II Pertemuan 1.....	217
Lampiran 15 Lembar Jawaban LKPD Siklus II Pertemuan 2.....	226
Lampiran 16 Lembar Jawaban LKPD Siklus III Pertemuan 1	235
Lampiran 17 Lembar Jawaban LKPD Siklus III Pertemuan 2	240
Lampiran 18 Tabel Hasil Penilaian Tes Peserta Didik Siklus I.....	246
Lampiran 19 Tabel Hasil Penilaian Tes Peserta Didik Siklus II.....	247
Lampiran 20 Tabel Hasil Penilaian Tes Peserta Didik Siklus III	248
Lampiran 21 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 1	249
Lampiran 22 Lembar Observasi Siklus I Pertemuan 2	250
Lampiran 23 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 1	251
Lampiran 24 Lembar Observasi Siklus II Pertemuan 2.....	252
Lampiran 25 Lembar Observasi Siklus III Pertemuan 1.....	253
Lampiran 26 Lembar Observasi Siklus III Pertemuan 2.....	254
Lampiran 27 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus 1	255
Lampiran 28 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus 1	256
Lampiran 29 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus 1	257

**PEMANFAATAN MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF
BERBANTUAN BENDA KONKRET DALAM UPAYA PENINGKATAN
PADA PEMBELAJARAN MATERI VOLUME BANGUN RUANG
KELAS V SDN 17 MUARADUA OKUS**

Oleh:

Jurika Novasari

06131381621092@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Toybah_pgsd@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SD Negeri 17 Muaradua OKUS menggunakan media *Power Point* Interaktif berbantuan benda kongkret. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dalam tiga siklus. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VB SD 17 Muaradua OKUS dengan jumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan lembar observasi peningkatan aktivitas belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 8 siswa yang sudah tuntas dengan persentase 44,44%, siklus II, 12 siswa yang sudah tuntas dengan persentase 66,67%, dilanjutkan siklus III yang mengalami peningkatan, 16 peserta didik yang tuntas dengan persentase 83,3%. Hasil observasi keaktifan peserta didik mengalami peningkatan, pada siklus I persentase keaktifan 55,94% kategori Cukup Aktif, pada siklus II mengalami peningkatan yaitu persentase keaktifan 72,40% kategori Aktif. Lalu siklus III mengalami peningkatan signifikan yaitu persentase keaktifan 9,87% kategori Sangat Aktif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media *Power Point* Interaktif berbantuan benda kongkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Volume Bangun Ruang.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Power Point Interaktif, Volume Bangun Ruang*

**THE USE OF INTERACTIVE POWER POINT MEDIA
WITH THE HELP OF CONCRETE OBJECTS IN AN EFFORT TO
INCREASE THE LEARNING VOLUME OF CLASS V STUDENTS AT
SD NEGERI 17 MUARADUA OKUS**

Oleh:

Jurika Novasari

06131381621092@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Toybah_pgsd@yahoo.com

Elementary School Teacher Education

Faculty of Teacher Training and Education

Sriwijaya University

ABSTRACT

The purpose of this research was to improve the student learning result using Interactive Power Point is assisted by concrete objects of the grade VB SD Negeri 17 Muaradua OKUS. The research method was classroom action research in three phase action. The research subject was students of the grade VB SD Negeri 17 Muaradua OKUS consists of 18 students. The data collection techniques used the observation sheets and test. The result of the research showed that the students learning achievement in first cycle were 8 students who had completed the percentage 44,44%. In second cycle, there were 12 students who had completed with the percentage of 66.67% and in the third cycle, there were 15 students had completed with a percentage of 83,3%. the observation results of the students activity has increased in every cycle. In the first cycle, the percentage of the students activity was 55,94% with the category of Fair Enough. in the second cycle, the percentage of the students activity was 72,40% in active category. In the third cycle, the percentage of the students activity was 9,87% in Very Active category. The conclusion was that the used of Interactive Power Point is assisted by concrete objects can improve the students learning outcomes in volume of building materials.

Keywords: *The Learning Result, Interactive Power Point, volume of building materials.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar terdapat berbagai lingkup materi, antara lain materi bilangan yang termasuk didalamnya sifat dan unsur serta pengukuran sederhana geometri, pengukuran, yang didalamnya pengukuran dengan satuan standar dan satuan turunan, statistika, yang didalamnya terdapat pengumpulan dan penyajian data, (Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016)

Berdasarkan hasil wawancara di dalam hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas V, diperoleh data bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada SD tersebut yaitu 70. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, masih ada peserta didik yang nilainya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik kelas VB dari jumlah 18 peserta didik diantaranya 9 peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan yang ditetapkan yaitu 70 Sedangkan siswa dituntut yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 80% siswa.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi, sebuah media dapat merupakan wahana penyalur informasi atau penyampai pesan. Secara luas media dapat berupa manusia, peristiwa atau benda yang memungkinkan peserta didik memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Istilah media juga digunakan dalam pembelajaran atau pendidikan, sehingga disebut media pendidikan atau media pembelajaran. Menurut Jacobs dikutip (Sani, A., R., 2019: 321)

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar termasuk ke dalam salah satu komponen penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Sebagaimana menurut Rosnita dikutip (Dimiyati, 2010: 25) dalam proses belajar mengajar ada empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa, yaitu bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai aubjek pembelajaran.

Beragam media dapat digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Salah satu media yang digunakan yaitu perangkat lunak *Microsoft Power Point*. *Power Point* merupakan program aplikasi komputer yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi. Program ini di rancang dan diproduksi oleh *Microsoft* untuk digunakan dalam kegiatan aktifitas pembelajaran. Media *power point* ini bersifat sangat membantu siswa memahami konsep-konsep yang ada di dalamnya. Dalam menggunakan media lain seperti program seperti *Power Point* (video, teks, dan gambar) dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap informasi dan pengetahuan yang disampaikan. (Benny, 2017: 103-104).

Media interaktif berkaitan dengan komunikasi dua arah atau beberapa komponen- komponen komunikasi yaitu hubungan antara manusia (sebagai *user*/pengguna produk) dan komputer (*software*/aplikasi/produk dalam format file tertentu, dikemas dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah atau timbal balik antara software atau aplikasi dengan user-nya. Interaktifitas dalam multimedia diberikan batasan. Menurut (Maryani, 2014: 19). Maka sangat penting untuk menggunakan media *Power Point* Interaktif dalam proses pembelajaran, karena menuntut suatu keterlibatan pengguna secara aktif dan mandiri selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat menampilkan informasi berupa tulisan, gambar, animasi, serta suara sehingga memudahkan pembelajaran dan membuat peserta didik lebih aktif serta tidak monoton.

Pada saat peneliti melakukan prites di kelas VB SDN 17 Muaradua OKUS. Masih ada peserta didik kurang paham dan masih salah dalam mencari volume bangun ruang seperti contoh diminta hitunglah volume kubus yaitu : 1) Ternyata peserta didik tidak menggunakan rumus dan langsung menjawab pertanyaan, 2)

peserta didik masih salah mengalikan bilangan dan tidak menggunakan satuan volume. Setelah peneliti melakukan observasi ternyata peserta didik yang salah menjawab pertanyaan tersebut masih ada yang salah mengalikan bilangan dikarenakan peserta didik masih ada yang tidak hapal dengan perkalian, sehingga kesulitan menjawab soal.

Agar pembelajaran yang akan disampaikan menjadi lebih baik maka guru memerlukan media seperti *Power Point* Interaktif berbantuan benda kongkret dalam proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media *Power Point* Interaktif berbantuan benda kongkret membuat peserta didik lebih mudah memahami, tertarik, dan aktif dalam proses pembelajaran. Setelah peneliti melakukan observasi di SD Negeri 17 Muaradua OKUS di kelas VB, kemampuan peserta didik dalam pembelajaran bangun ruang masih belum maksimal. Masih ada peserta didik dalam pembelajaran bangun ruang masih belum maksimal. Masih ada peserta didik yang belum memahami materi volume bangun ruang, guru menyampaikan materi bangun ruang masih menggunakan media gambar/visual, dikarenakan prasarana sekolah belum menggunakan media proyektor. Sehingga peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru, mengakibatkan pembelajaran kurang kondusif dan efektif. Maka dari itu peneliti menggunakan media *Power Point* Interaktif untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka, penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul ***“Pemanfaatan Media Power Point Interaktif Berbantuan Benda Kongkret Dalam Upaya Peningkatan Pada Pembelajaran Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN 17 Muaradua OKUS”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media *Power Point* Interaktif berbantuan benda kongkret pada Volume Bangun Ruang kelas V SD Negeri 17 Muaradua OKUS?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi volume bangun ruang pada kelas V SD Negeri 17 Muaradua OKUS menggunakan media *Power Point* Interktif berbantuan benda kongkret.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis :

1. **Bagi Peserta Didik**, hasil dari penelitian ini bisa membantu peserta didik agar lebih aktif dalam belajar. Serta menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.
2. **Bagi Guru**, dalam penelitian ini dapat menambah pengetahuannya dan mampu menggunakan media untuk menyampaikan materi yang akan di sampaikan.
3. **Bagi Sekolah**, hasil penelitian akan memperbaiki sarana untuk meng-evaluasi dan meningkatkan mutu yang bermanfaat bagi sekolah.
4. **Bagi peneliti**, sebagai informasi aktual yang penggunaan secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi guru yang professional yang menggunakan media *power point* interaktif ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah Sani, Ridwan, dan Sudiran. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas : Pengembangan Profesi Guru*. Tangerang: Tira Smart.
- Ahmad Suafi'i, Tri Marffyanto, dan Siti Kholidatur Rodiyah. *Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jurnal Komunikasi Pendidikan. 2(2): 120-121.
- Ali Muhammad. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Edukasi@Elektro. 5(1): 16
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, cv Aqib, Zainal.dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung : Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Edisi Revisi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi.dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mujiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Fernando Pakpahan, Andrew, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita menulis
- Firmansyah, Dani. 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Matematika. 3(1), 36
- Isrok'atun. Amelia. 2018. *Model – Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Bumi Aksara.
- Juniasih, Ni Wyn. Dkk. 2012. *Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa SD*.
- Popo, M.K. 2018. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Perencanaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point dan Media Torso*. Bioedusiana. Torso. 3(2), 25
- Purnomosidi, dkk. (2018). *Senang Belajar Matematika Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas 5*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purnomosidi, dkk. (2018). *Senang Belajar Matematika Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas 5*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kudsiyah, Siti. 2015. *Pengembangan Multimedia Power Point Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan Nasional Kelas VIIIID SMPN 1 Jabon*. Kajian Moral dan Kewarganegaraan. 6(2), 13
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Maryanu Dwi. 2014. *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. Speed. 6(2), 23-24
- Nurseto Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. 8(1), 13
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Purnomosidi, dkk. 2018. *Senang Belajar Matematika*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Richardo, Rino. 2016. *Peran Ethnomatematika Dalam Penerapan Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum 2013*. Literasi. 7(2), 14.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Setiawan, Eko. 2018. *Pembelajaran Tematik Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Erlangga.
- Subairah, S. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Departemen Pendidikan
- Suharja, Agus. 2008. *Pengenalan Bangun Ruang dan Sifat-sifatnya di SD*. Yogyakarta : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Susanto. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Syarif Sumantri, 2016. *Strategi Pembelajaran Teori Praktik Di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Triwibowo, Emi, dkk. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Daya Juang Siswa Melalui Strategi Trajectory Learning*. Prisma.