

**JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN**

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfalahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS  
SISWA KELAS III DENGAN MEDIA POWER POINT  
INTERAKTIF MACAN (MATERI PECAHAN)**

**Ammylia Prihatini Sulhaliza<sup>a</sup>, Agti Fiana Qoirul Ananta<sup>b</sup>, Diana Ermawati<sup>c</sup>**

<sup>a</sup> FKIP/ PGSD, [202133226@std.umk.ac.id](mailto:202133226@std.umk.ac.id), Universitas Muria Kudus

<sup>b</sup> FKIP/ PGSD, [202133221@std.umk.ac.id](mailto:202133221@std.umk.ac.id), Universitas Muria Kudus

<sup>c</sup> FKIP/ PGSD, [dianaermawati@umk.ac.id](mailto:dianaermawati@umk.ac.id), Universitas Muria Kudus

**Abstract**

This research aims to improve the low level of mathematical problem solving regarding fractions using Interactive Power Point media for class III students at SD 2 Panjunan. Data collection techniques in this research used observation, interviews and documentation techniques, tests. The instruments of this research are interview sheets, observation sheets, and test question sheets. The method in this research uses the classroom action research method. The subjects in this research were class III students at SD 2 Panjunan with a total of 26 students. This research uses the Kemmis and Mc Taggart model research design, where each cycle or round consists of several stages which include, planning, action, observation, and reflection. The research results in Cycle I showed an average of 42% where the level of learning success was still low, and in cycle II after using interactive power point media it showed an average of 88% with a very good category, this shows that the application of interactive Power point in the learning process with fraction material can improve mathematics learning outcomes for class III students at SD 2 Panjunan. The conclusion of this research is that Interactive Power Point media can improve students' mathematical problem solving abilities in fraction material.

**Keywords:** Math, fractions, Interactive power point.

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rendahnya pemecahan masalah matematis materi pecahan dengan media Power Point Interaktif pada siswa kelas III SD 2 Panjunan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, tes. Instrumen dari penelitian ini berupa lembar wawancara, lembar observasi, dan lembar soal tes. Metode pada penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD 2 Panjunan dengan jumlah 26 siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart, yang mana setiap siklus atau putaran terdiri dari beberapa tahap yang meliputi, perencanaan, aksi/tindakan, observasi, dan refleksi Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan rata-rata 42% dimana tingkat keberhasilan belajar masih rendah, dan pada siklus II setelah menggunakan media power point interaktif menunjukkan rata rata 88% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa penerapan Power point Interaktif dalam proses pembelajaran ada

materi pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III SD 2 Panjunan.

**Kata Kunci:** Matematika, Pecahan, PPT Interaktif.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu yang penting dalam kehidupan manusia yang berlangsung sepanjang hayat dan tanggung jawab bersama, bukan hanya individu. Pendidikan melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang menjadi inti dari proses pembelajaran. Hal ini dianggap sebagai investasi jangka panjang yang membentuk karakter yang mulia untuk meningkatkan kualitas kehidupan keluarga, masyarakat, dan bangsa secara keseluruhan.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah telah mengambil berbagai langkah, termasuk melakukan perubahan kurikulum. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, seorang guru profesional harus memiliki keahlian dan keterampilan dalam mengelola kelas. Salah satu keahlian dan keterampilan tersebut adalah kemampuan guru untuk memilih model, teori, atau langkah pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat menguasai dan memahami materi pelajaran yang disampaikan. Proses pembelajaran di kelas seharusnya didasarkan pada prinsip aktif, kreatif, dan inovatif. Sekolah sebagai lembaga formal yang disertai tugas untuk mendidik. Peranan Sekolah sangat besar sebagai sarana tukar pikiran diantara peserta didik. Dan juga, Guru harus berupaya agar pelajaran yang diberikan selalu cukup untuk menarik minat anak, sebab tidak jarang anak menganggap pelajaran yang diberikan oleh Guru kepadanya tidak bermanfaat. Tugas Guru yang hanya semata-mata mengajar saat ini sudah keluar dari aturan-aturan itu. Guru harus mendidik yaitu harus membina para anak didik menjadi manusia dewasa yang bertanggung jawab. Hanya dengan inilah maka semua aspek kepribadian anak bisa berkembang[1].

Pembelajaran pada tingkatan sekolah dasar memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir pada siswa, khususnya matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang krusial dalam proses tersebut. Matematika tidak hanya membantu siswa mengembangkan kemampuan logis, analitis, sistematis, dan kreatif, tetapi juga memberikan makna penting dalam pembelajaran mereka. Kemampuan ini sangat relevan dalam mengatasi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan atau ketakutan terhadap matematika, yang dapat menjadi hambatan dalam proses belajar. Mereka sering merasa subjek ini sulit karena membutuhkan pemahaman terhadap rumus-rumus dan konsep yang kompleks. Selain itu, keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru juga dapat menyulitkan siswa dan menurunkan motivasi mereka dalam belajar matematika. Ketidakmampuan untuk membangun koneksi yang kuat dalam matematika juga dapat berdampak negatif pada prestasi belajar siswa. Dengan demikian, penting bagi pendidik untuk mencari metode pembelajaran yang memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap matematika, sehingga dapat mengatasi ketakutan dan meningkatkan prestasi belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas III SD 2 Panjunan yang dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2024, ditemukan metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu dengan model ceramah yang didominasi oleh peran guru. Dalam proses pembelajaran tersebut, peserta didik lebih banyak mendengarkan materi dari pada berinteraksi aktif. Hal ini menyebabkan mereka merasa bosan dan kurang termotivasi, yang berpotensi menurunkan minat belajar mereka terutama dalam

pelajaran matematika. Observasi juga menunjukkan bahwa sedikit peserta didik yang berpartisipasi dalam diskusi dengan guru, dan mayoritas pekerjaan rumah tidak diselesaikan. Siswa seringkali menghadapi berbagai permasalahan ketika memahami materi pecahan. Salah satu kendala utamanya adalah memahami konsep dasar pecahan, seperti pengertian pecahan, membandingkan pecahan, serta peran pembilang dan penyebut. Masalah juga terjadi ketika melakukan operasi matematika dengan pecahan, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Proses penyederhanaan penyebut atau penyederhanaan pecahan seringkali membingungkan penyebutnya. Selain itu, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan pecahan. Mungkin lebih mudah untuk memahaminya jika merepresentasikan pecahan dengan diagram atau operasi seperti mengiris kue. Tantangan lainnya adalah membandingkan dan mengurutkan pecahan, terutama tanpa menggunakan alat bantu visual. Kesulitan juga muncul ketika siswa perlu beralih antara pecahan dan desimal serta memahami hubungan dan konversi di antara keduanya. Akhirnya, meskipun banyak siswa yang memiliki pemahaman teoritis tentang cara menghitung pecahan, mereka merasa kesulitan untuk menerapkannya pada permasalahan sehari-hari dan soal cerita. Mengatasi masalah ini memerlukan pendekatan yang beragam dan interaktif, termasuk penggunaan alat bantu visual, manipulasi, dan berbagai latihan berulang. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap matematika agar dapat meningkatkan prestasi belajar mereka.

Dalam era teknologi informasi dan komunikasi saat ini, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting. Salah satu bentuk penggunaan teknologi yang efektif adalah melalui penggunaan video pembelajaran. Video pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan interaksi siswa dalam pembelajaran karena menyajikan informasi secara visual, memberikan contoh konkret, dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, model pembelajaran PBL juga menjadi pilihan yang menarik dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam PBL, siswa didorong untuk aktif dalam memecahkan masalah nyata, bekerja dalam kelompok, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang relevan. Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar. Dalam model ini pelajaran berfokus pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan memecahkan masalah tersebut dengan kemampuannya sendiri, sedangkan peran pendidik hanya mendukung dan memberikan bimbingan [2]

Untuk menanggapi permasalahan yang dihadapi, peneliti akan mengusulkan solusi dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merujuk pada segala bentuk alat atau materi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini bisa berupa objek fisik, teknologi, atau gabungan keduanya, yang dirancang dengan tujuan menyampaikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran. Salah satunya yaitu PowerPoint Interaktif. PowerPoint interaktif adalah slide interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan penggunaannya untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari media tersebut [3]. PowerPoint adalah program multimedia yang menyediakan berbagai fitur menarik dan dirancang khusus sebagai alat presentasi. Program ini memungkinkan pengguna untuk mengolah teks, warna, gambar, dan animasi sesuai dengan kreativitas mereka. Berdasarkan penelitian [4], penggunaan PowerPoint interaktif sangat praktis dan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Temuan terkuat sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Power Point pada pembelajaran tema 8 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IIISD, dimana peningkatan terlihat pada pertambahan pencapaian indikator hasil belajar peserta didik pada masing-masing siklusnya [5]. Model Problem Based Learning berbantuan Power point dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS Materi Pekerjaan Orang Tuaku kelas IV SD [6]. Penggunaan model Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media PowerPoint telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Peningkatan tersebut terlihat dari peningkatan pencapaian indikator hasil belajar peserta didik setiap siklusnya [7]. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang telah dilaksanakan adalah perbedaan kelasnya, dan lokasi penelitian. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa dan guru dapat menggunakan model PBL dalam pembelajaran lainnya. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media powerpoint interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas 3 SD 2 Panjunan”.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah metode penelitian yang memungkinkan guru untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengatasi masalah pembelajaran secara langsung di dalam kelas mereka sendiri, dengan tujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. [8]. Tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah meningkatkan mutu hasil belajar siswa. Hal ini dicapai melalui penerapan tindakan tertentu yang mungkin memerlukan satu atau beberapa siklus, tergantung pada kompleksitas masalah yang dihadapi. Dalam penelitian ini, model desain yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Model ini memungkinkan peneliti untuk secara sistematis merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan perbaikan pembelajaran, sehingga memungkinkan penyempurnaan berkelanjutan dalam praktik pengajaran.

**Tabel 1.** Rentang Nilai Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Kategori</b>
54-69	Perlu Bimbingan
70-85	Baik
86-100	Sangat Baik

*Sumber : [9]*

Lokasi penelitian ini adalah SD 2 Panjunan, dengan fokus pada siswa kelas III yang berjumlah 26 orang, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian dijadwalkan berlangsung pada Mei 2024. Desain penelitian mencakup dua siklus yaitu siklus I dilaksanakan pada 31 Mei 2023, sedangkan siklus II pada 4 Juni 2024. Pengumpulan data melibatkan beberapa metode, yaitu Wawancara, Observasi, Uji hasil belajar Dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar wawancara, lembar observasi, lembar tes hasil belajar. Tes tertulis digunakan sebagai alat evaluasi, disusun berdasarkan materi dan tujuan pembelajaran yang selaras dengan indikator kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Proses penelitian melibatkan pengamatan dan perbaikan tindakan yang kurang efektif, serta refleksi untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran. Materi yang diajarkan mengacu pada silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran Matematika untuk kelas III Semester Genap.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SD 2 Panjunan selama tahun ajaran 2023/2024. Studi ini terdiri dari dua siklus tindakan kelas. Analisis data yang diperoleh dari kedua siklus menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep pecahan melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media PowerPoint (PPT) interaktif. Fokus analisis meliputi hasil belajar siswa dalam memahami pecahan menggunakan model PBL dengan bantuan PPT interaktif pada siklus I dan II serta perubahan sikap siswa secara umum yang diamati melalui lembar observasi. Pada siklus I dilakukan tes hasil belajar dalam bentuk ulangan harian setelah dua pertemuan penyajian materi. Dalam pembelajaran terdapat 26 siswa yang berpartisipasi. Hasil belajar masih rendah, maka peneliti menggunakan model PBL dengan bantuan PPT interaktif. Hasil penelitian secara rinci akan dipaparkan selanjutnya, namun belum disebutkan dalam teks yang diberikan. Penelitian ini menggambarkan upaya sistematis untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pecahan melalui pendekatan pembelajaran inovatif yang menggabungkan model PBL dengan teknologi pembelajaran interaktif.

**Tabel 2.** Nilai Rata-Rata Matematika Siklus 1 Siswa Kelas 3 SD 02 Panjunan

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi (Siswa)	Presentase (%)	Rata-Rata Kelas	Presentase Ketuntasan
1.	85-100	Sangat Baik	0	0%	65%	42 %
2.	70-84	Baik	11	42 %		
3.	55-69	Cukup	13	50%		
4.	40-54	Kurang	3	11%		
5.	<40	Sangat Kurang	0	0 %		

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus 1, diketahui bahwa rata-rata kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis pada materi pecahan adalah 65%. Namun, hanya 42% siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan 0% siswa mencapai target tersebut. Mayoritas siswa belum mencapai standar indikator yang ditetapkan peneliti sebesar 80%. Dengan demikian, masih ada siswa yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi pecahan pada siklus 2, peneliti berusaha agar semua siswa mencapai tingkat ketuntasan minimal 80% atau tidak ada siswa yang tidak mencapai KKM.

**Tabel 3.** Nilai Rata-Rata Matematika Siklus 2 Siswa Kelas 3 SD 02 Panjunan

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi (Siswa)	Presentase (%)	Rata-Rata Kelas	Presentase Ketuntasan
1.	85-100	Sangat Baik	6	23%		
2.	70-84	Baik	17	65 %		

3.	55-69	Cukup	3	11%	76%	88 %
4.	40-54	Kurang	0	0%		
5.	<40	Sangat Kurang	0	0 %		

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh peneliti, pada tahap Siklus II dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan pemecahan matematis pada materi pecahan memperoleh presentase 76%. Presentase ketuntasan pada Siklus II mencapai 88%. Hasil tes pada Siklus II menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 80%. Oleh karena itu, tindakan ini dihentikan karena sudah mencapai indikator keberhasilan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari nilai presentase yang sudah disajikan pada tabel 3 dapat dikatakan bahwa penggunaan media Power Point dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi Pecahan kelas III SD 2 Panjunan. Hal tersebut dikarenakan media Power Point Interaktif membantu siswa untuk memahami materi pecahan. Dengan menggunakan visualisasi yang menarik dan interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep pecahan, seperti membagi sesuatu menjadi bagian bagian yang sama. Animasi dan gambar yang bergerak dapat memperlihatkan secara langsung pada layar proyektor bagaimana pecahan bekerja. Selain itu terdapat fitur interaktif contohnya, kuis atau latihan soal di dalam power power point dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Dengan begitu siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada siklus I belum adanya peningkatan KKM Karena kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi pecahan dengan penggunaan media Power Point Interaktif masih rendah, dan hal ini disesuaikan dengan indikator: (1) mengenal pecahan, (2) membandingkan pecahan, (3) menyederhanakan pecahan, (4) mengoperasikan pecahan, (5) penerapan dalam konteks sehari-hari, (6) interaksi dan partisipasi siswa dalam penggunaan media power point interaktif, (7) kemampuan menyelesaikan soal pecahan. Hal ini terjadi dilapangan pada saat observasi siklus I siswa masih belum memahami apa itu pecahan beserta konsepnya dan siswa kurang mampu dalam menyederhanakan pecahan.

Selain itu siswa juga mengalami beberapa tantangan dalam mengikuti pembelajaran Siswa sering menghadapi beberapa tantangan dalam belajar matematika. Banyak yang kesulitan memahami konsep dasar, sehingga sulit mengikuti materi yang lebih sulit. Ada juga siswa yang merasa cemas atau takut terhadap matematika, sehingga menghambat proses belajar. Motivasi yang rendah dan kurangnya minat terhadap matematika juga menjadi masalah, membuat siswa malas belajar dan berlatih. Metode pengajaran yang tidak cocok dengan gaya belajar siswa dapat memperburuk keadaan. Selain itu, matematika memerlukan banyak latihan, dan siswa yang tidak cukup berlatih akan kesulitan memahami materi. Kendala bahasa juga bisa menjadi hambatan, terutama jika siswa kesulitan memahami soal dalam bahasa pengantar. Siswa juga sering kesulitan menerapkan konsep matematika untuk memecahkan masalah nyata. Keterbatasan sumber daya seperti buku, alat bantu belajar, atau bimbingan tambahan juga bisa menjadi kendala. Mengatasi tantangan-tantangan ini memerlukan dukungan dari guru, orang tua, serta penggunaan metode pengajaran dan sumber daya yang tepat.

Pada tahap siklus II terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa sebesar 11% yang mempengaruhi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa antara lain meliputi penggunaan sumber

belajar yang beragam [21]. Selain itu minat juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa, untuk menarik perhatian siswa maka di dukung dengan penggunaan media. Hal ini sesuai dengan media pembelajaran power point interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa karena dapat membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menarik [22]

Berdasarkan hasil yang ditemukan di lapangan pada SD 2 Panjunan yang mempunyai permasalahan terhadap metode pembelajaran yang membuat siswa cenderung bosan dan asik sendiri sehingga mengakibatkan siswa menjadi tidak aktif dan tidak memahami materi yang di sampaikan. Setelah menerapkan model Pembelajaran.

Based Learning dengan menggunakan media power point interaktif pada tahap siklus I siswa mengikuti alur pembelajaran dan beradaptasi menggunakan power point interaktif untuk memahami dan mengerjakan soal. Akan tetapi pada tahap awal siswa masih bingung dan belum mampu memahami konsep pecahan dan cara memecahkan masalah pada soal pecahan dengan menggunakan media power point interaktif. Hal tersebut dapat di selesaikan dengan penambahan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning yang nantinya siswa membentuk kelompok kecil berkolaborasi dengan teman dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini siswa menjadi cenderung aktif dalam menangkan ide kreatif mereka sehingga lebih seru dan tidak membosankan.

Hasil temuan lapangan ada siklus II terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran menggunakan model pengelajaran PBL dengan media PPT Interaktif yakni siswa sudah mampu memahami materi pecahan sederhana. Metode pembelajaran dikatakan berhasil ketika minat siswa dalam belajar semakin meningkat. Setelah diajarkan materi pecahan menggunakan PPT Interaktif karena, siswa tidak terpacu hanya mendengarkan tetapi juga bisa saling berinteraksi, PPT Interaktif di desain untuk siswa yang kesulitan belajar ataupun memahami materi khususnya pecahan. Respon siswa saat diterapkannya PPT Interaktif sangat menarik perhatian siswa dan membuat siswa antusias semangat belajar materi pecahan. Hal tersebut juga dikuatkan dengan penjelasan wali kelas bahwa dengan adanya PPT Interaktif sangat membantu pembelajaran siswa di kelas, siswa sangat aktif dan semangat karena diselingi game pembelajaran didalam PPT Interaktif. Beberapa implikasi penggunaan media PowerPoint interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap kekurangan belajar siswa. Dengan menyajikan materi pembelajaran yang menarik melalui PowerPoint interaktif, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat meningkat, serta membuat mereka lebih disiplin[11]. Penerapan media PowerPoint interaktif dalam hasil belajar matematika mengalami peningkatan sejalan dengan beberapa temuan yang ada dalam artikel [12] penggunaan PowerPoin Interktif dapat meningkatkan penguasaan konsep, membuat siswa lebih aktif, antusias dan mampu menganalisis masalah serta menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD 2 Panjunan mengindikasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan PPT Interaktif pada materi pecahan sederhana. Hal dapat dilihat dari adanya peningkatan signifikan dalam tingkat keterlibatan peserta didik setelah penerapan PPT Interaktif sebagai pendekatan yang menarik untuk memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan.



Gambar 1. Penerapan PPT Interaktif  
*Sumber: Dokumentasi Penelitian*

Dari penelitian yang peneliti lakukan dengan hasil pada siklus I yaitu meningkatnya rata rata presentase keaktifan siswa adalah dari nilai 42% dan pada siklus II dengan nilai 88%. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa power point interaktif mampu memberikan respon baik dalam pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran matematika kelas III materi pecahan. Pada saat pembelajaran salah satunya adalah menggunakan teknik yang menarik dan pembelajaran harus menyenangkan agar siswa mampu menyerap ilmu pengetahuan yang sudah disampaikan. Peneliti menggunakan power point interaktif agar selama proses pembelajaran siswa tidak cenderung bosan, dengan game edukasi yang terdapat dalam power point interaktif membuat siswa lebih aktif dan mudah menangkap apa materi yang disampaikan. Dari hal tersebut ppt interaktif memberikan dampak positif bagi guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dapat dibuktikan dari temuan yang terdapat di lapangan, yaitu pada tahap siklus I presentase ketuntasan siswa adalah 42%. Pada tahap siklus II mengalami peningkatan dengan presentase ketuntasan 88% dan rata rata kelas 76%. Mengingat nilai presentase ketuntasan adalah 80% dapat disimpulkan bahwa siswa telah mencapai bahkan melewati batas ketuntasan klasikal yang ditetapkan.

Hasil pencapaian siswa dapat di presentasikan dengan nilai hasil soal evaluasi saat melakukan tugas menentukan pecahan yang diberikan peneliti kepada 26 siswa. Hasil wawancara dari tugas evaluasi tersebut sudah menunjukkan bahwa mayoritas siswa sudah mempunyai kemampuan menentukan pecahan dengan tepat. Nilai yang diperoleh siswa kelas 3 sudah baik dan melampaui kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan di SD 2 Panjunan.

Kegiatan penerapan PPT Interaktif di dapatkan dari hasil observasi siswa pada siklus 1. Terdapat beberapa hal yang belum dilaksanakan secara maksimal seperti, masih terdapat siswa yang masih takut untuk mengajukan pertanyaan baik terhadap guru atau sesama teman, beberapa siswa hanya memperhatikan guru saat menjelaskan materi tetapi belum memahami materi tersebut, dan siswa belum memahami cara menentukan pecahan. Pada saat siklus 2 dilaksanakan siswa telah mampu mengatasi pemecahan masalah matematis dalam mata pelajaran matematika materi pecahan menggunakan PPT Interaktif.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan pada artikel ini adalah penerapan power point interaktif khususnya pada mata pelajaran matematika khususnya materi pecahan di kelas III SD 2 Panjunan berhasil meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa. Selain itu pada penelitian ini menunjukkan bahwa dengan model pembelajaran Problem based learning berbantuan power point interaktif mampu memecahkan masalah siswa pada



materi pecahan, keaktifan siswa meningkat dan suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup. Pada siklus I, persentase ketuntasan siswa adalah 42%, dan meningkat signifikan pada siklus II menjadi 88%, melebihi target yang ditentukan. Dengan demikian model pembelajaran Problem based learning berbantuan media power point interaktif dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa khususnya pada materi pecahan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Meilasari, D. M. Damris M, and U. Yelianti, "Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah," *BIOEDUSAINS Jurnal Pendidik. Biol. dan Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 195–207, 2020, doi: 10.31539/bioedusains.v3i2.1849.
- [2] T. Titin and I. Kurnia, "Studi Literatur: Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA," *EduBiologia Biol. Sci. Educ. J.*, vol. 2, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.30998/edubiologia.v2i1.10451.
- [3] D. Q. Wahyuni and R. Ananda, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 1, pp. 859–872, 2022, doi: 10.31004/cendekia.v6i1.1294.
- [4] N. A. Mandasari, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SDN Pandean Lamper 02 Semarang," *J. Paedagogy*, vol. 8, no. 3, p. 328, 2021, doi: 10.33394/jp.v8i3.3886.
- [5] O. Wahyu Ariyani and T. Prasetyo, "Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 3, pp. 1149–1160, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i3.892.
- [6] M. Sa'dulloh, "Implementasi Problem Based Learning berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar tentang Hak dan Kewajiban terhadap Tumbuhan pada Siswa Kelas IV Semester I SDN Sutopati 5 Tahun Ajaran 2020/2021," *Educ. J. Educ. Res.*, vol. 3, no. 1, pp. 90–99, 2020, doi: 10.36654/educatif.v3i1.40.
- [7] A. L. Khurriyati, D. Ermawati, and L. A. Riswari, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III melalui Media PACAPI (Papan Pecahan Pizza)," *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 4, pp. 1028–1034, 2022, doi: 10.54371/jiip.v4i5.497.
- [8] P. N. Gunawan and D. Heryanto, "Metode Drill untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Berdasarkan PUEBIDI Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Guru dan Sekol. Dasar*, vol. 4, no. II, pp. 284–292, 2019.
- [9] A. A. Dias, "Peningkatan Keterampilan Membaca Puisi Menggunakan Media Power Point Interaktif pada Siswa SD Kelas II SDN 1 Teras Kec. Teras Kab. Boyolali Tahun Ajaran 2020/2021," *Kalam Cendekia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 9, no. 1, pp. 1–6, 2021, doi: 10.20961/jkc.v9i1.53777.
- [10] W. Susilowati, T. Harsan, and K. Hadiprasetyo, "Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar IPS Melalui Media Powerpoint Interaktif," *Educ. J. Educ. Res.*, vol. 4, no. 4, pp. 9–16, 2021, doi: 10.36654/educatif.v4i4.119.
- [11] Y. Budianti, R. Rikmasari, and D. A. Oktaviani, "Penggunaan Media Powerpoint

- Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *J. Inov. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar*, vol. 7, no. 1, p. 127, 2023, doi: 10.24036/jippsd.v7i1.120545.
- [12] D. Ermawati, S. M. Anjelifa, A. D. Maqfiroh, A. Ihsan, and U. N. M. Askha, “Pengaruh Media Pecahan (MACAN) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar,” *J. Pacu Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 351–364, 2023.
- [13] D. Ermawati *et al.*, “Analisis Kesulitan Belajar Berhitung Pembagian dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas IV SD,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 8, no. 1, pp. 4698–4709, 2024.
- [14] D. Ermawati, “Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sd,” *JPD J. Pendidik. Dasar*, pp. 1–9, 2020.
- [15] D. Ermawati *et al.*, “PENGARUH MEDIA BALOK HURUF TERHADAP,” vol. 16, no. 2, pp. 154–166, 2023.
- [16] D. Ermawati, I. Fardani, D. Nurunnaja, A. U. Ni’mah, and D. D. Astuti, “Analisis Kemampuan Menyelesaikan Masalah Matematis pada Materi Pecahan di Kelas IV SD,” *J. Theorems (The Orig. Reasearch Math.*, vol. X, pp. 161–172, 2023.
- [17] D. Ermawati, I. P. Damayanti, R. Mahmud, and H. J. Wistiana, “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Matematika Di Kelas Iv SD Muhammadiyah Birrul WalidainKudus,” *nternational J. Cross Knowl.*, vol. 2, no. 1, pp. 198–2014, 2024.
- [18] A. N. Fitriya, D. A. Indriani, and F. Setiani, “ANALISIS KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN SD 1 BARONGAN,” vol. 5, no. 1, pp. 205–211, 2024.
- [19] A. C. Dewantari, F. S. Hilyana, and D. Ermawati, “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Materi Perbandingan Pada Siswa Kelas V,” *AKSIOMA J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 14, no. 2, pp. 263–275, 2023, doi: 10.26877/aks.v14i2.16315.
- [20] B. Pambudi, R. B. Efendi, L. A. Novianti, D. Novitasari, and N. Ngazizah, “Pengembangan Alat Peraga IPA dari Barang Bekas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar,” *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 2, no. 2, p. 28, 2019, doi: 10.17509/ijpe.v2i2.15097.
- [21] Y. Yani Susanti, Hodiyanto, and Y. Ardiawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Poweroint Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis,” *J. Educ. Integr. Dev.*, vol. 1, no. 4, pp. 224–235, 2021