

## Penerapan Media PPT Interaktif Melalui Pendekatan CRT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya

Gretta Misselya Nora<sup>\*1</sup>, Desi Eka Pratiwi<sup>2</sup>, Herlia Nimas Ayu Hastungkor<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Univeristas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup> SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya, Indonesia

[ppg.grettanora00028@program.belajar.id](mailto:ppg.grettanora00028@program.belajar.id)<sup>1</sup>, [desipratiwi\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:desipratiwi_fbs@uwks.ac.id)<sup>2</sup>, [herliaspd07@guru.sd.belajar.id](mailto:herliaspd07@guru.sd.belajar.id)<sup>3</sup>

Alamat: Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuhpakis, Surabaya, Jawa Timur 60225

Korespondensi penulis: [ppg.grettanora00028@program.belajar.id](mailto:ppg.grettanora00028@program.belajar.id)\*

**Abstract.** This research aims to improve the learning outcomes of grade 1 students at SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya on addition material through the use of interactive PPT media with a Culturally Responsive Teaching (CRT) approach. This research is Classroom Action Research (PTK) with 28 students as subjects. The data collection techniques used are observation and tests. In cycle I, teacher teaching activities and student learning were in the sufficient category, respectively with a percentage of 71.43% and 68.18%, and the completeness of student learning outcomes was 68.18% (poor category). In cycle II, teacher teaching activities and student learning increased to 94.64% and 95.45% (very good category), and the average student learning outcomes increased to 89% (very good category). The research results show that the application of interactive PPT media through the CRT approach can improve the learning outcomes of grade 1 students on addition material.

**Keywords:** Interactive PPT, CRT, learning outcomes, Mathematics

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya pada materi penjumlahan melalui penggunaan media PPT interaktif dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Pada siklus I, aktivitas mengajar guru dan belajar siswa berada pada kategori cukup, masing-masing dengan persentase 71,43% dan 68,18%, serta ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 68,18% (kategori kurang). Pada siklus II, aktivitas mengajar guru dan belajar siswa meningkat menjadi 94,64% dan 95,45% (kategori sangat baik), serta rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 89% (kategori sangat baik). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media PPT interaktif melalui pendekatan CRT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 materi penjumlahan.

**Kata kunci:** PPT Interaktif, CRT, Hasil belajar, Matematika

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan memainkan peran vital dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia demi memastikan kemajuan bangsa dan negara. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensinya agar bermanfaat bagi diri mereka sendiri, bangsa, dan negara. Pendidikan terkait dengan proses pembelajaran, yang di dalamnya terdapat kurikulum sebagai panduan dalam aktivitas pembelajaran.

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pondasi penting bagi perkembangan intelektual dan karakter peserta didik. Matematika adalah salah satu mata pelajaran dasar yang diajarkan

di kelas 1 sekolah dasar. Matematika tidak hanya bagian dari kurikulum pendidikan, tetapi juga merupakan dasar utama bagi perkembangan intelektual dan teknologi modern. Di setiap jenjang pendidikan, pemahaman dan penerapan konsep matematika membentuk fondasi bagi pembelajaran di berbagai disiplin ilmu. Menurut (Salamah & Arifin, 2019), matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat terkait dengan kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pemahaman matematika secara langsung memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, logika, dan pemikiran kritis yang sangat penting dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. (Imamah & Khofya Haqiqi, 2022).

Menurut (Imamah & Khofya Haqiqi, 2022), tujuan utama dari pembelajaran matematika adalah untuk memahami konsep-konsep. Konsep adalah ide, pemikiran, atau pengertian yang terbentuk dalam otak. Pemahaman konsep melibatkan penguasaan berbagai materi pembelajaran, dimana siswa tidak hanya mengetahui dan memahami, tetapi juga dapat mengungkapkan kembali ide-ide dalam struktur yang lebih jelas dan siap untuk diterapkan. Menurut (Hikmah & Vioreza, 2023) pemahaman konsep merupakan fondasi yang kuat dalam pembelajaran matematika. Dengan pemahaman yang baik, siswa dapat menguasai materi dengan lebih baik dan mampu mengaplikasikannya dalam situasi nyata, memperkuat keterampilan pemecahan masalah mereka.

Salah satu konsep dasar yang diajarkan di kelas 1 SD adalah penjumlahan. Pemahaman yang baik mengenai penjumlahan akan menjadi fondasi bagi peserta didik untuk mempelajari operasi aritmatika lainnya, seperti pengurangan, perkalian, dan pembagian. Kemampuan berhitung dasar, termasuk penjumlahan, menjadi keterampilan esensial yang harus dikuasai peserta didik sekolah dasar. Namun, seringkali peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mempelajari materi tersebut karena kurangnya media pembelajaran yang menarik sehingga materi penjumlahan menjadi kurang menarik bagi peserta didik.

Fakta yang terungkap dalam dunia pendidikan, terutama berdasarkan hasil observasi di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya, menunjukkan adanya beberapa masalah dalam pembelajaran penjumlahan di kelas 1B. Sebagian besar siswa masih kesulitan memahami konsep penjumlahan, seperti yang terlihat dari hasil tes awal yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Diketahui bahwa peserta didik kelas 1B berjumlah 28 siswa. Hasil tes awal menunjukkan rata-rata nilai sebesar 47,73%, yang masih di bawah KKM. Beberapa siswa terlihat kurang antusias dan mudah bosan selama proses pembelajaran penjumlahan. Masalah ini diduga terkait dengan pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) dan penggunaan media pembelajaran yang

kurang inovatif. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan latihan soal-soal di papan tulis dan buku paket, sehingga pembelajaran matematika, khususnya materi penjumlahan, menjadi kurang menarik dan kurang bermakna bagi siswa. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti melakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran matematika, khususnya materi penjumlahan, di kelas 1 SD.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan di kelas 1 sekolah dasar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, yaitu *PowerPoint* (PPT) interaktif. Menurut (Slamet Sugiyarto et al., 2020) media pembelajaran PPT interaktif adalah alat bantu pendidikan yang menggunakan presentasi PowerPoint yang telah dirancang secara interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan media PowerPoint interaktif, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan melakukan aktivitas yang memungkinkan mereka menemukan hal-hal positif dan kreatif secara mandiri. Media PPT Interaktif ini mencakup materi penjumlahan, video pembelajaran, dan game edukasi yang dibuat menggunakan aplikasi Wordwall. Beberapa kelebihan dari media PPT interaktif ini adalah praktis, dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, dilengkapi dengan game edukasi *wordwall* yang membuat siswa lebih aktif dalam belajar, dapat diakses melalui smartphone, gratis, dan mudah dioperasikan. Namun, media ini juga memiliki kelemahan, yaitu memerlukan jaringan internet untuk penggunaannya. Penggunaan media ini membuat proses belajar lebih menarik, merangsang motivasi belajar peserta didik, dan membantu dalam memahami konsep penjumlahan dengan cara yang lebih bermakna, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Zubaidi & Zuhri, 2024).

Selain penggunaan media pembelajaran yang inovatif, aspek budaya juga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran matematika melalui pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Menurut (Khasanah et al., 2023) pendekatan *Culturally Responsive Teaching* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan hak yang sama bagi semua siswa untuk menerima pengajaran, tanpa membedakan latar belakang budaya mereka. Dengan pendekatan ini, perbedaan budaya diakui dan dihargai sebagai dasar untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif sesuai dengan pengalaman hidup setiap siswa. Penerapan CRT pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan diintegrasikan dengan budaya jajanan tradisional khas Jawa Timur yaitu onde-onde dari Mojokerto, pudak dari Gresik, bikang dari Surabaya, wingko dari Lamongan, dan kue maco dari Madura. Dengan mengintegrasikan pengetahuan dan konteks budaya ke dalam proses pembelajaran adalah cara

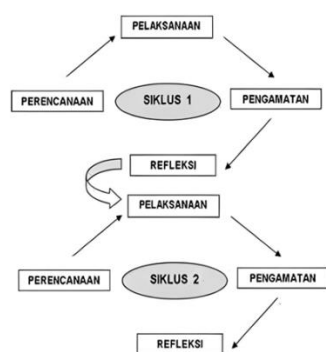
CRT berusaha meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Sebagai strategi pengajaran, CRT menganggap guru sebagai fasilitator yang bertanggung jawab untuk mengatasi ketidaksetaraan di kelas yang muncul akibat latar belakang, kebiasaan, suku, dan perbedaan lainnya di antara siswa (Ischaq et al., 2024).

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Ischaq et al., 2024) mengenai penerapan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dengan bantuan media *Genially* dalam mata pelajaran PPKN untuk meningkatkan hasil belajar kelas V. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif pada materi keragaman di Surabaya dengan menggunakan media *Genially*. Pada hasil belajar klasikal siklus 1 persentase sebesar 61,85%. Pada siklus II terjadi peningkatan yaitu dengan memperoleh persentase sebesar 88,15% diatas KKM. Namun terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya juga telah menerapkan pendekatan CRT dalam pembelajaran matematika, namun belum menggunakan media PPT interaktif. Diharapkan dengan menggunakan PPT interaktif dengan pendekatan CRT dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan akan lebih bermakna dan sesuai dengan latar belakang siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Penerapan Media PPT Interaktif Melalui Pendekatan CRT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya". Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan kelas 1 di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya.

## **2. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2024 s.d. 31 Mei 2024. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 2 Mei 2024. Kemudian siklus II dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024. Subjek penelitian ini terdiri dari 28 peserta didik kelas 1B, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Model penelitian yang digunakan adalah model yang dikembangkan oleh *Kemmis & Mc Taggart*. Terdapat empat tahapan pada model tersebut yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan yang dilakukan pada siklus I dianalisis dan jika terdapat permasalahan atau kekurangan maka akan ditindaklanjuti pada siklus II. Berikut tahapan pada model *Kemmis & Mc Taggart* :



**Gambar 1.** Siklus PTK Menurut Kemmis & Mc Taggart

Pada pelaksanaan prasiklus, peneliti melakukan tes diagnostik kognitif untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi awal pada proses pembelajaran di kelas 1B SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, media PPT interaktif, lembar soal evaluasi, dan LKPD. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa yang diukur melalui nilai tes formatif. Pada tahap tindakan, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media PPT interaktif dengan pendekatan CRT pada materi penjumlahan kelas 1 SD. Pendekatan CRT ini mengaitkan materi penjumlahan dengan jajanan tradisional khas Jawa Timur dengan menggunakan contoh dan konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pada tahap observasi, peneliti mengamati dan mencatat aktivitas siswa menggunakan lembar observasi untuk mencatat keterlibatan dan respons siswa terhadap pembelajaran. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes formatif pada akhir setiap siklus. Kemudian pada tahap refleksi, peneliti menganalisis data hasil observasi dan tes formatif siswa, evaluasi penerapan media PPT interaktif dengan pendekatan CRT dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta identifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan kendala yang dihadapi selama tindakan. Berdasarkan hasil refleksi, jika terdapat kekurangan atau permasalahan akan dijadikan acuan tindakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data kemampuan kognitif siswa berupa lembar soal evaluasi berbentuk soal isian. Sedangkan observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah tindakan dilakukan. Setelah mendapatkan data evaluasi dari siklus I dan siklus II, dilakukan

analisis perbandingan hasil belajar kognitif antara kedua siklus tersebut. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes tertulis berupa isian.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IB SDN Putat Jaya IV Surabaya di semester II tahun ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan. Penelitian ini mengikuti prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Selanjutnya, akan dijelaskan langkah-langkah atau tahapan yang dilakukan pada siklus I dari penelitian ini.

#### **Hasil Penelitian Siklus I**

##### **Perencanaan**

Pada bagian ini, peneliti menyiapkan modul ajar sesuai dengan materi penjumlahan. Peneliti juga menyiapkan media PPT dengan pendekatan CRT, lembar observasi guru dan siswa, LKPD, dan lembar soal evaluasi.

##### **Pelaksanaan**

Pada siklus I pertemuan I yang dilaksanakan pada 2 Mei 2024, pembelajaran diikuti oleh 28 siswa kelas 1B. Pembelajaran dilakukan dalam 3 tahap: pendahuluan, inti, dan penutup, berpedoman pada modul ajar. Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi penjumlahan menggunakan media PPT dan memberi kesempatan siswa untuk tanya jawab. Selain itu, siswa juga diminta untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok dan dilanjutkan dengan mengerjakan soal evaluasi yang telah disediakan.

##### **Pengamatan**

**Hasil observasi yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran adalah sebagai berikut :**

**Tabel 1.** Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus I

<b>Siklus I</b>	<b>Jumlah Skor Perolehan</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
Pertemuan I	40	56	71.43%	Cukup
<b>Jumlah Presentase</b>	<b>71.43%</b>			
<b>Kategori</b>	<b>Cukup</b>			

Berdasarkan Tabel 1, hasil observasi aktivitas mengajar guru memiliki skor maksimal sebesar 56. Pada siklus I, skor yang diperoleh adalah 40 dengan persentase sebesar 71,43%, yang termasuk dalam kategori Cukup (C).

**Hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran adalah sebagai berikut :**

**Tabel 2.** Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

<b>Siklus I</b>	<b>Jumlah Skor Perolehan</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
Pertemuan I	30	44	68.18%	Cukup
<b>Jumlah Presentase</b>	<b>68.18%</b>			
<b>Kategori</b>	<b>Cukup</b>			

Sesuai dengan Tabel 2, hasil observasi aktivitas belajar siswa memiliki skor maksimal sebesar 44. Pada siklus I, skor yang diperoleh dari observasi aktivitas belajar siswa adalah 30. Jika dihitung persentasenya, skor aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 68,18% kategori Cukup (C) dari skor maksimal.

### **Hasil Belajar Siswa Siklus I**

**Tabel 3.** Data Deskriptif Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Materi Penjumlahan Siswa Pada Siklus I

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
60 - 64	2	7.14	Kurang
65 - 69	6	21.43	Kurang
70 - 74	8	28.57	Cukup
75 - 79	7	25.00	Baik
80 - 84	4	14.29	Baik
85 - 100	1	3.57	Sangat Baik
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100.00</b>	

Berdasarkan data pada tabel 3 yang diberikan, dari 28 siswa, terdapat 8 siswa atau 28,57% yang berada dalam kategori Kurang (D). Kemudian, kategori Cukup (C) terdapat 8 siswa atau 28,57%. Untuk kategori Baik (B), ada 11 siswa atau 39,29%. Sementara itu, hanya 1 siswa atau 3,57% yang berada dalam kategori Sangat Baik (A).

**Tabel 4.** Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah siswa</b>	<b>Persentase</b>
75-100	Tuntas	12	42,86%
0-74	Tidak tuntas	16	57,14%
<b>Jumlah</b>		28	100%

Dari 28 siswa kelas 1 SDN Putat Jaya IV Surabaya, hasil tes belajar materi penjumlahan pada siklus I menunjukkan bahwa 12 siswa atau 42,86% mencapai kategori tuntas, sedangkan 16 siswa atau 57,14% tidak tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 68,18%. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80% siswa mendapatkan nilai  $\geq 75$  (Kriteria Ketuntasan Minimum/KKM). Oleh karena itu, penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### **Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan penelitian, indikator keberhasilan yang ditetapkan belum tercapai. Maka, diperlukan beberapa perbaikan pada siklus II untuk dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

### **Hasil Penelitian Siklus II**

#### **Perencanaan**

Sebelum melaksanakan siklus II, peneliti dan guru kelas berdiskusi untuk mengidentifikasi dan mengatasi kendala-kendala pada siklus I. Sebagai persiapan, peneliti menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran, seperti lembar observasi, media PPT interaktif dengan pendekatan CRT, lembar soal evaluasi, LKPD, serta modul ajar yang telah ditinjau ulang. Hal ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran pada siklus berikutnya.

#### **Pelaksanaan**

Pelaksanaan penelitian pada siklus II pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2024 dengan diikuti oleh 28 siswa kelas 1B. Kegiatan pembelajaran terdiri dari 3 tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup, yang berpedoman pada modul ajar. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi penjumlahan menggunakan media PPT interaktif dengan pendekatan CRT, memberikan kesempatan bertanya-jawab, serta meminta siswa mengerjakan LKPD secara berkelompok dan soal evaluasi.



## Pengamatan

Hasil pengamatan observasi guru selama proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

**Tabel 5.** Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

Siklus II	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Pertemuan I	53	56	94,64%	Sangat baik
<b>Jumlah Presentase</b>				<b>94,64%.</b>
<b>Kategori</b>				<b>Sangat baik</b>

Berdasarkan informasi yang terdapat dalam Tabel 5, hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II penelitian ini menunjukkan performa yang sangat baik. Skor yang diperoleh mencapai 53 dari skor maksimal 56, dengan persentase 94,64%. Kategori hasil observasi tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik (A).

Hasil pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

**Tabel 6.** Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Siklus II	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
Pertemuan I	42	44	95,45%	Sangat baik
<b>Jumlah Presentase</b>				<b>95,45%</b>
<b>Kategori</b>				<b>Sangat baik</b>

Berdasarkan hasil observasi yang tercantum dalam Tabel 6, skor yang diperoleh mencapai 42 dari skor maksimal 44, dengan persentase 95,45%. Kategori hasil observasi tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik (A).

## Hasil Belajar Siswa Siklus II

**Tabel 7.** Data Deskriptif Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Materi Penjumlahan Siswa Pada Siklus II

Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
60 - 64	-	-	-
65 - 69	-	-	-
70 - 74	1	3.57	Cukup
75 - 79	2	7.14	Baik
80 - 84	10	35.71	Baik
85 - 100	15	53.57	Sangat Baik
<b>Total</b>	<b>28</b>	<b>100.00</b>	

Berdasarkan data pada tabel 7 di atas, Hasil belajar materi penjumlahan pada siklus II didominasi oleh kategori Sangat Baik (A) dengan 53,57% siswa, diikuti kategori Baik (B) dengan 42,85% siswa dan kategori Cukup (C) dengan 3.57% siswa.

**Tabel 8.** Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Materi Penjumlahan Siswa Pada Siklus II

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah siswa</b>	<b>Persentase</b>
75-100	Tuntas	27	96.43%
0-74	Tidak tuntas	1	3.57%
<b>Jumlah</b>		28	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa 27 siswa atau 96,43% berada dalam kategori tuntas, sementara hanya 1 siswa atau 3,57% yang tidak tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II adalah 89%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media PPT interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan kelas 1B di SDN Putat Jaya IV Surabaya.

### **Refleksi**

Pada siklus II, hasil belajar siswa meningkat hingga 80% dari indikator keberhasilan, sehingga penelitian dihentikan.

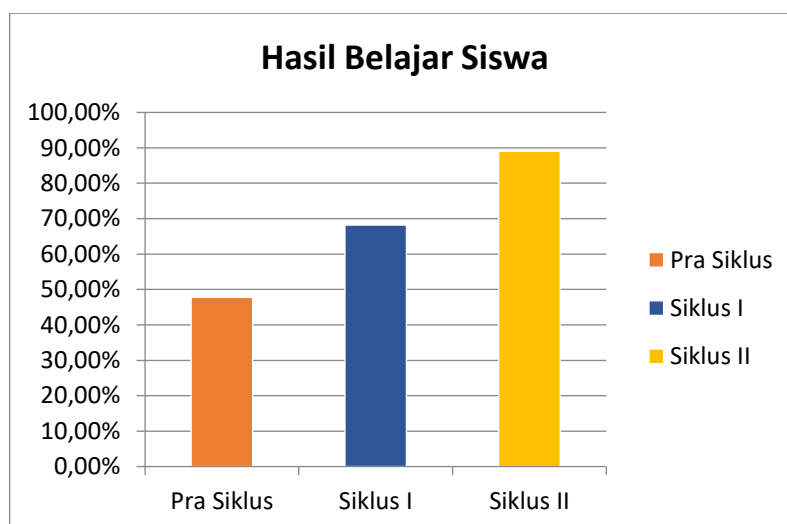
### **Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SDN Putat Jaya IV Surabaya. Menurut (Puspita et al., 2020), penggunaan media PPT interaktif dapat berdampak positif pada pembelajaran, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa karena mereka merasa tidak bosan dan lebih semangat. Pembahasan hasil penelitian mencakup aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media PPT interaktif. Sebelum penelitian dimulai, ditemukan bahwa kurang dari 80% siswa mencapai nilai KKM pada materi penjumlahan, sehingga diperlukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media PPT interaktif.

Penggunaan media PPT interaktif melalui pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Fitur-fitur interaktif pada media PPT, seperti video, materi, dan game edukasi wordwall, memicu siswa untuk terlibat secara lebih aktif dalam proses pembelajaran (Dewi & Manuaba, 2021). Sementara itu, pendekatan CRT memastikan bahwa materi disajikan dalam konteks yang relevan dan dekat dengan latar belakang budaya serta pengalaman siswa, sehingga mereka merasa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Venusita et al., 2024).

Penerapan pendekatan CRT juga membuat materi penjumlahan menjadi lebih konkret, relevan, dan menarik bagi siswa. Aspek kultural memastikan bahwa materi penjumlahan dikaitkan dengan nilai-nilai, norma, dan pengalaman budaya siswa, sementara aspek responsif memastikan penggunaan strategi, metode, dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Video, materi, dan game edukasi wordwall yang ada dalam media PPT interaktif terbukti membantu siswa memvisualisasikan dan memahami konsep penjumlahan dengan lebih baik. Fitur-fitur interaktif tersebut memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses konstruksi pemahaman mereka terhadap konsep penjumlahan. Hal ini pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, yang menunjukkan bahwa penggunaan media PPT interaktif melalui pendekatan CRT efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi penjumlahan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media PPT interaktif melalui pendekatan CRT berdampak positif pada aktivitas mengajar guru dan belajar siswa. Pada siklus I, aktivitas mengajar guru berada pada kategori cukup dengan persentase 71,43%. Namun, pada siklus II, aktivitas mengajar guru meningkat secara signifikan menjadi 94,64% (kategori sangat baik). Guru lebih terampil dalam memanfaatkan media PPT interaktif dan mengaitkan materi dengan konteks budaya siswa. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari 68,18% (kategori cukup) pada siklus I menjadi 95,45% (kategori sangat baik) pada siklus II, menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.



**Grafik 1.** Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Peningkatan hasil belajar siswa merupakan indikator utama keberhasilan penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Pada pra siklus, nilai rata-rata siswa mencapai 47,37%. Kemudian, dari pra siklus ke siklus I,

hasil belajar siswa meningkat 20,45% menjadi 68,18%. Selanjutnya, dari siklus I ke siklus II, hasil belajar siswa kembali meningkat 20,82% sehingga mencapai 89%. Hal ini berarti bahwa seluruh siswa (100%) telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Peningkatan hasil belajar yang signifikan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media PPT interaktif melalui pendekatan CRT efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penggunaan media PPT interaktif melalui pendekatan CRT terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. Pendekatan ini dapat menjadi model bagi guru-guru lain dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media PPT interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan di kelas 1 SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya. Sebelum penerapan tindakan, nilai rata-rata siswa hanya 47. Namun, setelah diterapkan media pembelajaran PPT interaktif pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 68. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II menghasilkan peningkatan nilai rata-rata siswa yang signifikan, yaitu menjadi 89. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dan siswa dalam menerapkan media PPT interaktif pada materi penjumlahan mengalami peningkatan, yang berdampak positif pada hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran PPT interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan di kelas 1 SDN Putat Jaya IV-380 Surabaya.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Hikmah, S. N., & Vioreza, N. (2023). Penerapan Model Inkuiri pada Materi Operasi Hitung Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar. *EUREKA: Journal of Educational Research and Practice*, 1(1), 12–22.
- Imamah, N., & Khofya Haqiqi, A. (2022). Efektivitas Penerapan Model Contextual Teaching and Learning terhadap Pemahaman Konsep Matematis pada Materi SPLDV. *CIRCLE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(02), 100–112. <https://doi.org/10.28918/circle.v2i02.5280>
- Ischaq, D. F. M., Nafiah, N., & Budianto, A. (2024). Penerapan Pendekatan Crt Berbantuan Media Genially Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sdn Karah 1/411 Surabaya. *Jurnal Pena Karakter*, 5(1), 9–20.

<https://doi.org/10.62426/jpk.v5i1.36>

- Khasanah, I. M., Nuroso, H., & Pramasdyahsari, A. S. (2023). Efektivitas Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 1121–1127. <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/393>
- 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.stkipggritrenngalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Salamah, N. I., & Arifin, Z. (2019). Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Soal Cerita Materi Volume Balok Siswa Kelas V Mi an-Nashriyah Lasem Rembang. *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 154. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v3i2.265>
- Slamet Sugiyarto, U., Wulandari, Y., Casworo, A., Wonoboyo, K., Tengah, J., Bahasa dan Sastra Indonesia, P., Luwunggede, S., Larangan, K., Brebes, K., & Author, C. (2020). Interactive Powerpoint Learning Media in Basic School of Learning Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 8(2), 118–123.
- Venusita, T., Riany, D., Hidayah, I. N., & Harsadi, D. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PECAHAN BERBASIS CRT DIDIK KELAS II MATERI PECAHAN*. 4(6). <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i6.2024.1>
- Zubaidi, A. A., & Zuhri, M. S. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SDN Bugangan 03. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11874–11880.