

Penggunaan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Siswa di SD Negeri 19 Kuamang

Chairul Azmi^{1*}, Ahmad Fauzan², Melva Zainil³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Email: chairulazmi548@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan informasi dan membahas tentang penggunaan media power point interaktif untuk meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa SD Negeri 19 Kuamang. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 19 Kuamang Kabupaten Pasaman. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 17 orang. Prosedur penelitian terdiri dari dua siklus dengan empat tahap penelitian mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, tes, dokumentasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media power point interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa di kelas VI SD Negeri 19 Kuamang. Hal ini dibuktikan dari peningkatan aktivitas belajar siswa yang meningkat mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

Kata Kunci : *Power Point Interaktif, Aktivitas Belajar Matematika*

Abstract

This study aims to disclose information and discuss the use of interactive power point media to increase the mathematics learning activities of SD Negeri 19 Kuamang students. This research is included in the type of classroom action research (CAR). This research was carried out at SD Negeri 19 Kuamang, Pasaman Regency. The subjects in this study were 17 grade VI students. The research procedure consisted of two cycles with four stages of research starting from planning, implementing, observing and reflecting. Data collection in this study was carried out using observation sheets, tests, documentation and field notes. The data analysis technique used in this study is to use the percentage formula. The results of this study indicate that using interactive power point media can increase students' mathematics learning activities in class VI SD Negeri 19 Kuamang. This is evidenced by the increase in student learning activities which increased starting from the pre-cycle, cycle I and cycle II.

Keywords: *Interactive Power Point, Mathematics Learning Activities*

PENDAHULUAN

Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan (UUD 1945 Pasal 31 Ayat 1). Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 19 Kuamang pada kelas VI aktivitas belajar siswa sangat rendah yang berdampak kepada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena guru belum menyiapkan dirinya menggunakan teknik, strategi yang tepat sehingga meningkatnya aktivitas siswa untuk meningkatkan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasi rendahnya aktivitas belajar tersebut diatas, penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memberdayakan siswa sehingga aktivitas belajar siswa meningkat, dengan demikian hasil belajarnya pun dapat meningkat seperti yang diharapkan.

Selain itu, masih ada guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah. Hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memahami dan menerapkan beragam metode pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang tepat pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah power point Interaktif. Media pembelajaran power point interaktif tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga akan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena membentuk komunikasi 2 arah berupa interaksi antara siswa dengan komputer. Interaktifitas dalam multimedia memberikan batasan bahwa pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program media (Arda, dkk,2015).

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan berupa materi kepada peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni hasil belajar yang tinggi. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih dan mendesain media pembelajaran yang tepat (Nurseto, 2011). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring adalah media pembelajaran interaktif dalam bentuk power point. Media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep (Novita & Harahap, 2020) dan mampu meningkatkan antusiasme siswa (Putri & Sibuea, 2014) karena tanggapan siswa terhadap media power point interaktif sangat baik (Warkintin & Mulyadi, 2019).

Powerpoint interaktif yang di kembangkan oleh penulis berisi tentang rangkuman – rangkuman materi, video pembelajaran, dan latihan soal dengan animasi dan gambar menarik serta berwarna-warni sehingga menarik untuk siswa. Siswa dapat mengaksesnya berulang kali tanpa menggunakan kuota. Powerpoint interaktif ini juga tidak memerlukan aplikasi tambahan untuk mengaksesnya sehingga dirasa cukup praktis dan efisien. Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001 dalam Sarwiko, 2012:3). Kondisi ini akan membuat suasana kelas lebih menyenangkan karena siswa aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Suasana kelas yang kondusif akan mempermudah ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru

Aktivitas belajar peserta didik adalah aktivitas yang bersifat fisik ataupun mental (Sardiman, 2005:96). Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal, sehingga pembelajaran menjadi lebih berarti dan bermakna bagi peserta didik. Dengan menggunakan media powerpoint maka semangat peserta didik menjadi meningkat sehingga memotivasi peserta didik belajar dengan semangat sehingga aktivitas pembelajaran menjadi meningkat.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 19 Kuamang Kabupaten Pasaman. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 17 orang. Prosedur penelitian terdiri dari dua siklus dengan empat tahap penelitian mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, tes, dokumentasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan rumus persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Siklus I

Pada siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 9 Agustus 2022 dengan alokasi waktu 2 x 40 menit. Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 4 Agustus 2022 dengan alokasi waktu 2 x 40 menit. Materi pembelajaran pada siklus I ini adalah Bilangan bulat negatif. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa peneliti dan kolaborator menggunakan instrument lembar observasi di kelas VI SD Negeri 19 Kuamang yang dilakukan pada tiap pertemuan melalui media power point interaktif. Untuk lebih jelasnya mengenai hasil penelitian pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Pertemuan I		Pertemuan II	
		F	%	F	%
1	Memperhatikan	8	47	10	59
2	Menanggapi	4	24	7	41
3	Bertanya	5	29	6	35
4	Menjawab	6	35	7	41
5	Membuat Tugas	9	53	10	59

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan, pada pertemuan I aktivitas memperhatikan 8 orang (47%), menanggapi 4 orang (24%), bertanya 5 orang (29%), menjawab 6 orang (35%), dan membuat tugas 9 orang (53%). Dan pertemuan kedua mengalami peningkatan, pada pertemuan II aktivitas memperhatikan 10 orang (59%), menanggapi 7 orang (41%), bertanya 6 orang (35%), menjawab 7 orang (41%), dan membuat tugas 10 orang (59%).

2. Siklus II

Pada siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 9 Agustus 2022 dengan alokasi waktu 2 x 40 menit. Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 Agustus 2022 dengan alokasi waktu 2 x 40 menit. Materi pembelajaran pada siklus I ini adalah Bilangan bulat negatif. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa peneliti dan kolaborator menggunakan instrument lembar observasi di kelas VI SD Negeri 19 Kuamang yang dilakukan pada tiap pertemuan melalui media power point interaktif. Untuk lebih jelasnya mengenai hasil penelitian pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Pertemuan I		Pertemuan II	
		F	%	F	%
1	Memperhatikan	15	88	16	94
2	Menanggapi	10	59	15	88
3	Bertanya	11	65	14	82
4	Menjawab	12	71	15	88
5	Membuat Tugas	13	76	15	88

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan, pada pertemuan I aktivitas memperhatikan 15 orang (88%), menanggapi 10 orang (59%), bertanya 11 orang (65%), menjawab 12 orang (71%), dan membuat tugas 13 orang (76%). Dan pertemuan kedua mengalami peningkatan, pada pertemuan II aktivitas memperhatikan 16 orang (94%), menanggapi 15 orang (88%), bertanya 14 orang (82%), menjawab 15 orang (88%), dan membuat tugas 15 orang (88%).

Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah diungkapkan diatas, maka dapat dijelaskan terdapat peningkatan aktivitas belajar matematika siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari siklus I pertemuan I aktivitas memperhatikan 8 orang (47%), menanggapi 4 orang (24%), bertanya 5 orang (29%), menjawab 6 orang (35%), dan membuat tugas 9 orang (53%). Dan pertemuan kedua mengalami peningkatan, pada pertemuan II aktivitas memperhatikan 10 orang (59%), menanggapi 7 orang (41%), bertanya 6 orang (35%), menjawab 7 orang (41%), dan membuat tugas 10 orang (59%). Selanjutnt pada siklu II pertemuan I aktivitas memperhatikan 15 orang (88%), menanggapi 10 orang (59%), bertanya 11 orang (65%), menjawab 12 orang (71%), dan membuat tugas 13 orang (76%). Dan pertemuan kedua mengalami peningkatan, pada pertemuan II aktivitas memperhatikan 16 orang (94%), menanggapi 15 orang (88%), bertanya 14 orang (82%), menjawab 15 orang (88%), dan membuat tugas 15 orang (88%).

SIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian tentang penggunaan media power point interaktif dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan media poerpoint interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SD Negeri 19 Kuamang yang ditandai dengan indikator-indikator dalam aktivitas belajar mulai dari memperhatikan, menanggapi, bertanya, menjawab dan membuat tugas pada setiap pertemuan mulai dari siklus I dan siklus II yang terus meningkat.. Saran dalam penelitian ini, agar untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media power point interaktif menjadi lebih baik lagi .

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim Fathani. (2009). Matematika Hakikat dan Logika. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arda, dkk. 2015. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP Kelas VIII. e-Jurnal Mitra Sains. Vol.3, No. 1, (Online).
- A.M, Sardiman. (2005). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press
- Aswan Zain dan Syaiful Bahri Djamarah.(2006). Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman. 2010. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : Rajawali Press
- Sarwiko, Dwi. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX: Studi Kasus Mata Kuliah Pengolahan Citra Pada Jurusan S1 Sistem Informasi, (Online).
- Sudjana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar mengajar. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, S. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. In Bandung: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B.. 2011. Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar. Jakarta : Bumi
- UU 1945 Pasal 31 Ayat 1
- UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 3
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(1), 82–92.