

**ANALISIS PENERAPAN MEDIA POWER POINT (PPT) INTERAKTIF
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN DI SEKOLAH DASAR**

Neli Ainiyati¹, Filia Prima Artharina², Joko Sulianto³

**¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana,
Universitas PGRI Semarang**

¹neliainiyati27@gmail.com, ²filiaprima@yahoo.com, ³sulianto.jo@gmail.com

ABSTRACT

The background that drives this research is that teachers in teaching in the classroom have not maximized the use of interactive media due to the limited ability of teachers to make learning media based on powerpoint. Thus, students are less interested in participating in math learning, especially in addition and subtraction material which is a very important basis. The purpose of this study was to increase students' interest in learning through the use of interesting and interactive media. The research method used is descriptive qualitative with a research sample of 28 grade 1 students of SD N Plamongsari 02. The data collection techniques used by researchers are observation, unstructured interviews, student response questionnaires, and documentation. The results obtained show a score of 1,329 and a maximum total score of 2,240. The learning interest questionnaire that has been obtained is then expressed in percentage form. The calculation results show 79.1% and are classified as very high criteria. This means that the use of interactive PPT media has a positive impact on students' interest in learning and allows students to be actively involved in learning.

Keywords: Interactive Powerpoint Media, Learning interest, Mathematics

ABSTRAK

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah guru dalam mengajar di kelas belum memaksimalkan penggunaan media interaktif dikarenakan terbatasnya kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran berdasarkan *powerpoint*. Sehingga, peserta didik kurang berminat mengikuti pembelajaran matematika terlebih pada materi penjumlahan dan pengurangan yang merupakan dasar sangat penting. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan sampel penelitian sejumlah 28 peserta didik kelas 1 SD N Plamongsari 02. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu observasi, wawancara tidak terstruktur, angket respon peserta didik, dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh menunjukkan skor 1.329 dan total skor maksimal 2.240. Angket minat belajar yang sudah didapat kemudian dinyatakan dalam bentuk persentase. Hasil perhitungan menunjukkan angka 79,1% dan tergolong dalam kriteria sangat tinggi. Artinya penggunaan media PPT interaktif memiliki dampak positif terhadap minat belajar peserta didik dan memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Powerpoint Interaktif, Minat belajar, Matematika.

A. Pendahuluan

Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan pembelajaran bagi peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan individu dan masyarakat. Dalam era digital seperti sekarang ini, Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti laksanakan di SD N Plamongansari 02, Kota Semarang dan wawancara dengan guru kelas 1 berkaitan dengan penggunaan media PPT Interaktif, SD N Plamongansari 02 merupakan sekolah yang cukup berprestasi serta memiliki sarana dan prasarana yang mencukupi untuk mendukung proses pembelajaran menggunakan *powerpoint*. Namun, guru dalam mengajar di kelas belum memaksimalkan penggunaan media

interaktif dikarenakan terbatasnya kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran berdasarkan *powerpoint*. Sehingga, peserta didik kurang berminat mengikuti pembelajaran matematika tanpa menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik tidak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.

Alat bantu atau media digunakan supaya pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Guru sering menggunakan media dengan tujuan agar informasi atau bahan ajar yang disampaikan dapat diterima dan diserap dengan baik oleh peserta didik. Menurut Heinich dalam Hernawan (2007:3) media merupakan alat saluran komunikasi. Kata "Media" berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver).

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan atau association of education and communication technology (AECT) menjelaskan bahwa media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan

pesan atau informasi. National education association (NEA) mengatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya. Hernawan, dkk (2007) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*message*) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima (peserta didik) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.

Salah satu perkembangan teknologi yang telah banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media Power Point (PPT) interaktif. *Microsoft power point* adalah salah satu program aplikasi *Microsoft office*. Aplikasi ini dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan cukup menarik dengan komposisi warna dan animasi yang digunakan. Dalam PowerPoint interaktif, pengguna dapat menambahkan elemen-elemen interaktif seperti tombol, hyperlink, navigasi, animasi, video, suara, formulir, atau

pertanyaan yang memungkinkan pembelajar berpartisipasi aktif. Tampilan yang menarik akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

Slameto (2010:180) menjelaskan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dalam minat belajar terdapat beberapa aspek yaitu kesadaran, kemauan, perhatian, dan perasaan senang. Pertama, Kesadaran terjadi karena peserta didik mengetahui atau menyadari apa yang sedang dipelajarinya. Dengan kesadaran, peserta didik akan timbul rasa senang dan rasa ingin tahu mengenai apa yang dipelajarinya. Kedua, kemauan terjadi karena dorongan keinginan yang terarah pada suatu tujuan hidup tertentu dan dikendalikan oleh pertimbangan akal budi kemauan. Ketiga, perhatian terjadi ketika peserta didik fokus terhadap sesuatu yang sedang dipelajarinya sehingga peserta didik berantusias tentang hal yang dipelajarinya. Keempat, perasaan senang terjadi karena adanya timbal balik mengenai hal yang dipelajari.

Menurut Damayani (2018:11) mengemukakan bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak. Penelaahan atau penguasaan matematika tersebut merupakan penguasaan yang dimiliki peserta didik dalam memahami konsep matematika. Dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar, materi penjumlahan dan pengurangan merupakan dasar yang sangat penting dalam membangun pemahaman konsep matematika. Namun, seringkali peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mempelajari materi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan Sholehah (2018) dengan judul "Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Karangroto 04 Semarang". Hasil dari penelitian tersebut terkait indikator minat belajar menunjukkan perasaan senang

terhadap proses pembelajaran matematika dengan hasil presentase 79,3% dengan kriteria "Sangat Tinggi". Namun, peneliti masih menggunakan media sederhana dan belum menggunakan media interaktif.

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif. Diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi dan minat belajar peserta didik meningkat. Dengan memetakan minat belajar peserta didik, guru dapat lebih mudah menggunakan strategi pembelajaran yang akan diimplementasikan kepada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Sugiyono (17:2018) menyebutkan bahwa penelitian kualitatif merupakan metode penelitian *naturalistic* karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Perolehan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu observasi, wawancara tidak terstruktur, angket respon

peserta didik, dan dokumentasi. Angket minat belajar matematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar matematika tertutup/terstruktur dimana peserta didik menjawab beberapa pernyataan yang menggambarkan hal-hal yang ingin diungkapkan dan alternatif jawaban (sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju). Peserta didik kemudian diminta untuk menanggapi dengan tepat setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) di sebelah alternatif jawaban yang tersedia. Teknik pengumpulan data lainnya adalah observasi. Dalam observasi peneliti menggunakan formulir observasi yang berisi indikator minat belajar matematika, mengamati peserta didik belajar matematika dan mengisi formulir observasi sesuai dengan kondisi subjek. Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah wawancara. Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur karena dalam pengamatan peneliti tidak menggunakan instrumen yang baku, tetapi hanya berupa pertanyaan spontan mengenai rambu-rambu pengamatan. Teknik pengumpulan data terakhir adalah dokumentasi. Dokumentasi penelitian ini meliputi dokumen berupa foto-foto

pembelajaran matematika. Tujuan dokumentasi adalah agar peneliti melihat dan mendokumentasikan kegiatan peserta didik secara nyata selama pembelajaran berlangsung.

Hasil yang diperoleh akan dianalisis dalam bentuk deskripsi rinci sesuai keadaan yang dialami. Tempat dan waktu penelitian dilakukan di SD N Plamongansari 02 yang dilaksanakan pada 9 Januari-10 Februari 2023. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SDN Plamongansari 02 yang berjumlah 28 Peserta didik diantaranya 19 laki-laki dan 9 perempuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Informasi tentang minat belajar matematika peserta didik diperoleh melalui angket yang terdiri dari empat indikator minat belajar sebagai berikut: (1) kesadaran, (2) kemauan, (3) perhatian, dan (4) perasaan senang. Responden dari kuesioner ini berjumlah 28 peserta didik kelas 1 SD N Plamongansari 02, Kota Semarang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner (angket) untuk mengetahui minat belajar belajar matematika. Survei ini dilakukan oleh peserta didik sendiri dan tanpa pengaruh orang lain.

Peneliti memberikan poin atau skor untuk pertanyaan dalam kuesioner.

Tabel 1 Range Persentase dan Kriteria Minat Belajar Peserta Didik

No.	Persentase	kriteria
1.	76-100%	Sangat tinggi
2.	51-75%	Cukup
3.	26-50%	Kurang
4.	0-25%	Sangat rendah

Tabel 2 Hasil Angket Penerapan Media PPT Interaktif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik

No.	Indikator	Persentase
1.	Kesadaran	84,3%
2.	Kemauan	78,6%
3.	Perhatian	76,2%
4.	Perasaan senang	77,1%
Rata-rata		79,1%

Pada indikator kesadaran, kemampuan matematika yang diperoleh peserta didik yaitu dapat lebih mudah memahami langkah-langkah penjumlahan dan pengurangan. Persentase pada indikator kesadaran memperoleh 84,3% dengan kategori “sangat

tinggi”. Indikator kemauan menunjukkan persentase 78,6% dengan kategori “sangat tinggi”, hal ini dibuktikan dengan peserta didik dapat merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan penuh kemauan dan guru memberikan variasi dalam penyampaian materi penjumlahan dan pengurangan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan.

Penggunaan transisi, animasi, dan efek khusus dalam PPT Interaktif dapat membantu menjaga perhatian peserta didik tetap terfokus pada materi yang disampaikan. Hal ini dibuktikan dengan perolehan persentase indikator perhatian 76,2% dengan kriteria “sangat tinggi”. Pada indikator perasaan senang mendapat persentase 77,1% dengan kriteria “sangat tinggi”. Dimana animasi dan desain visual yang menarik menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menghibur. Elemen multimedia seperti gambar, audio, dan video dapat membuat peserta didik lebih antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan angket yang telah diisi 28 peserta didik dengan jumlah

20 butir soal menunjukkan skor yang diperoleh adalah 1.329 dan total skor maksimal 2.240. Angket minat belajar yang sudah didapat kemudian dinyatakan dalam bentuk persentase. Hasil perhitungan menunjukkan angka rata-rata 79,1% dan tergolong dalam kriteria “sangat tinggi”.

Hasil persentase dapat diperoleh dari kuesioner yang terdapat pada angket minat belajar peserta didik yang terdiri dari 20 pertanyaan. Penelitian menggunakan teknik analisis data skala Likert. Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative, yang dapat berupa kata-kata antara lain : Sangat setuju (4), setuju (3), Tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1).

$$Persentase = \frac{\sum Skor\ Total}{Skor\ Ideal} \times 100\%$$

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Power Point (PPT) interaktif memiliki dampak positif terhadap minat belajar peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan dalam mata pelajaran matematika kelas 1 SDN Plamongansari 02. Penggunaan media PPT interaktif memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam

pembelajaran dengan memanfaatkan elemen-elemen multimedia seperti gambar, teks, dan elemen interaktif lainnya. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik, sehingga mempengaruhi peningkatan minat belajar peserta didik. Selain itu, media PPT interaktif juga dapat membantu peserta didik memvisualisasikan konsep penjumlahan dan pengurangan dengan lebih baik.

D. Kesimpulan

Penerapan media PPT Interaktif terhadap minat belajar peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu observasi, wawancara tidak terstruktur, angket respon peserta didik, dan dokumentasi. Dari hasil angket minat belajar peserta didik kelas 1 SD N Plamongansari 02 pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan di dapat hasil yang menunjukkan persentase 79,1% dan tergolong pada kriteria “sangat tinggi”. Penggunaan media PPT Interaktif memiliki dampak positif terhadap minat belajar peserta didik dan memungkinkan peserta didik

untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Undang – Undang Republik Indonesia. 2008. Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

DAFTAR PUSTAKA

Ananda, Rusydi dan Fitri Hayati. 2020. Variabel Belajar. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.

Damayani, Aries Tika dan Nyai Cintang. 2018. Pembelajaran Bilangan SD. Universitas PGRI Semarang.

Elpira, Nira dan Anik Ghufro. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Vol. 2 No. 1.

Faradila, Shafira Puspa dan Siti Aimah. 2018. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus Vol. 1.

Hernawan, Asep Herry, dkk. 2007. Media Pembelajaran. Bandung: UPI Press.

Sanaky, Hujair A.H. 2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Sholehah, Siti Hidayatus, dkk. 2018. Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Karangroto 04 Semarang. Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 23 No. 3

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif Dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.

Vidayanti, Wiwin Nur dan Susanti. 2014. Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Yang Menggunakan Media Animasi Interaktif dan Power Point. Jurnal Pendidikan Akutansi Vol. 2 No. 2.