



DESAIN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF UNTUK KEGIATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI AL JABAR DI SMP KELAS VII

Lili Masrима Yanti Daulay¹, Milda Amelia Putri², Nita Safitri Br. Sitorus³, Nofira Fitriyani⁴, Rischa Arselya Dwi Pitri⁵, Sumarni⁶, Fitriana Yolanda⁷

¹²³⁴⁵⁶Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Islam Riau, Jl. Kaharuddin Nasution 113 Pekanbaru Riau

¹²³⁴⁵⁶⁷Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

email : fitrianayolanda@edu.uir.ac.id

Abstract

This research aims to develop various learning media, one of which is technology-based media. Through a literature review, this article presents a series of relevant and tested steps to increase active mathematics learning in junior high schools. The type of research used is literature study. The type of data used is secondary data. Research data sources come from journals, articles and books. The research results show that Interactive Power Point Media Design for Learning Activities is very important to make learning more interesting and to help and simplify the learning process. The world of science and the field of technological development, one of which is the world of information and communication technology. Teachers are expected to be at the forefront of training in their subjects and be able to develop different learning methods and models.

Article History

Submitted: 26 Juli 2024

Accepted: 29 Juli 2024

Published: 5 Agustus 2024

Key Words

Media, Interactive Power Point, Learning, Algebra

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk perkembangan media pembelajaran yang bervariasi, salah satunya adalah media yang berbasis teknologi. Melalui tinjauan literatur, Artikel ini menyajikan rangkaian langkah yang relevan dan teruji guna meningkatkan keaktifan pembelajaran matematika di SMP. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur. Jenis data yang digunakan yaitu data sekunder. Sumber data penelitian bersumber dari jurnal, artikel dan buku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Desain Media Power Point Interaktif Untuk Kegiatan Pembelajaran sangatlah penting agar pembelajaran lebih menarik dan untuk membantu sekaligus mempermudah dalam proses pembelajaran. Dunia ilmu pengetahuan dan bidang perkembangan teknologi, salah satunya dunia teknologi informasi dan komunikasi Guru diharapkan menjadi garda terdepan dalam pelatihan pada mata pelajarannya dan mampu mengembangkan metode dan model pembelajaran yang berbeda.

Sejarah Artikel

Submitted: 26 Juli 2024

Accepted: 29 Juli 2024

Published: 5 Agustus 2024

Kata Kunci

Media, Power Point Interaktif, Pembelajaran, Aljabar

Pendahuluan

Saat ini gaya hidup masyarakat sebagai pengguna teknologi semakin berubah akibat ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang, dan pendidikan khususnya proses pembelajaran harus mampu beradaptasi dengan perkembangan masyarakat. Dunia ilmu pengetahuan dan bidang perkembangan teknologi, salah satunya dunia teknologi informasi dan komunikasi. Guru diharapkan menjadi garda terdepan dalam pelatihan pada mata pelajarannya dan mampu mengembangkan metode dan model pembelajaran yang berbeda. Penggunaan bahan ajar berbasis komputer menjamin pembelajaran yang dilaksanakan





responsif terhadap perkembangan zaman dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru.

Beberapa keterampilan yang harus dikuasai guru agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Artinya guru perlu meningkatkan keterampilannya dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi, khususnya dalam media pembelajaran. Menurut Mashuri, media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa (Mashuri 2019:4). Microsoft Power Point adalah aplikasi atau program yang tersedia dengan Microsoft Power Office, dan aplikasi dibuat untuk membuat atau mengolah data dalam bentuk presentasi (Misbahudin dkk., 2018). Data presentasi dapat dibuat dalam berbagai format, termasuk teks, tabel, grafik, gambar, dan bagan. (Abidin dan utami, 2021) Microsoft PowerPoint memiliki berbagai jenis menu seperti animasi yang menarik untuk mengaktifkan proses belajar mengajar. Kemungkinannya siswa akan senang mengerjakan latihan dan tidak bosan. Media PowerPoint ini dapat meningkatkan hasil menurut (Anggreini, 2019) bahwa hasil belajar siswa dapat diukur melalui perubahan perilaku.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh sebagian besar anak. Hal ini cukup disadari oleh guru. Bruner (Sukayati, 2009) menyatakan bahwa anak dalam mempelajari konsep matematika melalui tiga tahap, yaitu enactive, iconic, dan symbolic. Tahap enactive yaitu tahap belajar dengan memanipulasi benda atau objek konkret, tahap iconic yaitu tahap belajar dengan menggunakan gambar, dan tahap symbolic yaitu tahap belajar matematika melalui lambang atau simbol. Matematika merupakan mata pelajaran yang mempertanyakan penalaran logis dan statistika. Matematika juga merupakan ilmu yang mempelajari berbagai hal seperti aritmatika, geometri aljabar, dan statistika. Dalam pembelajaran matematika, media khususnya media powerpoint dapat sangat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran (Santoso, 2013).

Namun beberapa guru masih kurang tertarik untuk menguasai penggunaan media pembelajaran khususnya berupa Power Point Interaktif. Jika hal ini tidak diubah akibat permasalahan di atas maka akan berdampak pada kualitas pembelajaran dan menimbulkan kebosanan dalam proses belajar mengajar pada siswa. Oleh karena itu, penulis ingin menjelaskan bagaimana cara menggunakan dan mendisain media power point Interaktif dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama. Hal ini bertujuan untuk menambah pengetahuan guru dalam mendisain media Power Point interaktif dalam pembelajar matematika pada materi Aljabar di sekolah menengah pertama.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian membuat dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis power point pada pembelajaran matematika dengan materi Aljabar di kelas VII.

Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Materi pembelajaran yang disajikan dalam media pembelajaran terdiri dari empat sub materi, yakni 1) Bentuk Aljabar, 2) Unsur aljabar, 3) Penjumlahan, 4) Pengurangan. Masing-masing kegiatan pembelajaran setiap pertemuan terdiri dari komponen tujuan pembelajaran, uraian materi, latihan soal berbentuk pilihan ganda, dan kunci jawaban pada



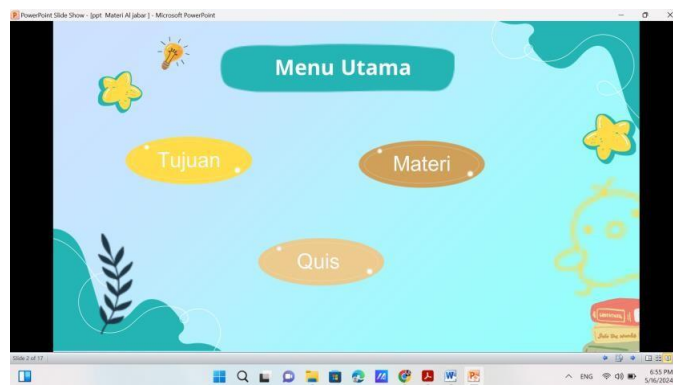


media pembelajaran powerpoint. Setiap latihan soal tersebut disesuaikan dengan materi yang diberikan pada setiap pertemuan. Berikut tampilan media yang telah dikembangkan.



Gambar 1.1 Halaman utama

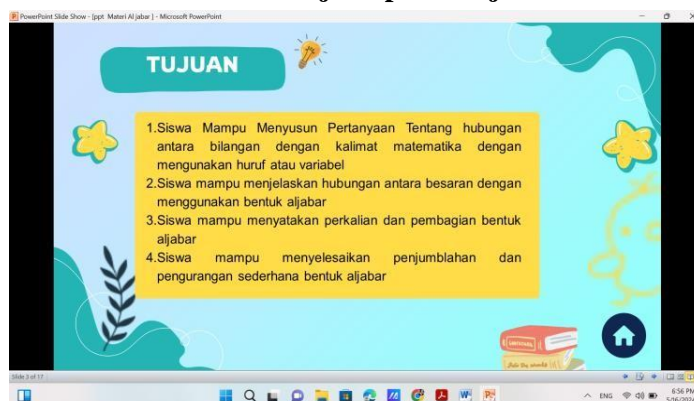
Pada gambar 1.1 halaman utama yang di mana pertama kali memulai suatu proses pembelajaran berlangsung, pada gambar tersebut terdapat tulisan mulai, lalu klik tulisan mulai tersebut supaya masuk kehalaman selanjutnya.



Gambar 1.2 Menu utama

Pada gambar 1.2 terdapat beberapa menu utama dimana yakni : Tujuan Pembelajaran, Materi, dan Quis. Jika ingin melanjutkan suatu proses pembelajaran, harus melihat tujuan pembelajaran tersebut lalu masuk ke materi dan quis. Jika ingin memasuki ke slide tujuan klik pada tulisan tersebut dan begitu seterusnya.

Gambar 1.3 Tujuan pembelajaran



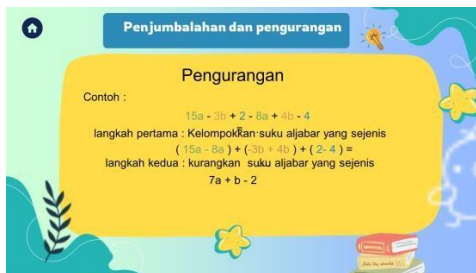
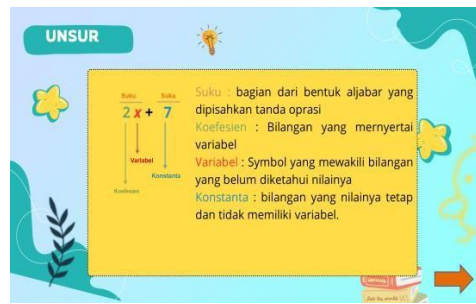
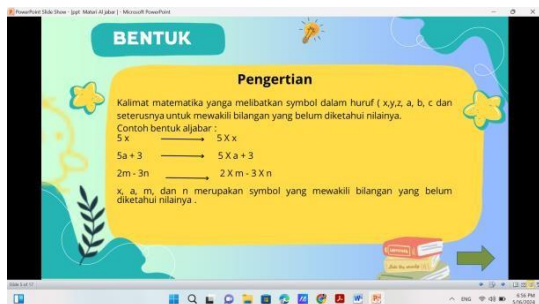


Selanjutnya pada gambar 1.3 terdapat tujuan pembelajaran dimana harus di terapkan pada saat proses pembelajaran pada materi Aljabar, sebutkan tujuan pembelajaran tersebut kepada siswa supaya siswa dapat mengetahui tujuan dari pembelajaran aljabar. Jika seseorang ingin kembali ke halaman utaman klik gambar rumah (🏠) yang ada disebelah kanan bawah.



Gambar 1.4 Materi Pembelajaran

Pada gambar 1.4 terdapat beberapa materi yang terdiri dari 1) bentuk, 2) unsur, 3) penjumlahan dan 4) pengurangan, diaman dalam empat materi tersebut terdapat masing – masing pembahasan, jika ingin memasuki pembahasan bentuk tinggal klik pada bacaan bentuk, dan jika ingin memasuki pembahsan unsur tinggal klik bacaan unsur dan begitu seterusnya. Jika ingin kembali pada halaman menu utama klik saja pada gambar rumah dia akan langsungkembali ke halaman menu utama.

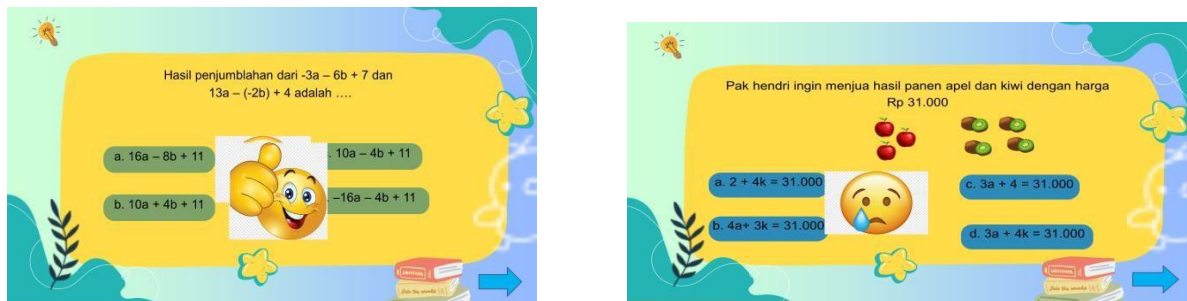


Gambar 1.5 Materi Bentuk, Unsur, Penjumlahan dan pengurangan





Selanjutnya pada gambar 1.5 terdapat pembahasan dari materi Aljabar, dimana dalam materi tersebut ada pembahasan bentuk yang membahas tentang pengertian aljabar dan bentuk aljabar itu seperti apa dan bagaimana penulisan suatu aljabar, sedangkan pada unsur menjabarkan unsur – unsur aljabar seperti suku, koefisien, variabel, dan konstanta. Dalam unsur juga dijelaskan dimana angka dan huruf itu terletak dengan baik sesuai dengan ketentuannya masing – masing. Dan terakhir pada penjumlahan dan pengurangan menjelaskan bagaimana cara menjumlahkan dan mengurangkan dalam bentuk aljabar dengan benar dan baik. Selanjutnya jika kita ingin memasuki slide pembahasan selanjutnya klik tanda panah (➡) dibawah slide sebelah kanan, dan jika ingin kembali ke halaman materi klik gambar rumah (🏠) maka dia akan kembali ke halaman materi.



Gambar 1.6 Menu Soal

Pada gambar 1.6 terdapat soal – soal kuis yang mana soal tersebut akan dijawab oleh siswa bersama sama sehingga guru bisa mengetahui apakah siswa tersebut paham dengan materi yang mereka pelajari. Pada kuis tersebut terdapat emoji sedih dan senang, cara penggunaannya yaitu jika jawaban yang benar di klik maka akan muncul emoji senang dan jika jawaban di klik salah maka akan muncul emoji sedih. Jika melanjutkan kuis selanjutnya klik tanda panah (➡), dan jika ingin kembali ke menu materi klik gambar rumah (🏠).

Peneliti telah membuat sebuah proyek media power point interaktif pada pembelajaran matematika materi aljabar kelas VII SMP. Dimana proyek ini untuk mempermudah guru dalam proses berlangsung suatu pembelajaran dan siswa pun belajar dengan senang serta gembira, pada kurikulum merdeka guru harus lebih kreatif dalam membuat suatu media dengan menggunakan teknologi IT seperti Laptop, infokus, speaker dan lain sebagainya.

Maka disini peneliti mendisain dan membuat sebuah power point interaktif yg bisa di gunakannya bisa unduh oleh guru LINK :

<https://docs.google.com/presentation/d/1ubYmzS6PQRF1G3qbOAq0qeOWWmk0DdzR/edit?usp=drivesdk&ouid=113714418242466377345&rtpof=true&sd=true>

Kesimpulan

Desain Media Power Point Interaktif Untuk Kegiatan Pembelajaran sangatlah penting agar pembelajaran lebih menarik dan untuk membantu sekaligus mempermudah dalam proses





pembelajaran. Dunia ilmu pengetahuan dan bidang perkembangan teknologi, salah satunya dunia teknologi informasi dan komunikasi Guru diharapkan menjadi garda terdepan dalam pelatihan pada mata pelajarannya dan mampu mengembangkan metode dan model pembelajaran yang berbeda. Beberapa keterampilan yang harus dikuasai guru agar dapat mengikuti perkembangan zaman dan meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Artinya guru perlu meningkatkan keterampilannya dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi, khususnya dalam media pembelajaran.

Materi pembelajaran yang disajikan dalam media pembelajaran terdiri dari empat sub materi, yakni

- 1) Bentuk Aljabar ,
- 2) Unsur aljabar ,
- 3) Penjumlahan ,
- 4) Pengurangan .

Masing-masing kegiatan pembelajaran setiap pertemuan terdiri dari komponen tujuan pembelajaran, uraian materi, latihan soal berbentuk pilihan ganda, dan kunci jawaban pada media pembelajaran powerpoint..

Daftar Pustaka

- Abidin, A. Dan Utami, K. B. 2021. Penggunaan Powerpoint Matematika Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar. Padang : Jurnal Pendidikan Matematika Ekasakti, 1(1): 8–18.
- Anggreini, I. G. A. 2019. Penerapan Langkah-Langkah Model Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Journal Of Chemical Information And Modeling. 53(9): 1689–1699.
- Santoso, A. S. 2013. Pengaruh Pemberian Soal Open-Ended Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa,” Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 4(2): 138–150.
- Mashuri, S. (2019). Media pembelajaran matematika. Deepublish
- Batubara, HH (2020). Media pembelajaran efektif. Semarang : Penerbitan Fatawa , 3 .

