

Penggunaan Aplikasi Ms.Power Point Untuk Pembelajaran Persamaan Garis Lurus

Anggi Fazariyah¹

¹Pendidikan Matematika

*) AnggiFazar@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan media pembelajaran pada materi persamaan garis lurus, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran sebagai alat bantu siswa dalam mempelajari materi persamaan garis lurus, (3) Mengetahui pendapat siswa SMP kelas VIII sebagai pengguna media pembelajaran. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Ms. Power Point ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Tahapan pengembangan yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan dari Timpuslitjknov yaitu meliputi: (1) Analisis kebutuhan produk, (2) Pengembangan produk awal, (3) Validasi ahli dan revisi, (4) Uji coba skala kecil. Hasil penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran untuk materi persamaan garis lurus yang telah diuji kelayakannya oleh 3 validator ahli dan siswa sebagai pengguna media tersebut. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut maka media pembelajaran Ms. Power Point pada materi persamaan garis lurus dapat digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Persamaan Garis Lurus, Ms. Power Point.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan aktifitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, guru, peserta didik, metode, media pembelajaran, lingkungan serta evaluasi (Hartini et al., 2016), (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020). Dalam dunia pendidikan kesulitan siswa dalam memahami materi sudah tidak lumrah lagi, banyak sekali siswa yang mengeluh dengan pembelajaran yang ada disekolahnya, baik karna kurangnya fasilitas atau pendidik yang kurang kompeten dalam mengajar, banyak pendidik yang hanya menggunakan metode seperti itu saja dalam setiap proses pembelajarannya, padahal jika ini terus dilakukan maka siswa tidak akan bisa untuk berfikir kreatif serta inovatif terlebih jika metode seperti ini terus diterapkan pada pembelajaran matematika (Dewi, 2018), (Wulantina & Maskar, 2019).

(Fatimah et al., 2021), (Puspaningtyas & Ulfa, 2020b) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu dasar yang harus dipelajari semua orang. Namun, kelemahan pengajaran matematika yang terjadi selama ini telah menimbulkan persepsi negatif pada anak, misalnya matematika adalah pelajaran yang menakutkan (Utami & Dewi, 2020). Proses belajar mengajar di sekolah dalam bidang pendidikan matematika harus diimbangi dengan sebuah inovasi dalam proses pembelajarannya (Ulfa, 2018).

Berkaitan dengan judul yang diambil peneliti, kajian teori yang dipakai antara lain mengenal media, kata media pada dasarnya berasal dari kata medius (latin) yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar, sedangkan media pembelajaran adalah

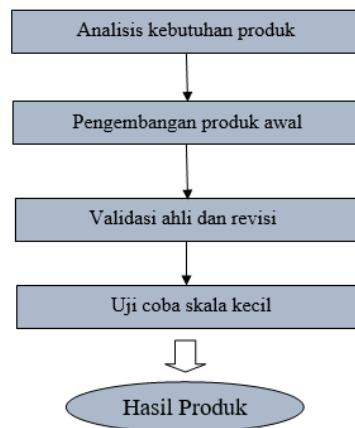
sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Febriza & Adrian, 2021), (Maskar, 2018). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Ayu et al., 2021), dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi Ms. Power Point sebagai media pembelajaran. Media power point merupakan sebuah alat bantu atau media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar dengan tujuan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta dapat membuat siswa lebih berfikir kreatif.

Guru yang ‘berhasil’ dapat relatif mudah menajagi kemampuan, nilai atau sikap dan minat para siswanya. Dengan demikian, guru akan dapat menyelaraskan atau memodifikasi kegiatan sehingga siswa dapat memahami bahan ajar yang dikembangkan guru untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. (Dewi, 2021), (Maskar & Dewi, 2020).

Pembelajaran persamaan garis lurus merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami. Dalam materi persamaan garis lurus terdapat grafik yang harus dipahami oleh siswa, selain itu juga terdapat perbedaan gradient, titik, dan banyak lagi (Siwi & Puspaningtyas, 2020), (Rusliyawati et al., 2021). Oleh karna itu metode pembelajaran persamaan garis lurus dengan menerapkan media power point dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta dapat menarik siswa untuk lebih menyukai pelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (Research and Development). Penelitian R&D adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assesment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Gazali & Yusmaita, 2018), (Riskiono et al., 2020). Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan R&D karna dalam penelitian ini akan menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran dalam materi Persamaan Garis Lurus. Dalam prosedur penelitian menurut Borg and Gall mengungkapkan bahwa terdapat 10 langkah dalam proses penelitian pengembangan. Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg and Gall dapat di lakukan dengan cara yang lebih sederhana yaitu hanya dengan menggunakan 5 langkah yang meliputi: (1). Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2). Mengembangkan produk awal, (3). Validasi ahli dan revisi, (4). Uji coba skala kecil dan laporan akhir, (5). Uji coba skala besar dan laporan akhir, namun dalam penelitian ini langkah terakhir yakni uji coba skala besar dan laporan akhir mengingat keterbatasan waktu yang kami miliki maka langkah terakhir tersebut tidak kami gunakan, berikut adalah gambaran langkah-langkah prosedur yang kami gunakan:



Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di Bandar Lampung, waktu penelitian pada desember 2019 dengan subyek penelitian 3 validator ahli serta 5 siswa yang menduduki sekolah menengah pertama kelas VIII pada uji coba lapangan skala kecil.

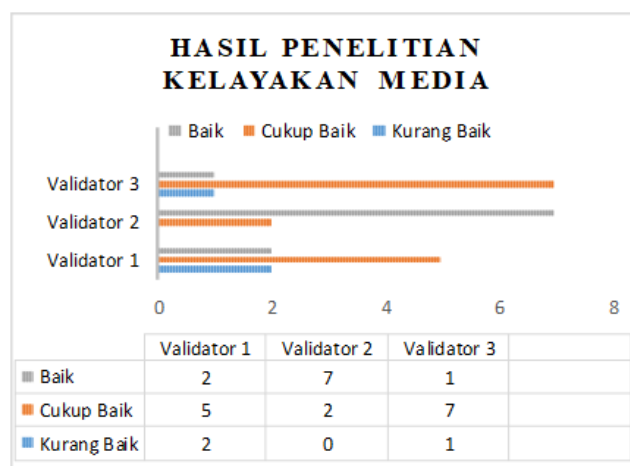
Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan angket. Observasi dilakukan saat akan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan, wawancara dilaksanakan dengan kelima siswa SMP kelas VIII, dan angket digunakan untuk memperoleh data penilaian kualitas kelayakan media yang dikembangkan menurut validator ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang dapat menjadi alat bantu siswa dalam mempelajari materi persamaan garis lurus, media ini disajikan dalam bentuk Ms. Power Point dan telah di uji kelayakan oleh 3 validator ahli, serta uji kelayakan dalam skala kecil. Dalam uji kelayakan 3 validator ahli pengujian dilakukan dengan menggunakan angket dan dalam uji kelayakan skala kecil menggunakan metode wawancara. Dari uji coba tersebut didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Hasil uji validator 1 mendapatkan nilai cukup baik dan dapat digunakan dengan banyak revisi.
2. Hasil uji validator 2 mendapatkan nilai baik dan dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Hasil uji validator 3 mendapatkan nilai cukup baik dan dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Hasil uji kelayakan skala kecil memperoleh 3 dari siswa yang memberikan nilai cukup baik sedangkan 2 lainnya memberikan nilai baik

Hasil penelitian kelayakan media pembelajaran menurut 3 validator ahlidapat kita lihat dalam diagram dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Uji Kelayakan Media Menurut Validator Ahli

Hasil penelitian kelayakan media pembelajaran dalam uji skala kecil dengan 5 siswa SMP kelas VIII:

Tabel 1. Hasil Penelitian Uji Kelayakan Media Skala Kecil

No	Nama Siswa	Keterangan
1	Alvi Nurfadillah Hersyah	Baik
2	Vita Anjani	Cukup baik
3	Eka Rahmawati	Cukup baik
4	Asyirah Ayu Permata	Baik
5	Setia Asih Oktarina	Cukup baik

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan adalah:

1. Penelitian dilaksanakan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat dijadikan siswa sebagai alat bantu belajar agar mempermudah mereka dalam mempelajari materi persamaan garis lurus.
2. Hasil penelitian kelayakan media menurut validator ahli mengukur kelayakan media pembelajaran pada materi persamaan garis lurus.
3. Hasil uji coba skala kecil memperoleh 3 dari siswa yang menilai baik dan 2 lainnya cukup baik, hasil tersebut telah mengukur kelayakan media dari sisi pengguna.

Saran

Berdasarkan mengenai penelitian tersebut terdapat saran yang hendaknya diperhatikan: Sebagai pendidik seharusnya dapat menyiapkan atau menciptakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar sehingga dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi, karna siswa pada era saat ini mereka akan lebih menyukai jika dalam sistem pembelajaran memiliki inovasi baru, dari penelitian tersebut media pembelajaran yang telah di uji sudah mendapatkan kelayakan sehingga media ini bisa digunakan dan diterapkan dalam sistem pembelajaran.

REFERENSI

- ALDINO, A. A. R. I. (2015). *STUDI TENTANG DIMENSI METRIK PADA SUATU GRAF DAN BEBERAPA APLIKASINYA*.
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA PADA PEMBELAJARAN DARING MATERI EKSPONENSIAL. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 1–7.
- Asmiati, A., Aldino, A. A., Notiragayu, N., Zakaria, L., & Muslim Ansori, M. (2019). Dimensi Metrik Hasil Operasi Tertentu pada Graf Petersen Diperumum. *Limits: Journal of Mathematics and Its Applications*, 16(2), 87–93.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55.
- Dewi, P. S. (2021). E-Learning: PjBL Pada Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum dan Silabus. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1332–1340.
- Dewi, P. S. (2018). Efektivitas PMR ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif dan Disposisimatematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 355–365.
- Dewi, P. S., & Septa, H. W. (2019). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan disposisi matematis siswa dengan pembelajaran berbasis masalah. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–39.
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Berbasis Daring. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(2), 117–126.
- Fatimah, C., Wirnawa, K., & Dewi, P. S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Perkalian Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp). *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 1–6.
- Febriza, M. A., & Adrian, Q. J. (2021). PENERAPAN AR DALAM MEDIA PEMBELAJARAN KLASIFIKASI BAKTERI. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 10–18.
- Gazali, F., & Yusmaita, E. (2018). Analisis Prior Knowledge Konsep Asam Basa Siswa Kelas XI SMA untuk Merancang Modul Kimia Berbasis REACT. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 2(2), 202. <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss2/249>
- Hartini, H., Maharani, Z. Z., & Rahman, B. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Think-Pair-Share untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(2), 131–135.
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi microsoft powerpoint pada siswa smp kelas viii dalam pembelajaran koordinat kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 15–19.

- Kusumah, R. G. T., Walid, A., Pitaloka, S., Dewi, P. S., & Agustriana, N. (2020). Penerapan Metode Inquiry Sebagai Usaha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Penggolongan Hewan Di Kelas IV SD Seluma. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(1), 142–153.
- Maskar, S. (2018). Alternatif Penyusunan Materi Ekspresi Aljabar untuk Siswa SMP/MTs dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Prisma*, 7(1), 53–69.
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888–899.
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(1), 56–65.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint melalui Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 8–12.
- Permata, P., & Rahmawati, W. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Kalkulus. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(3), 277–286.
- Puspaningtyas, N. D., & Dewi, P. S. (2020). Persepsi Peserta Didik terhadap Pembelajaran Berbasis Daring. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(6), 703–712.
- Puspaningtyas, N. D., & Ulfa, M. (2020a). IMPROVING STUDENTS LEARNING OUTCOMES IN BLENDED LEARNING THROUGH THE USE OF ANIMATED VIDEO. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 133–142.
- Puspaningtyas, N. D., & Ulfa, M. (2020b). Pelatihan Soal Matematika Berbasis Literasi Numerasi pada Siswa SMA IT Fitrah Insani. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 4(2), 137–140.
- Riskiono, S. D., Prasetyawan, P., Mulyanto, A., Iqbal, M., & Prabowo, R. (2020). Control and Realtime Monitoring System for Mushroom Cultivation Fields based on WSN and IoT. *Journal of Physics: Conference Series*, 1655(1), 12003.
- Rusliyawati, R., Putri, T. M., & Darwis, D. (2021). Penerapan Metode Garis Lurus dalam Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap pada PO Puspa Jaya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 1–13.
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahit. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15–23.
- Siwi, F., & Puspaningtyas, N. D. (2020). PENERAPAN MEDIA PEMBEMBELAJARAN KOGNITIF DALAM MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS MENGGUNAKAN VIDEO DI ERA 4.0. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 7–10.
- Ulfa, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Thinking Aloud Pairs Problem Solving (TAPPS) dengan Pendekatan Saintifik ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 345–353.
- Ulfa, M., & Puspaningtyas, N. D. (2020). The Effectiveness of Blended Learning Using A Learning System in Network (SPADA) in Understanding of Mathematical Concept. *Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 47–60.
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24–31.
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019). Development Of Mathematics Teaching Material Based On Lampungese Ethomathematics. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(02), 71–78.

