

Penggunaan Aplikasi PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran Statistika

Derius Alan Dheri Cahyono
Pendidikan Matematika
DeriusAlanDC@gmail.com

Abstrak

Di dalam pendidikan terdapat beberapa masalah, masalah yang ada di dalam pendidikan yaitu kurang berkembangnya siswa untuk menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif. Bagaimana upaya itu dapat tercapai, dan apa saja yang menjadi penyebab maka dapat kita ketahui faktor penyebab yang paling utama adalah pada diri sendiri. Oleh karena itu untuk mensukseskan pendidikan di era global ini perlu adanya peningkatan untuk menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih berkembang dan menarik dengan cara mengembangkan pelajaran dengan menggunakan media power point dengan isi pembahasan materi yang menarik dan penguasaan materi yang lebih baik, tentu tidak hanya dengan penguasaan materi saja untuk menjadikan siswa/i lebih rileks dalam proses belajar supaya belajar siswa dapat lebih baik lagi yaitu dengan cara pendekatan terhadap guru kepada siswa/i untuk membuat siswa/i menjadi lebih semangat belajar supaya siswa/i tidak merasa terbebani karena ada keraguan diri untuk belajar dan bertanya, pendekatan inilah yang merupakan awal untuk siswa lebih semangat untuk belajar.

Kata Kunci: Teknologi, PowerPoint, Statistika, Matematika.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika sangat penting bagi peserta didik, berdasarkan pada tujuan pembelajaran matematika di pendidikan yaitu menjadikan peserta didik dapat selalu berkembang secara logis, rasional, kritis, cermat, efisien dan efektif dalam dunia pendidikan (Wulantina & Maskar, 2019), (Sari, 2016). Untuk mensukseskan pendidikan banyak hal harus diperhatikan, di antaranya, kebijakan pemerintah yang memihak kepada masyarakat, anggaran dana pendidikan direalisasikan, visi, misi, tujuan pendidikan harus jelas, peningkatan profesionalisme guru, sarana dan prasarana yang memadai serta kurikulum yang matang dan mudah diakses oleh seluruh pelaksana pendidikan di semua satuan pendidikan (Puspaningtyas & Ulfa, 2020a), (Ulfa et al., 2016).

Statistika merupakan salah satu pelajaran tentang matematika yang jarang di minati oleh siswa-siswi, karena statistik di klaim sebagai mata pelajaran yang sulit karena harus menghafal rumus dan menghitung hingga mengakibatkan para siswa-siswi malas untuk menghitung dan menulis (ALDINO, 2015).

Menurut (Fatimah et al., 2021), (Kusumah et al., 2020), kreativitas tidak hanya terjadi pada bidang-bidang tertentu, seperti seni, sastra, atau sains, melainkan juga ditemukan dalam berbagai bidang kehidupan termasuk matematika. Dalam mata pelajaran matematika di smp terdapat materi statistika yaitu mean, median dan modus, yang sering di klaim sebagai pelajaran yang sangat sulit. Siswa/i cenderung lebih kurang memperhatikan sehingga tidak

dapat mengerti apa yang telah di berikan oleh guru, oleh karena itu perlunya kemajuan teknologi dan penerapannya dalam pendidikan.

Di dalam pendidikan memiliki beberapa permasalahan berdasarkan permasalahan yang di hadapi dalam pendidikan dapat kita ketahui sebagaimana mestinya kita perlu mengembangkan sistem pembelajaran di dalam pendidikan agar dapat tercapainya proses belajar mengajar dengan baik dengan demikian tujuan supaya dapat terwujud adalah dengan cara mengembangkan pembelajara dengan kemajuan teknologi untuk di terapkan dalam pendidikan dan menjadikan siswa/i lebih semangat dan tertarik untuk belajar.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran

Menurut (Permata & Rahmawati, 2018), (Saputra & Febriyanto, 2019) Istilah pembelajaran, dalam khasanah ilmu pendidikan sering disebut juga dengan pengajaran atau proses belajar mengajar. Dalam bahasa Inggris disebut dengan teaching and learning, sedangkan menurut (Ahdan et al., 2020) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Sulistiani et al., 2020). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun (Ulfa & Saputra, 2019). Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda.

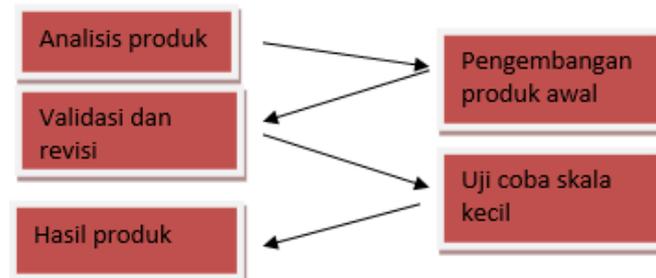
Matematika

Matematika diambil dari salah satu kata dalam bahasa latin "mathemata" yang memiliki arti "sesuatu yang dipelajari". Sedangkan matematika di dalam bahasa Belanda dikenal dengan sebutan "wiskunde" yang memiliki arti "ilmu pasti" (Efendi et al., 2021), (Parnabhakti & Ulfa, 2020) Jadi secara umum dapat diartikan bahwa matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang berkenaan dengan penalaran. Matematika merupakan salah satu ilmu yang mendasari kehidupan manusia (Utami & Ulfa, 2021), (Asmiati et al., 2019). Dari awal ditemukannya, matematika terus berkembang secara dinamis seiring dengan perubahan zaman. Perkembangannya tidak pernah berhenti karena matematika akan terus dibutuhkan dalam berbagai sisi kehidupan manusia (Maskar & Wulantina, 2019).

METODE

Penelitian ini menggunakan sistem pendekatan R&D (Research an development). Yaitu aktifitas riset dasar untuk mendapat informasi kebutuhan pengguna (need assesment) dan kemudian dilanjutkan dengan pengembangan (development) agar menghasilkan produk dan keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D karena penelitian ini akan menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran dengan materi

statistika. Penelitian ini menggunakan cara yang sederhana yaitu dengan menggunakan 4 langkah yang meliputi (1). Melakukan analisis produk yang di kembangkan. (2). Mengembangkan produk awal. (3). Validasi ahli dan revisi. (4). Uji coba skala kecil dan laporan akhir. Berikut adalah langkah-langkah prosedur yang kami gunakan:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di Bandar Lampung, Desember 2019. Dengan subyek 2 validator ahli, serta 5 siswa yang menduduki sekolah menengah pertama kelas VII pada uji coba skala kecil. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. Observasi dilakukan pada saat pengembangan dan penelitian, dan wawancara dilaksanakan terhadap siswa SMP kelas VII, dan angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan kualitas media yang dikembangkan menurut ahli.

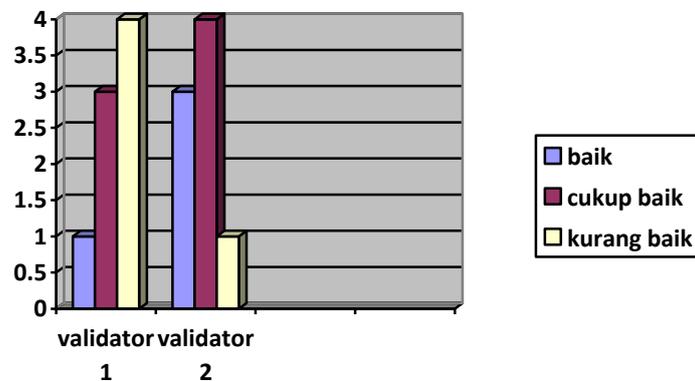
HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian, didapatkan bahwa siswa yang mengikuti kegiatan belajar dan mengajar pada hasil observasi di Sekolah Menengah Pertama menunjukkan prestasi belajar yang relatif rendah menjadi lebih baik, terbukti bahwa siswa dapat lebih fokus untuk belajar karen media yang digunakan lebih menarik dan mereka pun dapat sambil membacanya disaat seorang guru sedang menjelaskan materi, setelah melakukan uji coba penerapan pembelajaran dengan menggunakan media power point ini para pelajar lebih mudah dan dapat lebih cepat memahami karena siswa dapat membaca materi sembari guru menjelaskan, mereka tidak hanya mendengarkan apa yang telah guru jelaskan tapi merekapun dapat membacanya untuk di pahami. Dengan ini penerapan kemajuan teknologi di bidang pendidikan sangat perlu di kembangkan untuk di gunakan sebagai media pembelajaran, karena media power point ini sangat cocok sekali untuk digunakan di bidang pendidikan dengan materi-materi yang tercantum didalamnya para pelajar dapat membuka kapan saja dan dimana saja dan tanpa harus menggunakan data internet para pelajar dapat membukanya.



Gambar 2. Wawancara Media PowerPoint

Berikut adalah hasil penelitian dari 2 validator:



Gambar 3. Grafik uji kelayakan media menurut Validator

Hasil uji skala kecil dengan 5 siswa-siswi SMP kelas VIII:

Tabel 1. Hasil Uji Coba Slaka Kecil

NO	Nama Siswa	Keterangan
1	Andre Wijaya	Baik
2	Fatah Aji Mustofa	Cukup Baik
3	Fiki Setiawan	Cukup Baik
4	Nindia Okta Salsabila	Baik
5	Dwi Safitri Cahya Anjani	Baik

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa siswa menyukai pembelajaran menggunakan media power point, Dengan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan powerpoint dalam pendidikan, siswa menganggap pembelajaran menggunakan metode power point perlu di terapkan di sekolah mereka, adapun kendala pada proses kegiatan belajar mengajar menggunakan media power point, yaitu rendahnya tingkat kedisiplinan siswa yang akan mempengaruhi prestasi siswa.

Adapun saran agar media power point dapat lebih menarik supaya siswa dapat lebih fokus belajar perlu adanya penambahan animasi dan tema yang bisa membuat siswa tertarik dan dapat fokus belajar dengan baik.

REFERENSI

- Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BOLA VOLI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID LEARNING MEDIA FOR BASIC TECHNIQUES OF VOLLEYBALL USING ANDROID-BASED AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY*.
- 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.
- Darwis, D., Wamiliana, W., & Junaidi, A. (2017). Proses Pengamanan Data Menggunakan Kombinasi Metode Kriptografi Data Encryption Standard dan Steganografi End Of File. *Prosiding Seminar Nasional METODE KUANTITATIF 2017*, 1(1), 228–240.
- Efendi, A., Fatimah, C., Parinata, D., & Ulfa, M. (2021). PEMAHAMAN GEN Z TERHADAP SEJARAH MATEMATIKA. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS LAMPUNG*, 9(2), 116–126.
- 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., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Pembelajaran Online Mata Pelajaran Matematika di MAN 1 Lampung Selatan. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS LAMPUNG*, 8(4), 250–260.
- 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.
- 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.
- Maskar, S., & Wulantina, E. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *INOMATIKA*, 1(2), 110–121.
- 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.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2021). PERSEPSI PESERTA DIDIK PADA MEDIA POWERPOINT DALAM GOOGLE CLASSROOM. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 18–25.
- Parnabhakti, L., & Ulfa, M. (2020). Perkembangan Matematika dalam Filsafat dan Aliran Formalisme yang Terkandung dalam Filsafat Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 11–14.

- 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. (2019). Berpikir Lateral Siswa SD dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 24–30.
- 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.
- Rido, A. (2018). Focus on Teacher: Classroom Interaction from Different Perspectives. *An Overview of Current Issues in Literature, Linguistics, and Language Teaching*, 1–12.
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahit. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15–23.
- Sari, E. P. (2016). PENGARUH METODE PENEMUAN TERBIMBING TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VII DI SMP NAHDLATUL ULAMA PALEMBANG (Skripsi). UIN Raden Fatah Palembang.
- Siwi, F., & Puspaningtyas, N. D. (2020). PENERAPAN MEDIA PEMBEBELAJARAN KOGNITIF DALAM MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS MENGGUNAKAN VIDEO DI ERA 4.0. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 7–10.
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlyna, D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS: SMA BINA MULYA GADING REJO, PRINGSEWU). *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136.
- Ulfa, M., Mardiyana, M., & Saputro, D. R. S. (2016). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Thinking Aloud Pairs Problem Solving (Tapps) Dan Teams Assisted Individualization (Tai) Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Operasi Aljabar Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 4(2).
- 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.
- Ulfa, M., & Saputra, V. H. (2019). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MAKROMEDIA FLASH DENGAN PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK PADA HASIL BELAJAR SISWA. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 12–21.
- Utami, Y. P., & Ulfa, M. (2021). Pemahaman Mahasiswa Pendidikan Matematika pada Perkuliahan Daring Filsafat dan Sejarah Matematika. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(2), 82–89.
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019). PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS LAMPUNGNESE ETNOMATEMATICS PADA MATERI BANGUN DATAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung Tahun*, 793.