E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

REFORM
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT POWER POINT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI POKOK STATISTIK DI MTs Manhalul Ma'arif Darek Pada Tahun Ajaran 2020/2021

Saiful Fadli,Lalu Butsiawan Dasarja
Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu
butsiawandlalu@gmail.com
saiful

Abstract

This study aims to obtain the development of product results regarding the relationship between the use of Microsoft power point in mathematics learning. Related to student learning completeness in odd semester grades, it encourages researchers to want to improve student achievement and student motivation in mathematics. Therefore, researchers are encouraged to find out more about the Development of Microsoft Power Point-Based Interactive Learning Media in Mathematics Learning Subject Statistics at MTs Manhalul Ma'arif Darek. This type of research is research and development or Research and Development. The process of developing learning media based on Microsoft PowerPoint uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). While the implementation was carried out at MTs Manhalul Ma'arif Darek in class VIIIA. After the product has been validated by media and material experts, the next step is to distribute the student response questionnaires in small groups. After obtaining the percentage of student responses that meet the good category, it is continued with trying out learning media in class activities. The product that will be produced in this research is a visual power point presentation media with a contextual approach with Statistics material. The specialty of this developed media is power point which can run navigation buttons and slide shows.

Key words: Teaching Media, Mathematics, Power Point in Mathematics

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

1. Pendahuluan

Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa (Soeharto, 2003:98). Dengan berkembangnya media pembelajaran yang bertujuan agar mempermudah dalam memahami pembelajaran maka dalam proses pembelajaran tersebut di pandang perlu menggunakan suatu media tertentu. Salah satu media yang sedang berkembang saat ini adalah perkembangan dalam hal perangkat komputer. Dalam proses pembelajaran, komputer bisa berperan sebagai pembantu tambahan dalam belajar. Pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau keduanya (Susilana, 2009:7). Pemanfaatan media komputer tidak hanya terbatas sampai pada Microsoft Office saja. Namun yang lebih pesat lagi perkembangannya adalah perkembangan software yang merupakan otak dari media pembelajaran yang berbasis komputer. Media pembelajaran berbasis komputer, atau biasa disebut pembelajaran berbantuan komputer (Computer Assisted Intructional/CAI) adalah salah satu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Warsita, 2008:137).

Microsoft Power Point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah Microsoft Office. Software ini bisa dijadikan alternatif bagi guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu cara untuk siswa dapat memahami materi yaitu dengan penyajian materi menggunakan media pembelajaran software Microsoft Power Point, karena penyajian materi menggunakan Microsoft Power Point ini sangat menarik minat belajar siswa. Namun perkembangan media Microsoft Power Point di lingkungan pendidikan kita masih sangat sedikit, hal ini disebabkan karena ketidakmauan dan katidakmampuan untuk membuat media ini (Rockhman dkk, 2007:3).

Dalam pembelajaran matematika sering ditemui adanya siswa yang kesulitan dalam menerima atau memahami materi yang diajarkan, kesulitan ini disebabkan antara lain faktor internal yaitu: motivasi, minat dan keadaan psikolgis siswa (Djamrah, 2012:17). Sering ditemui siswa yang kurang tertarik dengan pelajaran matematika, persepsi ini memberikan pekerjaan rumah yang besar bagi guru matematika untuk lebih aktif, kreatif dan memberikan inovasi- inovasi baru dalam pembelajaran matematika.

Menurut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika dan beberapa siswa MTs Manhalul Ma'arif Darek berbeda-beda. Motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika kurang dan sangat rendah karena mereka berpikir bahwa matematika pelajaran yang sulit dan rumit. Karakteristik siswa yang diajarkan berbeda-beda ada yang cepat dan ada yang lambat dalam memahami pelajaran, mereka masih bergantung pada apa yang diajarkan dan tidak terbiasa melakukan pengembangan diri. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya LKS yang di buat oleh guru itu sendiri dan buku paket. Dalam pembelajaran matematika tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis microsoft power point dalam proses

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

REFORM
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya

pembelajaran di kelas. Beberapa siswa kurang senang dalam belajar matematika, mereka mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Mereka menganggap matematika pelajaran yang rumit dan susah dimengerti. Dalam proses pembelajaran, guru menjelaskan dan siswa hanya mencatat. Pembelajaran yang mereka harapkan adalah pembelajaran yang menyenangkan, jangan terlalu serius santai tapi bisa dimengerti.

Tabel 1. Data hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs. Manhalul Ma'arif Darek

Kelas	KKM	Jumlah Siswa (orang)	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Tuntas (%)	Belum Tuntas
VIII	0	21	11	10	2,38	7,61

Sumber: Dokumentasi ulangan umum semester ganjil

Pada tabel 1 terlihat bahwa dari 21 orang siswa yang terdapat di kelas VIII hanya 11 orang yang tuntas dan sebanyak 10 orang belum tuntas. Adapun persentase tingkat ketuntasan siswa pada kelas VIII sebesar 52,38. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs Manhalul Ma'arif Darek apabila mengacu pada pendapat Mulyasa (2013 : 131) yang menyatakan bahwa pembelajaran di kelas dianggap tuntas apabila ≥ 75% dari jumlah siswa memiliki nilai di atas KKM.

Terkait dengan ketuntasan siswa pada nilai semester ganjil siswa mendorong peneliti ingin meningkatkan prestasi belajar siswa dan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika. Oleh karena itu,peneliti terdorong untuk mengetahui lebih lanjut tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point pada Pembelajaran Matematika Materi Pokok Statistik di MTs Manhalul Ma'arif Darek.

Setiap sekolah, terutama guru tidak ingin siswanya gagal dalam menerima pelajaran. Banyak upaya yang dilakukan oleh guru, dengan pendekatan dan metode belajar yang berbeda-beda didalam kelas dan memberikan lembar kerja siswa yang dibuat oleh guru itu sendiri yang nantinya dapat memberikan respon aktif terhadap pembelajaran. Namun hal ini tidak begitu membantu dalam proses pembelajaran, karena beberapa siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika, beberapa dari mereka menganggap matematika pelajaran yang rumit dan susah dimengerti dan kesulitan mengingat rumus-rumus. Dalam mengerjakan soal matematika harus melalui langkah-langkah dari rumus sesuai dengan materi yang diajarkan, untuk itu perlu dijelaskan langkah-langkah dalam mengerjakannya agar siswa tidak bingung dalam mempelajarinya. Oleh karena itu, dengan bantuan media pembelajaran berbasis Microsoft Power Point diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar didalam kelas. Selain bisa membuat siswa belajar dengan cara yang berbeda dan terkesan ada warna baru didalam kelas mereka, siswa juga diharapkan dapat mengingat dengan mudah materi yang diberikan melalui tayangan Microsoft Power Point.

Dari uraian di atas, yang menjadi rumusan masalahnya adalah (1) bagaimana tingkat

kelayakan media pembelajaran berbasis microsoft power point pada pembelajaran matematika, (2) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis microsoft power point pada pembelajaran matematika, dan (3) apakah media pembelajaran berbasis microsoft power point layak untuk digunakan di MTs Manhalul Ma'arif Darek. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis microsoft power point pada pembelajaran matematika, (2) untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis microsoft power point pada pembelajaran matematika, dan (3) Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis microsoft power point layak digunakan di MTs Manhalul Ma'arif Darek.

2. Kajian Pustaka

a. Hakikat Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak terlalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware),* seperti buku, modul, alat pembantu pembelajaran di kelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software)*, seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model- model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll (Sukmadinata, 2011:164).

Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada) (Sugiyono, 2015:28). Jadi pengembangan adalah langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada,yang dapat dipertanggungjawabkan.

b. Pembelajaran

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Corey (1986:195), konsep belajar adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidik (Sagala, 2013:61).

Melalui proses pembelajaran, pikiran memberikan informasi, mengolah dan memperbaiki konsep sebelumnya. Pembelajaran tidak hanya berupa proses memberikan informasi baru, ide dan

keterampilan, tetapi dikonstruksi kembali dari materi baru. Peristiwa belajar mengajar terjadi apabila subyek di didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Nikto & Brokhart (2007), pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk memberikan peserta didik kondisi yang membantu mereka mencapai target belajar (Sutarto, 2013:37).

Jadi pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

c. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembangan mata pelajaran dengan para siswa (Soeharto, 2003:98). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky, 2013:3).

Hamalik (1986), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Arsyad, 2009:15-16).

Jadi Media Pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan tujuan pembelajaran.

d. Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar (Susilana, 2009: 23). Interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi yaitu hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format tertentu, dikemas dalam bentuk CD) (Maryani, 2014:2).

e. Hubungan antara Media Pembelajaran dan pembelajaran Interaktif

Dengan Kondisi Siswa Siswa adalah masukan utama dalam proses pembelajaran, seluruh unsur serta proses belajar diusahakan demi kelancaran belajar siswa dan optimalisasi pembelajarannya, jadi posisi dan peranan siswa bersifat sangat sentral dalam system pembelajaran tersebut. Senada dengan isi rumusan diatas, kondisi kondisi serta

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

kebutuhan siswa menjadi tolak ukur pemilihan unsur pembelajaran yang lain (termasuk metode pembelajaran). Jadi pemilihan serta penggunaan metode pembelajaran mesti mempertimbangkan diri siswa dapat diikutsertakan dalam proses pembelajaran untuk dirinya dan beberapa besar kelompok siswa yang harus dibimbing oleh guru dalam praktek pembelajaran.

a) Media, Teknologi dan Pengajaran

Dalam sejarah media dan teknologi memiliki pengaruh terhadap pendidikan. Contoh, computer dan internet telah mempengaruhi proses pembelajaran sampai saat ini. Aturan aturan dari pendidik dan pembelajaran telah berubah karena dipengaruhi oleh media teknologi yang digunakan dalam kelas, perubahan ini sangat esensial, karena sebagai penuntun dalam proses pembelajaran, pendidik berhak menguji media dan teknologi dalam kontek belajar dan itu berdampak pada hasil belajar siswa. Belajar adalah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan atau pengembangan tingkah laku sebagai interaksi individu, menyangkut fasilitas fasilitas fisik, psikologis metode pembelajaran, media dan teknologi. Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar.

Dalam kalimat "sumber belajar" ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain lain. Menurut Rahman Natawidjaya media adalah alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru dalam komunikasi dengan siswa. Media dapat berupa benda maupun prilaku,benda dapat berupa benda langsung seperti : daun daunan, bunga, pensil. Dapat juga berupa benda tiruan seperti : bola dunia, gajah gajahan, dan dapat juga berupa benda yang tidak langsung seperti : papan tulis, tape recorder,film dan lain lain. Semua itu bukan dimaksud untuk mengganti guru mengajar tetapi merupakan efektivitas pembelajaran didalam kelas. Ini berarti media merupakan peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Aref S.Sadiman media adalah perantara atau pengantar pesan,salah satunya diterapkan oleh penerapan dan penggunaan metode serta media pembelajaran, merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepenerima sehingga dapat merandang pikiran, perhatian dan minat sehingga terjadi proses belajar mengajar. Dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah bahasa yang digunakan seorang guru untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan alat bantu agar apa yang disampaikan mudah dicerna dan dipahami dengan baik oleh siswa.

b) Dalam Pemilihan Media untuk Kepentingan Pengajaran Sebaiknya Memperhatikan Kriteria Kriteria Sebagai Berikut :

i. Ketepatan dengan tujuan pengajaran,
ii. Bahan pengajaran bersifat fakta, prinsip dan mudah dipahami.
iii. Media mudah didapat setidaknya mudah dibuat oleh guru dan iayapun terjangkau dan mudah di gunakan,
iv. Adanya keterampilan guru dalam menggunakanya, dan
v. Tersedia waktu untuk menggunakanya.

Dari beberapa kriteria tersebut banyak digunakan oleh guru guru yakni dengan

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

mempertimbangkan bahan pengajaran yang akan disampaikan serta kegiatan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Kecocokan terhadap kedua hal itu menjadi pertimbangan apakah suatu media dipilih atau tidak.

Disamping itu segi ekonomis dan hambatan hambatan praktis yang mungkin dihadapi oleh siswa dan guru yang menjadi pertimbangan, factor lain adalah factor efektivitas dan komunikasi dalam kaitanya dengan siswa, bahan pengajaran dan tujuan yang hendak dicapai merupakan dasar pertimbangan yan mempengaruhi pemilihan media pengajaran.

Tentunya setiap media mempunyai karakteristik tersendiri sehingga tingkat keefektifannya terbatas demi mencapai tujuan tujuan yang akan dicapai. Oleh sebab itu guru di haruskan untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang multi media. Dengan menggunakan media secara tepat dan bervariasi akan menimbulkan gairah belajar siswa dan memungkinkan interaksi anak didik dengan guru, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya dan minatnya masing masing. Seorang guru harus mempunyai strategi dalam kegiatan pembelajaran. Strategi yang dimiliki bukan saja untuk mencapai tujuan pembelajaran atau menumbuhkan minat belajar siswa.

Tetapi seorang guru yang berkopetensi, cerdas, dan professional, memiliki seperangkat cara khusus didalam kelas. Dengan itu ia akan menjadi guru yang dirindukan kehadirannya didalam kelas. Kalau demikian halnya seberat apapun materi yang diajarkan akan diminati dan dianggap mudah. Salah satu bagian dari penentuan strategi adalah penentuan media, media itu sendiri masih harus di kembangkan lagi untuk memnuhi persyaratan sebagai media pengajaran.

Dalam pemilihan media, dia harus sesuai dengan karakteristik materi yang akan di ajarkan, sehingga dengan adanya media mampu membantu mempercepat belajar dengan hasil yang lebih baik. Media harus didukung oleh fasilitas yang ada dan dapat dioperasionalkan dengan baik oleh pemakainya dan media yang di pilih itu hendaknya tidak memberatkan (dilihat dari segi biaya), mudah digunakan, dan dapat dipakai berulang ulang. Jadi, agar proses belaajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan lancar, guru hendaknya menggunakan media pengajaran, sehingga susunan belajar yang diciptakan dikelas dapat lebih menarik perhatian siswa, dan guru harus memberikan peluang atau waktu kepada siswa agar dapat berargumentasi atau mengeluarkan idea tau wawasan yang dimilikinya.

c) Media Itu Berperan Penting Dalam Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton (1985: 28), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan uuntuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

1) Memotivasi minat atau tindakan,

Untuk memenuhi tugas motivasi media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab,

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

melayani secara sukarela, atau memberikan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, emosi.

2) Menyajikan informasi

Untuk memenuhi tugas informasi media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersikap pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak / kurang senang, netral, atau senang.

3) Memberi instruksi

Media bertugas sebagai instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan mengenai manfaat belajar, antara lain:

a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
d. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
e. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
f. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
g. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
h. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
i. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

j. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya. (http://*Erickyonanda.blogspot.co.id/2012/05/media-pembelajarantentanghubungan-media.html*. di akses pada tanggal 9 Maret2018 pukul 12:10)

f. Microsoft Power Point

Microsoft Power Point ini adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah *Microsoft Office* (Rockhman, dkk., 2007:7). *Power Point* 2007 adalah salah satu program *microsoft office* yang digunakan untuk membuat atau mendesain suatu presentasi guna kepentingan publik. Dengan *microsoft power point* 2007, kamu dapat membuat presentasi dari suatu topik pembahasan yang dapat dibuat dan didesain secantik mungkin untuk menarik perhatian publik (Puspitosari, 2010:3).

Dengan bantuan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point* akan dapat membantu siswa dalam proses belajar didalam kelas dengan efektif dan efisien. Selain bisa membuat siswa belajar dengan cara yang berbeda dan terkesan ada warna baru didalam kelas mereka, siswa tersebut dapat dengan mudah mengingat materi yang diberikan dari buku pedoman ataupun LKS dengan disertai tayangan melalui media pembelajaran berbasis *Microsoft Office Power Point* (Adhiyasa, dkk., 2014:3-4).

g. Model Pengembangan ADDIE

Saat ini model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan (*reseach and development*) cukup beragam. Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematik. Romiszowski (1996), tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematik sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodelogi untuk desain dan pengembangan teks , materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer (Tegeh, 2014:41).

Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation)* (Tegeh, 2014:42).

Pengaruh pengembangan ADDIE dalam pembelajaran interaktif :

1. Analyze (analisis)

Media pembelajaran berbasis Power point memiliki kemudahan dari segi proses pembuatan dan mampu menampilkan berbagai program aplikasi seperti slide,grafik,gambar,animasi,audio dan video media power point memberi

kesempatan bagi guru untuk dapat dengan mudah membuat media presentasi yang mudah dan menarik.

2. Design (perancangan)

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media presentasi visual power point dengan pendekatan kontekstual ada materi Statistika. Keistimewaan media yang dikembangkan ini adalah power point yang bisa menjalankan tombol navigasi dan tampilan slide.

3. Development (pengembangan)

Setelah dibuat rancangan desain produk dan kegiatan belajar mengajar, maka dibuat perangkat pembelajaran dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah dibuat perangkat pembelajaran maka hasil dari media pembelajaran yang telah dibuat dikaji oleh ahli media dan ahli materi.

4. Implementation (implementasi)

Setelah produk di validasi oleh ahli media dan materi langkah selanjutnya adalah menyebarkan angket respon siswa uji kelompok kecil. Setelah diperoleh presentase respon siswa memenuhi kategori baik maka dilanjutkan dengan menguji cobakan media pembelajaran pada kegiatan dikelas.

5. Evaluation (evaluasi)

Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan dikelas maka dilakukan evaluasi program pembelajaran dan dilakukan analisis terhadap kelayakan atau keefektifan data.

3. Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development.*

b. Tahap Analisis (*Analysis*)

i. Analisis Kebutuhan

Analisis yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan dalam menyusun buku pedoman.

ii. Analisis Karakteristik Produk

Analisis karakteristik produk untuk membuat produk semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa terhadap belajar matematika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft power point*.

iii. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berkaitan dengan materi untuk menentukan indikator-indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang digunakan dalam pembuatan buku pedoman dan disesuaikan dengan kurikulum di sekolah tersebut.

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

REFORM
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya

c. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang bentuk atau model media pembelajaran berbasis *microsoft power point*.

d. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini yaitu menyusun *draft* media pembelajaran berbasis *microsoft power point*.

e. I**mplementasi** (*Implementation*)

Implementasi dilakukan untuk menghasilkan buku pedoman dengan cara validasi produk dan uji coba terbatas.

a. Validasi Produk

Produk yang dikembangkan harus dinyatakan layak oleh validator. Penilaian draft media pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan lembar penilaian yang berisi tentang kesesuaian materi dan aspek-aspek yang telah dilakukan penyesuaian oleh penulis. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, tahap selanjutnya dilakukan revisi atau perbaikan seperlunya terhadap media pembelajaran sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli.

b. Uji coba terbatas

Setelah media pembelajaran yang dikembangkan selesai diperbaiki maka perangkat tersebut diuji coba terbatas di dalam kelas dengan 21 siswa, untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Ketertarikan media pembelajaran akan diukur menggunakan angket respon siswa.

f. **Evalua**si (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini dilakukan untuk menghasilkan buku pedoman yang layak digunakan di dalam proses pembelajaran di MTs Manhalul Ma'arif Darek.

g. Jenis Data

Jenis data yang terkumpul selama proses penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

a) Data kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh yaitu data berupa deskriptif komentar dan saran dari validator yang dideskripsikan kemudian dibuat kesimpulan secara umum. Hasil analisis validasi yang merupakan masukan, tanggapan, kritikan dan saran digunakan sebagai acuan dalam perbaikan media pembelajaran.

b) Data kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data berupa skor hasil penilaian media pembelajaran oleh validator dan angket respon siswa.

h. **Subjek dan Objek penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Manhalul Ma'arif Darek Kabupaten Lombok Tengah. Sedangkan Objek Penelitian Objek pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *microsoft power point* pada

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

pembelajaran matematika kelas VIII Tahun Pelajaran 2020/2021.

i. **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan *oleh* peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah diolah (Arikunto,2002: 136)

1) Uji validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan *reliabel*. Adapun untuk menguji valid dan reliabelnya sebuah instrumen dilakukan dengan cara menguji coba instrumen tersebut. Hal ini dilakukan dengan tujuan instrumen tersebut telah valid dan reliabel (Suharsimi Arikunto, 2013:211).

2) Uji Validitas Instrumen

Suharsimi Arikunto (2006: 169) menjelaskan bahwa validitas yang digunakan dalam penelitian adalah validitas logis. Validitas logis apabila instrumen yang disusun secara analisis akal sudah sesuai dengan isi dan aspek yang di ungkapkan. Penyusun instrumen menggunakan pedoman kisi-kisi untuk memperoleh validitas logis. Sugiyono (2010: 177) mengemukakan bahwa untuk menguji validitas dapat digunakan pendapat para ahli. Dalam hal ini, instrumen yang telah disusun dikonsultasikan dengan para ahli. Peneliti meminta bantuan pada dosen ahli untuk memberikan pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun.

3) Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berhubungan dengan tingkat ketetapan hasil pengukuran (Nana Syaodih, 2010:229). Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini yaitu lembar penilaian produk dan angket respon siswa, lembar penilaian *produk* digunakan untuk mengetahui kelayakan *draft* media pembelajaran yang dikembangkan dan dimana yang menjadi validator adalah dosen ahli. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *microsoft power point* pada pembelajaran matematika yang dikembangkan.

1. Lembar Penilaian Produk

Lembar penilaian produk dilakukan dengan memberikan penilaian pada aspek penilaian dengan memberikan skor 5 = Sangat Baik, skor 4 = Baik, skor 3 = Cukup, skor 2 = Kurang, dan skor 1 = Sangat kurang.

Dengan kisi-kisi *penilaian* untuk dosen ahli media:

1) Kualitas Slide
2) Kualitas Warna
3) Kualitas Teks
4) Kualitas Gambar
5) Kualitas Animasi
6) Kualitas Suara
7) Kemudahan Pengguna
8) Kualitas Pengoprasian Media (navigasi)
9) Kejelasan Petunjuk Pengguna

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

REFORM
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya

Kisi-kisi penilaian untuk dosen ahli materi: Untuk kualitas isi dan tujuan,

a) Kejelasan dan ketetapan tujuan pembelajaran.
b) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum.
c) Kebenaran dan ketetapan materi.
d) Kebenaran konsep.
e) Keluasan materi.
f) Keakuratan materi.
g) Penyusunan topik-topik yang logis.
h) Kesesuaian materi dengan situasi siswa.
i) Penggunaan kata atau kalimat baku tepat sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.
j) Penggunaan kata atau kalimat baku tepat sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda.
k) Penggunaan bahasa komunikatif sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan mudah dipahami.

Untuk kualitas intruksional atau pembelajaran,

a) Media secara keseluruhan memberikan bantuan belajar siswa.
b) Media dapat membantu guru mengingat kembali pada materi.
c) Pemberian motivasi belajar melalui permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
d) Kegiatan pembelajaran mengundang partisipasi siswa.
e) Media dapat membantu guru dalam memberikan kesimpulan pembelajaran.
f) Media dapat membantu guru dalam menguatkan pemahaman konsep yang ditemukan siswa.
g) Media dapat menunjang pembelajaran materi statistik

4) Hasil dan Pembahasan

A. Proses Pengembangan Media

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *microsoft power point* ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Sedangkan implementasi dilakukan di MTs Manhalul Ma'arif Darek pada kelas VIIIA. Proses pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Konten-konten yang dibutuhkan dalam buku pedoman yaitu sampul buku pedoman, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, cara membuat media pembelajaran berbasis *microsoft power point*, cara menjalankan media pembelajaran, gambar tampilan media pembelajaran berbasis *microsoft power point*, dan daftar pustaka.

b. Analisis Karakteristik Produk

Produk yang akan dibuat berupa buku pedoman media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft power point*. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *microsoft power point* dikembangkan semenarik mungkin berdasarkan pemikiran penyusun yang

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

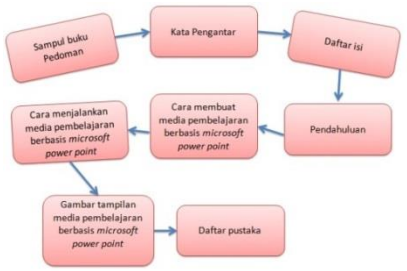
mengikuti tingkat pemahaman pembaca. Media interaktif yang dikembangkan dikhususkan untuk pelajaran matematika yaitu materi Statistik. Media ini pada dasarnya tidak jauh beda dengan menghitung operasi bilangan secara manual. Namun, dengan adanya media ini dapat menyelesaikan permasalahan Statistik dengan cepat dan mudah.

c. Analisis Kurikulum

Buku pedoman yang dibuat berdasarkan kurikulum yang digunakan di MTs Manhalul Ma'arif Darek. Sesuai dengan standar isi untuk kelas SMP/MTs semester genap tahun pelajaran 2018/2019 terdapat standar kompetensi berupa melakukan pengelolaan dan penyajian,dengan kompetensi dasar. Kompetensi dasar pertama adalah menyajikan data dalam bentuk diagram batang,garis,gambar dan lingkaran. Kompetensi dasar yang kedua adalah menentukan rata-rata, median,modus,jangkauan,kuartil,jangkaua n kuartil dan simpangan kuartil.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merancang bentuk media pembelajaran berbasis *microsoft power point*. Rancangannya dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini:

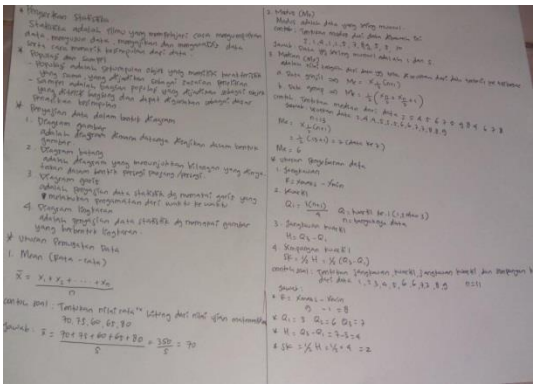


Gambar 4.1 Rancangan buku pedoman media pembelajaran

Dari gambar 4.1 penulis mulai merancang produk dari membuat sampul buku pedoman dengan judul Pedoman Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Power Point* untuk Materi Statistika. Kata pengantar merupakan rasa syukur penyusun terhadap buku pedoman yang dibuat.

Daftar isi merupakan daftar halaman dari isi buku pedoman. Pada pendahuluan yaitu menceritakan apa yang dimaksud dengan media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft power point*. Selanjutnya merancang cara membuat media pembelajaran berbasis *microsoft power point,* yaitu cara memasukkan materi yang akan diajarkan dengan bantuan media ini dan di animasikan semenarik mungkin untuk menarik perhatian siswa pada materi Statistik.

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310



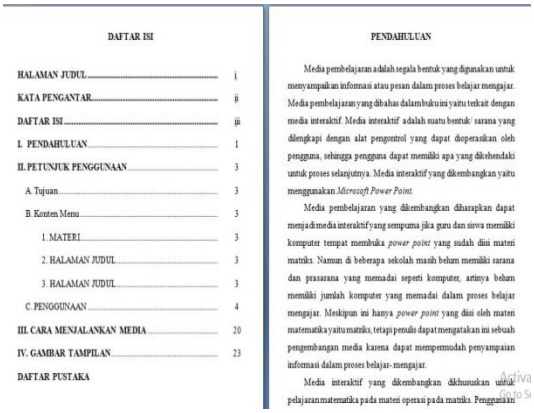
Gambar 4.2 Rancangan Materi pada Statistika

Dari gambar 4.2 materi disusun sesuai dengan indikator yang akan dicapai, maka yang akan dibahas dalam proses pembelajaran ini yaitu Statistika. Materi yang diajarkan adalah pengertian Statistika,populasi dan sampel,penyajian data dalam bentuk diagram,ukuran pemusatan data dan ukuran penyebaran data.

Kemudian membuat penjelasan tentang cara menjalankan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran. Terakhir yaitu daftar pustaka, menjelaskan referensi-referensi yang menunjang peneliti dalam membuat produk ini.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah merancang media pembelajaran, selanjutnya menyusun *draft* media pembelajaran berbasis *microsoft power point* dari rancangan tersebut. Contoh *draft* media pembelajaran dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
KATA PENGANTAR ii
DAFTAR ISI iii
I. PENDAHULUAN 1
II. PETUNJUK PENGGUNAAN 3
A. Tujuan 3
B. Konten Menu 3
1. MATERI 3
2. HALAMAN JUDUL 3
3. HALAMAN JUDUL 3
C. PENGGUNAAN 4
III. CARA MENJALANKAN MEDIA 20
IV. GAMBAR TAMPILAN 23
DAFTAR PUSTAKA

PENDAHULUAN

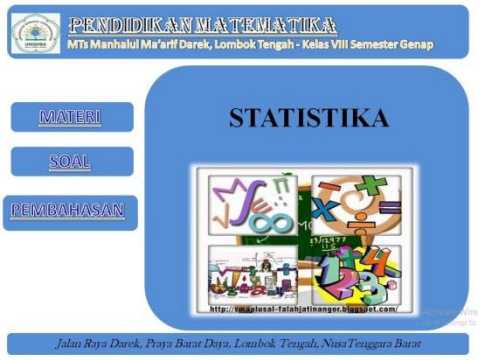
Media pembelajaran adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dibahas dalam bukuini yaitu terkait dengan media interaktif. Media interaktif adalah suatu bentuk/ sarana yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memiliki apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media interaktif yang dikembangkan yaitu menggunakan *Microsoft Power Point*.

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi media interaktif yang sempurna jika guru dan siswa memiliki komputer tempat membuka *power point* yang sudah diisi materi matriks. Namun di beberapa sekolah masih belum memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti komputer, artinya belum memiliki jumlah komputer yang memadai dalam proses belajar mengajar. Meskipun ini hanya *power point* yang diisi oleh materi matematika yaitu matriks, tetapi pemilis dapat mengatakan ini sebuah pengembangan media karena dapat mempermudah penyampaian informasi dalam proses belajar- mengajar.

Media interaktif yang dikembangkan dikhususkan untuk pelajaran matematika pada materi operasi pada matriks. Penggunaan

Gambar 4.3 Draft media pembelajaran berbasis microsoft power

Gambar 4.3 merupakan bagian dari buku pedoman yang disusun. Daftar isi menampilkan halaman-halaman yang terdapat di dalam buku pedoman, dan untuk pendahuluan menceritakan tentang media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft power point* dan terdapat pada halaman 1 dalam buku pedoman. Contoh terkecil dari media pembelajaran yang disusun dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4. Tampilan *slide* 1 pada *microsoft power point*

Dapat dilihat pada tampilan gambar media pembelajaran berbasis *microsoft power point* diatas, terdapat tiga konten menu yaitu MATERI SOAL,SOAL LATIHAN DA N

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

REFORM
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya

PEMBAHASAN. Pada menu MATERI apabila di-*klik* akan menampilkan materi tentang pengertian Statistika,populasi dan sampel,penyajian data dalam bentuk diagram,ukuran pemusatan data dan ukuran penyebaran data serta contohnya. Menu ini akan menampilkan materi mulai dari *slide* ke-2 sampai dengan *slide* ke-10. Pada menu SOAL apabila di-*klik* akan menampilkan soal latihan untuk mengetahui apakah siswa mengerti dengan materi yang telah dijelaskan selama pembelajaran berlangsung, menu ini berada pada *slide* ke-11. Pada menu PEMBAHASAN apabila di-*klik* akan menampilkan jawaban tentang latihan soal yang berada pada slide ke -11, Menu ini berada pada *slide* ke-12. Saat mengerjakan soal latihan siswa mengerjakan dipapan tulis untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka tentang materi yang dijelaskan, karena siswa tidak menjalankan media seperti yang dilakukan peneliti.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi akan dilakukan validasi produk dan uji coba terbatas terhadap media, untuk mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan.

a. Validasi Produk

Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap *draft* buku pedoman untuk mengetahui kelayakan dari buku pedoman tersebut. Pada tahap ini validasi dilakukan oleh dua dosen ahli, ahli dalam bidang materi dan dalam bidang media.

b. Validasi Ahli Materi

Penilaian kelayakan dari *draft* media pembelajaran berbasis *microsoft power point* pada pembelajaran matematika ini dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam bidang materi. Validator yang ditunjuk adalah Dosen Pendidikan Matematika Universitas Qamarul Huda Badarudin Bagu yang di beri lembar validasi berisi penilaian terkait dengan media pembelajaran berbasis *microsoft power point*.

Setelah dilakukan penilaian oleh validator ternyata materi dalam *draft* media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak, tetapi masih perlu sedikit revisi. Komentar dan saran yang didapatkan dari validator yaitu Jl. Raya Darek ditampilkan sekali saja akan menyita perhatian siswa kesitu bukan ke materinya,pada pengertian modus sebelumnya frekuensi belum dijelaskan, untuk kuartil kurang keterangan rumus. Maka peneliti melakukan tindakan untuk merevisi seperlunya terhadap media yang dikembangkan sesuai dengan komentar dan saran dari validator.

Peneliti menganalisis hasil dari validasi dimulai dengan menghitung jumlah skor dari koresponden (validator), menentukan skor maksimal dari semua aspek yang

dinilai. Selanjutnya menghitung persentase kelayakan materi yang ada dalam media pembelajaran. Hasil dari validator untuk ahli materi dalam media pembelajaran berbasis *microsoft power point* adalah 76,66% sesuai dengan Tabel 3.1 Kriteria persentase skor penelitian berdasarkan BSNP, maka peneliti menggolongkan hasil persentase kelayakan materi dalam media pembelajaran kedalam interpretasi yang layak karena nilai kelayakannya masih berada diantara 62,50% dan 81,25%.

c. Validasi Ahli Media

Penilaian kelayakan dari *draft* media pembelajaran berbasis *microsoft power point* pada pembelajaran matematika ini dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam bidang media. Validator yang ditunjuk adalah Dosen Pendidikan Matematika Universitas Qamarul Huda Badarudin Bagu yang di beri lembar validasi berisi penilaian terkait dengan media pembelajaran berbasis *microsoft power point*.

Setelah dilakukan penilaian oleh validator, peneliti menganalisis hasil dari penilaian dimulai dengan menghitung jumlah skor dari koresponden (validator), menentukan skor maksimal dari semua aspek yang dinilai. Selanjutnya menghitung persentase kelayakan media pembelajaran berbasis *microsoft power point* pada pembelajaran matematika. Hasil persentase kelayakan dari media pembelajaran tersebut adalah 68%. Sesuai dengan Tabel

3.1 Kriteria persentase skor penelitian berdasarkan BSNP, maka peneliti menggolongkan hasil persentase kelayakan media ini kedalam interpretasi yang layak karena nilai kelayakannya masih berada diantara 62,50% dan 81,25%.

Meskipun sudah layak, tetapi masih perlu sedikit revisi. Komentar dan saran yang didapat dari validator yaitu Evaluasi dan soal harus jelas perbedaannya, soal disertai pembahasannya. Maka peneliti melakukan tindakan untuk merevisi seperlunya terhadap media yang dikembangkan sesuai dengan komentar dan saran dari validator.

d. Uji coba terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap media tersebut. Uji coba terbatas terhadap media ini dilakukan oleh peneliti secara langsung kepada siswa yang berjumlah 21 orang, kemudian diberikan angket respon siswa sebagai bahan penilaian siswa terhadap media tersebut. Sebelum peneliti menggunakan media pembelajaran didalam kelas, peneliti mendiskusikan dengan guru isi setiap *slide* pada media pembelajaran. Agar proses

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

REFORM
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya

pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.



Gambar 4.5. Proses pembelajaran di dalam kelas.

Saat pembelajaran berlangsung siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran didalam kelas. Siswa merespon pembelajaran, mereka ikut bersama-sama dengan guru dalam menyelesaikan materi Statistika yang dijelaskan. Dalam menyelesaikan soal latihan, siswa maju untuk mengerjakan soal latihan tersebut. Dapat dilihat dari penyelesaian soal yang dilakukan siswa tersebut, bahwa siswa-siswa tersebut dapat mengerjakan dan paham terhadap materi yang disampaikan.

Adapun hasil penskoran angket respon siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

Skor	Item Pertanyaan											Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
A(4)	13	10	17	13	11	15	17	11	12	12	18	
B(3)	8	9	3	2	7	5	4	6	9	6	2	
C(2)	0	2	1	3	2	1	0	1	0	2	1	
D(1)	0	0	0	3	1	0	0	3	0	1	0	
	76	71	79	67	70	77	80	67	75	71	80	

Tabel 4.1. Hasil Penskoran Angket Respon Siswa

Dari tabel diatas menunjukan jumlah skor yang diberikan siswa terhadap angket respon siswa. Untuk skor 4 berjumlah 596, untuk skor 3 berjumlah 183, untuk skor 2 berjumlah 26, dan untuk skor 1 berjumlah 8. Total jumlah skor yang diperoleh sebanyak 813. Untuk menghitung rata- rata angket respon siswa yaitu menjumlahkan skor yang diperoleh kemudian dibagi dengan banyaknya siswa. Kemudian rata-rata tersebut dicocokkan dengan pedoman penilaian untuk menghitung respon siswa. Untuk rata-rata 34 - 44 adalah sangat tertarik terhadap mata pelajaran matematika. Untuk rata-rata 23 - 33 adalah tertarik terhadap mata pelajaran matematika.

Untuk rata-rata 12 - 22 adalah kurang tertarik terhadap mata pelajaran matematika. Untuk rata-rata 0 - 11 adalah tidak tertarik terhadap mata pelajaran matematika. Hasil rata-ratanya adalah 39 dengan jumlah siswa 21 orang. Peneliti memasukkannya dalam kelompok penilaian 34 – 44 yaitu siswa sangat tertarik terhadap pelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis microsoft power point.

Hal ini juga dapat dibuktikan dari proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran ini sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Siswa mendapatkan suasana belajar yang berbeda di dalam kelas, yang sebelumnya guru menjelaskan di papan tulis sekarang guru menjelaskan dibantu dengan media pembelajaran ini.

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

REFORM
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya

Siswa lebih mudah mengerti dengan apa yang disampaikan guru dan mereka merasa senang belajar matematika dengan bantuan media ini.

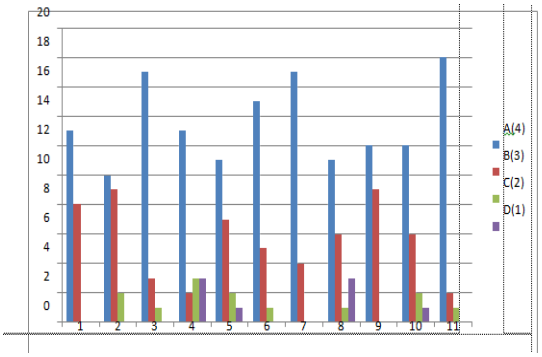
e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

1. Hasil persentase kelayakan dari *draft* media pembelajaran untuk ahli materi dengan 18 item pertanyaan adalah 76,66% dan untuk ahli media dengan 15 item pertanyaan adalah 68%, dengan kriteria layak untuk kedua penilaian tersebut.
2. Hasil penskoran angket respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *microsoft power point* yang terdiri dari 11 item pertanyaan untuk 21 siswa adalah 39. Siswa sangat tertarik terhadap pelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis *microsoft power point*.

Secara keseluruhan media pembelajaran berbasis *microsoft power point* dapat dijadikan media pembelajaran untuk materi Statistika. Hal ini tentunya tidak terlepas dari masukan, saran, dan tinjauan yang diberikan oleh dosen pembimbing, para ahli, dan guru.

B. Dampak Media Terhadap Ketertarikan Siswa

Setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran dilakukan, peneliti membagikan angket respon siswa kepada masing-masing siswa. Angket respon siswa diberikan bertujuan untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Siswa memberikan skor 1 - 4 terhadap angket respon siswa dengan 11 jumlah pertanyaan. Untuk skor 1 adalah tidak setuju, skor 2 adalah kurang setuju, skor 3 adalah setuju, dan skor 4 adalah sangat setuju. Adapun hasil analisis angket respon siswa dapat dilihat pada grafik 4.1.



Grafik 4.1 Hasil analisis angket respon siswa

Dari grafik 4.1 menunjukan hasil dari angket respon siswa yang dianalisis menggunakan penskoran angket respon siswa. Grafik ini menunjukkan 4 skor penilaian angket respon siswa yang diwakilkan dengan warna yang berbeda, dengan warna ungu untuk skor 1, hijau untuk skor 2, merah untuk skor 3, dan biru untuk skor 4. Sumbu Y pada grafik menunjukan banyak siswa yang memberikan skor 1 - 4 pada angket respon siswa, sedangkan sumbu X menunjukkan item pertanyaan pada angket yang berjumlah 11 pertanyaan. Berdasarkan grafik 4.1 dapat dilihat, siswa lebih banyak memberikan skor 4

E-ISSN : 2807-3355
P-ISSN : 2580-0310

REFORM
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya

pada item pertanyaan pertama . Pada item pertanyaan pertama, siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan bantuan media ini. Pada item kedua,menurut siswa tampilan dari slide powerpoint menarik untuk digunakan, Pada item ketiga siswa bisa belajar sesuai dengan kecepatan dan intesitas belajarnya, Pada item keempat siswa juga ada yang lebih senang belajar dengan media power point dari pada hanya dengan penjelasan guru, Pada item kelima materi yang disajikan guru dapat dipahami siswa.

Ada juga siswa yang memberikan skor 2 dan 1. Hal tersebut dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Pada proses pembelajaran di dalam kelas terjadi proses pembelajaran satu arah, guru menjelaskan dan siswa hanya menerima pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui observasi awal. Setelah pembelajaran selesai, peneliti mewawancarai beberapa siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang pembelajaran yang dilakukan. Menurut siswa S pembelajaran mengunakan media ini perlu dilakukan sekali dua kali agar pembelajaran didalam kelas tidak membosankan. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas tidak selalu menggunakan media pembelajaran ini. Pembelajaran menggunakan media ini dapat dilakukan bervariasi oleh guru, untuk meransang semangat siswa dalam belajar matematika. Hal tersebut juga dikarenakan dalam pembelajaran matematika siswa perlu dibimbing dalam mengerjakan soal yang tingkat kesukarannya lebih tinggi.

Adapun Kendala Penelitian yang dihadapi disekolah tempat meneliti adalah waktu penelitian tidak tepat karena terhambat oleh kegiatan semester dan di sekolah tersebut tidak disediakan fasilitas untuk mengajar seperti LCD dan laptop.

C. Simpulan

a. Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *microsoft power point* . Hasil dari validator untuk ahli materi adalah 76,66% dan hasil dari validator untuk ahli media adalah 68%. Kriteria persentase skor penelitian berdasarkan BNSP,maka peneliti menggolongkan hasil persentase kelayakan media ini adalah layak karena nilai kelayakannya masih berada diantara 62,50% dan 81,25%.
b. Dari hasil angket respon siswa dengan rata-rata sebesar 39 dengan jumlah siswa 21 orang dapat diketahui bahwa siswa sangat tertarik terhadap pelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis *microsoft power point* .
c. Berdasarkan tingkat kelayakan dan respon ketertarikan siswa dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *microsoft power point* layak untuk digunakan di MTs Manhalul Ma'arif Darek.

DAFTAR PUSTAKA

Adhiyasa, dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft*

Office Power Point pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VII Semester Genap di SMP N 4 Tabanan Kabupaten Tabanan Tahun Pelajaran 2012/2013. Vol: 2 No: 1 Tahun: 2014.

Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. A.H. Sanaky, Hujair. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Djamarah, Bahri. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Johanes. (2006). *Kompetensi Matematika 3*. Jakarta: Yudhistira.

Maryani, Dwi. (2014). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. Volume 6 No 2 – 2014 – ijns.org

Puspitosari, Heni A. (2010). *Having Fun with Microsoft Power Point*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.

Sagala, Syaiful. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. Soeharto, Karti. (2003). *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: SIC.

Susilana, Rudi. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Syaodih. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sutarto. (2013). *Desain Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Samudra Biru. Tegeh, I Made. (2014). *Model Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

http://Erickyonanda.blogspot.co.id/2012/05/media-pembelajarantentanghubungan-media.html. diakses pada tanggal 9 Maret 2018 pukul 12:10

Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, Syaodih. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.