

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 1 Lahewa Timur Tahun Pelajaran 2021/2022

Termin In Seysen Zalukhu^{1*}, Amin Otoni Harefa², Agnes Renostini Harefa³
Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Nias

Corresponding Author: Termin In Seysen Zalukhu
termin12zalukhu@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: *Power Point*, Hasil Belajar

Received : 01 October

Revised : 13 October

Accepted: 24 October

©2022 Zalukhu, Harefa, Harefa: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* terhadap hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lahewa Timur dengan populasi 3 kelas. Penarikan sampel penelitian menggunakan teknik purposive sampling yakni siswa kelas VII-A dan VII-B Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 45 orang, dimana siswa Kelas VII-A terdiri dari 20 orang dan siswa kelas VII-B terdiri dari 25 orang. Metode penelitian eksperimen murni (*true eksperimental*), dan instrumen penelitian berbentuk esei tes sebanyak 5 soal. Data penelitian yang diperoleh diolah dengan kuantitatif dan dideskripsikan dengan kualitatif. Hasil penelitian diperoleh berdasarkan pengujian hipotesis, yaitu $t_{hitung} = 7,4483$ dan $t_{tabel} = 2,0389$. Karena $t_{hitung} = 7,4483 > t_{tabel} = 2,0389$, maka tolak H_0 dan terima H_a , yang berarti: “Ada pengaruh yang signifikan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas ada tidaknya pengaruh yang signifikan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* terhadap hasil belajar VII SMP Negeri 1 Lahewa Timur Tahun Pelajaran 2021/2022”.

PENDAHULUAN

Terwujudnya tujuan pembangunan nasional yang bermutu untuk membangun sumber daya manusia maka adanya pendidikan. Pendidikan merupakan suatu usaha mengembangkan dan membina potensi sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan. Hidayat dan Abdialah (2019:24) menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri”.

Mengingat pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga dapat memperoleh hasil yang diharapkan. Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur nyata yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Tujuan pendidikan pada dasarnya ingin mencerdaskan peserta didik supaya dapat mensejahterakan dirinya sendiri. Hal ini selaras dengan tujuan Pendidikan Nasional dalam UU Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memwujudkan Suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Peran pendidikan menjadi satu-satunya harapan untuk mengangkat derajat seseorang dari keterbelakangan, kebodohan, kesengsaraan, dan kemiskinan yang menjadi sindrom menakutkan dalam kehidupan ini. Kualitas pendidikan salah satunya ditentukan oleh suasana kondusif dalam proses belajar. Suasana kondusif sangat mempengaruhi kondisi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tingkat keberhasilan pembelajaran amat ditentukan oleh kondisi yang terbangun selama pembelajaran. Kondisi pembelajaran yang semakin kondusif, maka tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajarnya akan semakin tinggi dan sebaliknya. Lebih lanjut, kondusifitas proses belajar di kelas juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengajar. Kemampuan guru dalam memfasilitasi peserta didik dalam belajar meliputi kemampuan guru dalam menyajikan pembelajaran, menggali kemampuan peserta didik dan mengembangkan potensi dari peserta didik.

Oleh sebab itu untuk meningkatkan kualitas dari pendidikan nasional dapat dilakukan oleh guru dengan meningkatkan kemampuannya dalam memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi. Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen-komponen yang saling berhubungan dalam pembelajaran yaitu tujuan, materi, media dan strategi pembelajaran.

Maka dengan kemampuan guru mengorganisir pembelajaran dengan baik, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari maupun pada pengembangan pengetahuan khususnya dunia teknologi. Hal ini sejalan dalam As'ari, dkk (2017:7) menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia.

Pembelajaran matematika, harus mendapat perhatian khusus dari beberapa kalangan, seperti pendidik, lingkungan sekolah, orang tua, dan lingkungan sekitar karena mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh semua jenjang pendidikan dasar sampai pada bangku kuliah. Hal ini selaras dengan tujuan pembelajaran matematika yang tertuang pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 yang menjelaskan tentang tujuan pembelajaran matematika diajarkan di sekolah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut di antaranya:

1. Siswa dapat memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep/ algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Ada beberapa karakteristik matematika yang dikemukakan oleh As'ari, dkk (2017:7) antara lain, yaitu

1. Objek yang dipelajari abstrak
2. Kebenarannya berdasarkan logika
3. Pembelajarannya secara bertingkat dan kontinu
4. Ada keterkaitan antara materi yang satu dengan yang lainnya
5. Menggunakan bahasa simbol
6. Diaplikasikan dalam bidang ilmu lain.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Lahewa Timur melalui wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII pada bulan September Tahun 2021, peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya proses pembelajaran dilakukan dengan

proses metode tanya jawab, ceramah dan penugasan saja yang membuat siswa hanya diam dan mendengarkan serta gugup dalam menjawab pertanyaan, tidak terlibat mencari tugas yang diberikan, sehingga siswa kurang dapat menggali materi, belum mampu menemukan konsep sendiri dan menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Penggunaan media pembelajaran pada sekolah penelitian ini kurang bervariasi yang cenderung mengandalkan sarana-sarana standar seperti buku pegangan atau buku pengajaran, sementara dalam sekolah tersebut telah tersedia sarana dan prasarana yang dapat mendukung penggunaan media elektronik. Hasil belajar siswa masih rendah dibuktikan dengan hasil ulangan dan hasil ujian tengah semester pada mata pelajaran matematika. Dalam proses mengajar terkadang guru tidak memperhatikan keadaan siswanya karena durasi yang digunakan sangat singkat dan tujuan pembelajaran kadang tidak tercapai. Sehingga siswa ribut, acuh tak acuh dan tidak fokus saat guru sedang menerangkan. Ketika keadaan ini terjadi, maka proses belajar-mengajar tidak kondusif lagi. Hal ini mengakibatkan banyak siswa yang menganggap proses pembelajaran termasuk matematika adalah mata pelajaran yang membosankan, monoton, dan kurang menyenangkan.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lahewa Timur Tahun Pelajaran 2021/2022

Semester	Kelas	Ujian Tengah Semester		KKM
		Rata-Rata Nilai	Kriteria	
Ganjil	VII-A	54,00	Kurang	65
	VII-B	56,15	Kurang	
	VII-C	56,15	Kurang	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Matematika SMP N. 1 Lahewa Timur

Agar pembelajaran matematika lebih bermakna, menyenangkan, efektif dan efisien ketika guru menjelaskan, guru perlu memilih media yang sesuai agar pembelajaran tidak hanya sekedar mengumpulkan konsep melainkan peserta didik terlibat menemukan konsep sendiri. Diperlukan media yang dapat membuat karakteristik matematika tersebut dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. dimanfaatkan. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi daya cerna siswa terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan.

Oleh karena itu, peneliti menemukan sebuah solusi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point*. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.

Menurut Saida dalam Rusman (2019:2) "*Power point* adalah sebuah software aplikasi dari microsoft office yang berguna sebagai penyedia layanan media presentasi". *Power point* merupakan aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dan professional. Penggunaan media pembelajaran *power point* yang interaktif dapat mempermudah guru untuk mengajar dan dapat membantu guru untuk memaparkan materi kepada siswa dengan lebih mudah sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lancar .

Peranan media yang semakin meningkat menimbulkan kekhawatiran bagi guru. Namun tugas penting bagi guru ialah memberikan perhatian dan bimbingan secara individual kepada siswa. Hal ini terjadi mungkin karena waktu yang ada telah banyak tersita untuk tugas menyajikan materi pelajaran. Kondisi semacam ini akan terus terjadi selama guru masih menganggap bahwa dirinya merupakan sumber belajar utama bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru dalam menunjang penyampaian materi pembelajaran secara efektif dan efisien seiring dengan adanya perkembangan dunia informasi dan teknologi adalah *power point*. *Power point* adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah.

Hasil belajar merupakan output atau keluaran atau suatu perubahan sikap yang dihasilkan akibat dari kegiatan belajar yang dilakukan. "Hasil belajar merupakan suatu pola dari perubahan perbuatan, suatu nilai-nilai, sikap dan juga kemampuan" menurut Saida dalam Hamalik (2019:2). Kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik akan menghasilkan suatu perubahan sikap, perbuatan, pola informasi yang diperoleh. Hasil belajar dari pengetahuan memperoleh pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Proses belajar yang baik menghasilkan nilai yang baik yang diperoleh dari lingkungan belajar yang baik, yang mendorong peserta didik untuk termotivasi dalam kegiatan belajar.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 1 Lahewa Timur Tahun Plejarian 2021/2022.

TINJAUAN PUSTAKA

a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak biasa dipisahkan dari kehidupan setiap manusia yang ada dimuka bumi ini. Belajar merupakan proses mengetahui sesuatu yang belum diketahui sebelumnya. Dari proses tersebut, telah kita lakukan sedari kita dilahirkan dimuka bumi ini untuk memenuhi kebutuhan hidup sekaligus mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri sendiri agar mampu menghasilkan perubahan atas pengetahuannya. Hal ini selaras dengan pendapat Waruwu (2020:501) "Belajar merupakan kegiatan yang akan terus menerus terjadi pada setiap orang...usaha perubahan yang dilakukan individu tidak hanya yang berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga perubahan tingkah laku".

Menurut Slameto (2015:2) "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Sedangkan Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:2) berpendapat "Belajar adalah suatu proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu dan diarahkan sebagai pencapaian tujuan dan proses

berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru". Sementara menurut Jusmawati (2018:3) "Belajar adalah suatu perubahan pengetahuan, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, sikap dan tingkah laku sebagai hasil pengalaman sendiri".

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yang terus menerus setiap orang mulai dari yang tidak tahu menjadi tahu untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kecakapan, sikap dan tingkah laku yang ada pada dirinya melalui pengalaman yang diciptakan guru akibat interaksi dengan lingkungan.

"Pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar" menurut Jusmawati (2018:5). Proses pembelajaran merupakan tahapan-tahapan yang dilalui dalam mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang, dalam hal ini adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik atau peserta didik. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, sehingga terjadi perubahan yang sifatnya positif, dan pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran didalamnya mengandung makna belajar dan mengajar. Belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa didalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia, demikian menurut As'ari, dkk (2017:7).

Beberapa karakteristik matematika menurut Isrok'atun, dkk (2018:4) sebagai berikut :

- a. Memiliki objek kajian yang abstrak
Pada objek yang abstrak ini meliputi fakta, konsep, operasi, dan prinsip
- b. Bertumpu pada kesepakatan
Pada matematika menggunakan suatu kesepakatan yang didalamnya berisi fakta untuk dapat dikomunikasikan dengan mudah menggunakan bahasa matematika. Salah satu contohnya yakni menggunakan symbol atau lambang angka seperti 1,2,3,4,... untuk berkomunikasi dalam pembahasan matematika
- c. Berpola pikir deduktif

Artinya pola pengerjaan matematika berdasarkan pada pembuktian kebenaran

d. Konsisten dalam sistem

Matematika terdiri berbagai sistem yang berisi prinsip matematika yang saling terkait yaitu sistem matematika yang saling terkait dan tidak terkait.

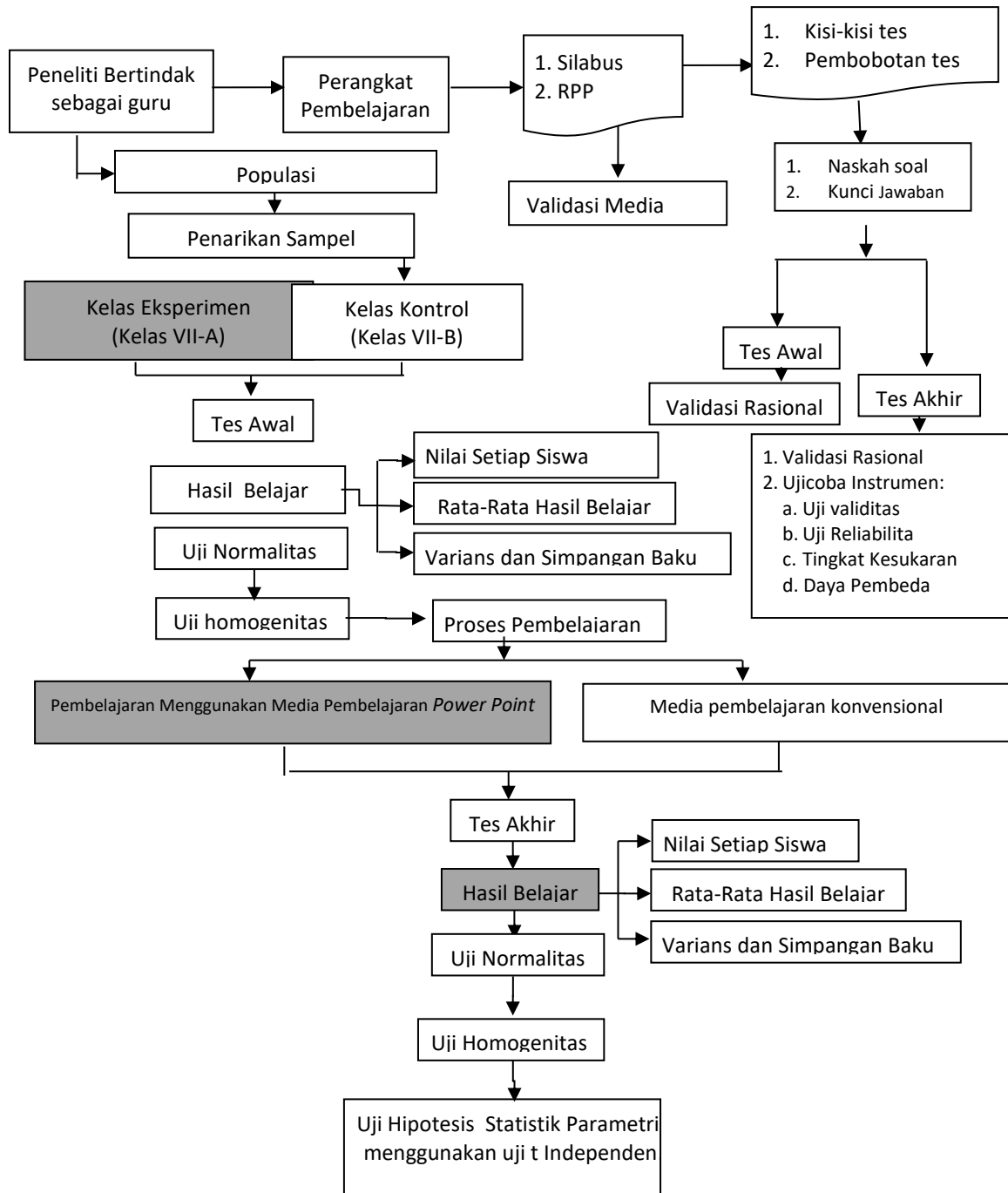
e. Memiliki simbol yang kosong dari arti

Simbol matematika yang abstrak tidak memiliki arti apabila simbol tersebut tidak dikaitkan dengan konteks tertentu.

f. Memerhatikan semesta pembicaraan

Simbol matematika kosong dari arti akan bermakna jika terdapat konteks yang dibicarakan. Oleh karena itu, dalam pernyataan matematika harus ada lingkup yang dituju atau dibicarakan. Dalam hal ini, lingkup yang dibicarakan dalam suatu pernyataan matematika dinamakan semesta pembicaraan.

Dengan demikian pembelajaran matematika pada hakikatnya adalah suatu kegiatan terus menerus untuk mencari ilmu pengetahuan yang universal yang berguna bagi kehidupan manusia dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir melalui pengalaman yang diciptakan guru akibat interaksi dengan lingkungan.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

METODOLOGI

Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan paradigma kuantitatif yaitu penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Sebagai penelitian kuantitatif, penelitian ini berupaya membuktikan kebenaran teori-teori tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* dengan media konvensional atau tanpa menggunakan media. Untuk mendapatkan hasil belajar siswa, penelitian ini di desain dengan membagi sampel dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan

kelas eksperimen kontrol, yaitu true ekperimental. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Lahewa Timur Tahun Ajaran 2021/2022.

Pada rancangan penelitian dapat langkah - langkah sebagai berikut : (1) observasi lapangan, (2) menyusun proposal penelitian, (3) validasi dan uji coba terhadap perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, (4) pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* dan tanpa menggunakan media pembelajaran, (5) memberikan tes, (6) menghitung nilai rata-rata, (7) standar deviasi (simpangan baku), (8) uji normalitas, (9) uji homogenitas, (10) Uji Hipotesis.

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini data diperoleh dengan menggunakan instrumen tes awal dan tes akhir. Instrumen tes akhir terlebih dahulu diuji cobakan di sekolah SMP Negeri 4 Lahewa Timur dan kemudian diolah data yang telah didapat dan hasilnya layak digunakan. Seblum pembelajaran dimulai maa diberikan tes awal terlebih dahulu pada 2 kelas. Sebelum peneliti memberikan tes akhir kepada siswa, terlebih dahulu peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* di kelas VII-A dan di kelas VII-B tanpa menggunakan media pembelajaran dengan topik materi aritmetika sosial. Setelah terlaksananya proses pembelajaran, peneliti memberikan tes akhir kepada siswa.

a. Hasil Tes Awal

Rata-rata hasil belajar siswa tes awal diperoleh seperti berikut :

1. Rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 49,30 tergolong kurang, varians sebesar 108,82 dan simpangan baku sebesar 10,43.
2. Rata-rata hasil belajar di kelas kontrol sebesar 32.04 tergolong kurang, varians sebesar 209,59 dan simpangan baku sebesar 14.48.

b. Hasil Tes Akhir

Rata-rata hasil belajar siswa tes akhir diperoleh seperti berikut :

1. Rata-rata hasil belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 80,45 tergolong baik, varians sebesar 31,96 dan simpangan baku hasil belajar sebesar 5,65.
2. Rata-rata hasil belajar di kelas kontrol sebesar 64,99 tergolong cukup, varians sebesar 67,96 dan simpangan baku hasil belajar sebesar 8,24.

c. Uji Normalitas

Dari perhitungan uji normalitas untuk tes diketahui bahwa sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol) berdistribusi normal sehingga hasil penelitian tidak hanya berlaku pada sampel tetapi berlaku pada populasi secara keseluruhan.

Dari perhitungan uji normalitas untuk tes akhir diketahui bahwa data penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol) berdistribusi normal. Hal ini berarti salah satu asumsi penggunaan statistik terpenuhi.

d. Uji Homogenitas

Berdasarkan penghitungan uji homogenitas tes awal menggunakan uji Barlett diperoleh $\chi^2_{hitung} = 2,295$ dan $\chi^2_{tabel} = 3,841$. Karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $2,295 < 3,841$ maka sampel homogen, artinya kemampuan awal dari kedua kelas yang menjadi sampel penelitian adalah sama.

Berdasarkan penghitungan uji homogenitas tes akhir menggunakan uji Barlett diperoleh $\chi^2_{hitung} = 3,035$ dan $\chi^2_{tabel} = 3,841$. Karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $3,035 < 3,841$ maka data dari kedua kelas homogen. Hal ini berarti salah satu asumsi statistik parametrik terpenuhi.

e. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Hasil Belajar

Untuk membuktikan hipotesis penelitian ini maka dilakukan pengujian hipotesis melalui rumus uji t independen. Dalam penelitian ini hipotesis statistik yang akan diuji adalah:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

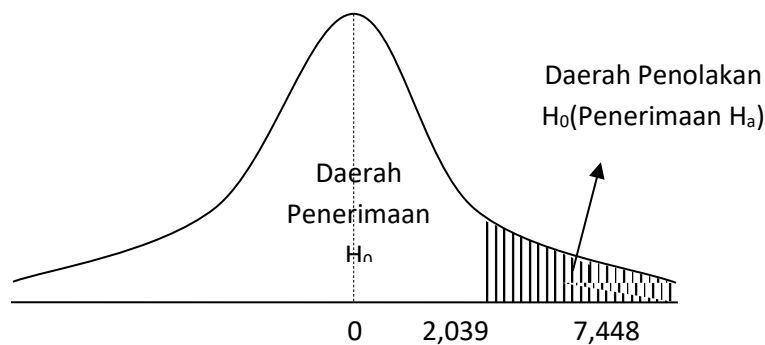
$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 1 Lahewa Timur tahun pelajaran 2021/2022.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 1 Lahewa Timur tahun pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan penghitungan uji hipotesis diketahui t_{hitung} sebesar 7,448 kemudian hasilnya dikonfirmasi dengan nilai t_{tabel} untuk $dk = n_1 + n_2 - 2 = 25 + 20 - 2 = 43$ pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dan diperoleh $t_{tabel} = 2,039$.

Karena $t_{hitung} = 7,448 > t_{tabel} = 2,039$, maka tolak H_0 terima H_a yang berarti "Terdapat Pengaruh yang Signifikan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 1 Lahewa Timur tahun pelajaran 2021/2022". Karena uji pihak kanan, maka bentuk kurva normal sebagai berikut:



Gambar 2. Kurva Penerimaan

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti di SMP Negei 1 Lahewa Timur yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah

media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran kurang bervariasi dan rata-rata hasil belajar siswa masih kriteria kurang. Pada proses pembelajaran hanya menggunakan media papan tulis, kapur dan buku serta berpusat kepada guru saja, sehingga hasil belajar matematika siswa masih kurang. Oleh karena itu, dengan adanya infocus di sekolah tersebut maka peneliti tertarik membuktikan hasil penelitian yang relevan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* terhadap hasil belajar matematika siswa. Jadi dari hasil penelitian, siswa lebih aktif belajar dikarenakan pada saat proses pembelajaran menggunakan media *power point* siswa mempunyai daya tarik dan memiliki rasa ingin tahu lebih lagi apa yang akan ditampilkan dan dipelajari karena media ini baru pertama sekali dilakukan di sekolah tersebut, serta pada proses pemaparan materi peneliti mengajak siswa untuk menemukan jawaban yang akan tampil atau istilah lainnya proses tanya jawab. Oleh karena itu, hasil belajar siswa semakin meningkat dengan penggunaan media tersebut. Sedangkan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran lebih monoton kepada guru sehingga tidak adanya gairah dan keaktifan dalam belajar, bahkan ketika peneliti ingin bertanya kembali hanya satu sampai tiga orang yang bisa menjawab. Dengan demikian, jawaban umum atas permasalahan di atas adalah adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *power point*.

Keterbatasan Temuan Penelitian

Agar temuan ini lebih realistis maka perlu dikemukakan keterbatasannya. Beberapa keterbatasan temuan penelitian ini, yaitu:

- a. Proses pembelajaran di kelas kontrol dilakukan secara *bershift*
- b. Ada kemungkinan siswa kurang serius dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tes hasil belajar dalam penelitian ini.
- c. Penggunaan media infocus hanya bergantung pada arus listrik yang tidak padam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dan interpretasi data yang telah dilakukan, ternyata: $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,448 > 2,039$). Dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak H_a diterima, dan dapat disimpulkan dari hasil tersebut bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* terhadap hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 1 Lahewa Timur.

Berdasarkan temuan penelitian, pembahasan dan kesimpulan maka peneliti menyampaikan beberapa saran, yaitu:

1. Hendaknya guru matematika menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, efektif dan efisien sehingga siswa merasa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran

2. Hendaknya guru matematika lebih memerhatikan kesesuaian gambar, warna, huruf serta animasi-animasi dalam merancang materi presentasi *power point* agar lebih menarik bagi peserta didik sesuai dengan karakteristik pembelajaran.
3. Bagi peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dalam belajar sehingga memperoleh hasil yang sangat memuaskan.

PENELITIAN LANJUTAN

Penelitian ini tidak luput dari kekurangan, sehingga peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pembelajaran tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

As'ri, dkk. 2017. *Buku Guru Matematika*. Jakarta: Kemendikbud.

Hidayat dan Abdillah. 2019. *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah (<https://asefts63.files.wordpress.com/2011/01/permendiknas-no-22-tahun-2006-standar-isi.pdf> diakses pada tanggal 22 September 2021)

Saida, Lizma Nur, dkk. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang*. dalam jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 3, No. 9, (<http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/6228> diakses pada tanggal 15 September 2021).

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan (<https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6> diakses pada tanggal 22 September 2021)