



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

Vivi Putri Yani^{1*}, Syahrul Azmi¹, Wahidaturrahmi¹, Muhammad Turmuzi¹

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4249>

Received: 20 Maret 2023

Revised: 25 Mei 2023

Accepted: 30 Mei 2023

Abstract: The objective of this study was determine the influence of powerpoint based learning media on the mathematics learning outcomes of grade VIII students of SMP Negeri 5 Kota Bima for the 2022/2023 academic year. The method used in this study was an experimental quasy with a posttest only control group design. The study population was class VIII SMP Negeri 5 Kota Bima with class VIII.1 samples as experimental class and class VIII.2 as control class selected with saturated sampling technique. Data collection techniques use learning implementation sheets and test questions. There are five data analysis techniques used, namely normality test, homogeneity test, hypothesis test, N-Gain test, and Effect Size test. The results of the study showed that there was an influence of PowerPoint-based learning media on the mathematics learning outcomes of the two-variable linear equation system material (SPLDV) for class VIII students of SMP Negeri 5 Kota Bima in the 2022/2023 academic year, where the average experimental class mathematics learning outcomes was greater than the average control class mathematics learning outcomes. The N-Gain test shows that the difference between the pretest and posttest results of the experimental class is in the high category and the application of PowerPoint media affects students' mathematics learning outcomes by 69%.

Keywords: Learning Media, Power Point, Learning Outcomes.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *powerpoint* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bima tahun ajaran 2022/2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy eksperimental* dengan desain penelitian *posttest only control group design*. Populasi penelitian yaitu kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bima dengan sampel kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar keterlaksanaan pembelajaran dan soal tes. Teknik analisis data yang digunakan ada lima yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji N-Gain, dan Uji *Effect Size*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *powerpoint* terhadap hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bima tahun ajaran 2022/2023, dimana rata-rata hasil belajar matematika kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata hasil belajar matematika kelas kontrol. Uji N-Gain menunjukkan bahwa selisih hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dan penerapan media *powerpoint* mempengaruhi hasil belajar matematika siswa sebesar 69%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Powerpoint*, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia (Indrayadi & Hidayati, 2020). Dengan kata lain pendidikan merupakan proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2013).

Mengingat peran pendidikan sangat berpengaruh maka sudah seharusnya menjadi perhatian pemerintah dalam meningkatkan kualitas masyarakat Indonesia. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang dinilai sangat berperan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas, karena matematika merupakan ilmu yang penting dikuasai karena suatu sarana dalam berpikir untuk mengkaji sesuatu yang logis dan sistematis. Oleh sebab itu, diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan matematika yaitu peningkatan hasil belajar matematika siswa di sekolah.

Hasil belajar merupakan capaian akhir dari proses belajar mengajar karena merupakan tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan belajar mengajar tersebut. Dalam pelaksanaannya tidak sedikit peserta didik mengalami masalah ketika belajar yang berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh (Erfin, 2023). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibutuhkan strategi pembelajaran dalam mengorganisasikan isi pelajaran, menyampaikan pelajaran, dan mengelola kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar untuk mendukung terciptanya efektivitas dalam proses pembelajaran (Lestari, 2015).

Guru merupakan faktor utama dalam menentukan keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa. Di samping itu pemilihan media pembelajaran merupakan bagian terpenting yang harus dipilih oleh guru. Pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Apabila guru mampu dalam memilih media pembelajaran maka akan berakibat pada hasil belajar siswa.

Aspek penting dalam penggunaan media pembelajaran adalah membantu memperjelas pesan

pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang cakap dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Herawati (2022) bahwa materi pembelajaran yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap serta menarik minat siswa. Oleh karena itu, dalam memenuhi harapan tersebut diperlukan kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat, memilih, menggunakan media yang dapat mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran (Supartini, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VII mengenai tanggapan dengan adanya media pembelajaran siswa sangat antusias ingin mengetahui media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar matematika, karena guru dalam proses pembelajaran matematika hanya menggunakan alat bantu berupa papan tulis dan spidol sedangkan dengan menggunakan media pembelajaran siswa mengetahui media sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran matematika. Proses pembelajaran juga berlangsung sangat monoton sehingga membuat siswa tidak aktif dan mudah merasa jenuh. Selain itu, tidak adanya bantuan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa, dengan rendahnya nilai MID semester genap tahun ajaran 2021/2022 pada mata pelajaran matematika siswa kelas VII.1 dan VII.2 SMP Negeri 5 Kota Bima sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Ulangan MID Semester Matematika Siswa Semester Genap Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bima Tahun Ajaran 2021/2022.

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	Ketuntasan Klasikal
1	VII.1	32	62,65	50%
2	VII.2	31	60,48	45,16%

(Sumber: Daftar Nilai Guru Matematika Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bima)

Dari Tabel 1 terlihat bahwa hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 5 Kota Bima khususnya kelas VII.1 dan VII.2 masih tergolong rendah dengan presentase klasikal jauh dibawah ketuntasan yang ditentukan sekolah yaitu 85%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa tidak berhasil karena berada dibawah presentase ketuntasan yang telah ditetapkan. Ketuntasan individu dinyatakan berhasil apabila siswa memperoleh nilai matematika diatas KKM yaitu 67.

Dari permasalahan diatas menunjukkan Banyak faktor yang menjadikan siswa menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan

membosankan (Kholil dan Zulfiani, 2020). Salah satunya adalah cara mengajar guru dalam suatu pembelajaran, yang menyebabkan banyak siswa yang kurang paham dalam memahami materi sehingga hasil belajar siswa yang tidak maksimal. Berbagai cara dapat dilakukan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika seperti menggunakan alat bantu atau media pembelajaran. Dengan kecanggihan teknologi di zaman sekarang, media pembelajaran yang mudah di buat atau ditampilkan dalam audiovisual yaitu *powerpoint*.

Menurut Rusman dkk (2012) *microsoft powerpoint* merupakan salah satu aplikasi/*software* yang didesain untuk menampilkan aplikasi multimedia dengan menarik, kemudahan dalam penggunaan dan relatif murah. Widada (2010) menjelaskan bahwa program *powerpoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. *Powerpoint* merupakan program pengolah presentasi yang mudah digunakan dan memuat berbagai fasilitas yang siap pakai untuk memperindah tampilan sebuah presentasi, seperti background, layout slide, efek teks, animasi objek, serta menambah audio atau video. Microsoft *powerpoint* ini salah satu bagian dari paket aplikasi/*software microsoft office* dan merupakan produk unggulan *Microsoft* yang paling banyak digunakan pada saat ini. Hal ini sesuai dengan pendapat (Masrukhan, 2009) *powerpoint* merupakan salah satu program aplikasi presentasi yang menyajikan teks, gambar, suara dan video secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat abstrak dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa, sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran matematika. Dengan program tersebut dalam penyampaian materi matematika dalam bentuk slide dapat menarik dan merangsang minat belajar siswa dalam belajar. Selain itu *Microsoft powerpoint* dalam pembelajaran matematika sangat mempermudah dalam penyajian materi SPLDV yang merupakan pelajaran yang menggunakan penyelesaian dengan metode grafik, dan menampilkan ilustrasi kontekstual.

Seperti halnya program aplikasi yang lain, *powerpoint* juga memiliki kelebihan yaitu (1) memudahkan pengguna membuat slide presentasi; (2) *microsoft powerpoint* memudahkan seseorang yang sering melakukan presentasi di depan umum, terutama memakai alat bantu seperti screen projector; (3) dilengkapi Beragam Tools, seperti text art, image import, animation import, video import dan lain-lain

yang akan membuat slide terlihat menarik. Tak hanya itu, keberadaan fitur-fitur tersebut juga berguna bagi yang ingin menyisipkan suara untuk menghasilkan slide yang lebih hidup dan membangkitkan emosi tertentu saat dipresentasikan; (4) Template Bervariasi, merupakan salah satu fitur dalam power point untuk mempercantik latar belakang (*background*) pada tampilan presentase; (5) Ekport PDF, untuk memudahkan pengguna untuk berbagi file yang telah dibuat dan membuat printan pada *powerpoint*; (6) Fitur Kolaborasi, memungkinkan seseorang bisa mengedit file presentasi secara bersamaan dari komputer berbeda; (7) Fitur Cloud, merupakan fitur *save to one cloud* yakni penyimpanan sebelum pengguna menaruhnya ke local storage; dan (8) Fitur Authoring, untuk memproteksi dokumen dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yakni dengan authorisasi (Hasanah, 2020).

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan desain penelitian yaitu *quasy eksperimental* menggunakan bentuk *posttest only control group design* (Sugiyono, 2019). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kota Bima pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bima yang berjumlah 63 orang dan sampel penelitian sebanyak 63 orang dengan teknik *sampling jenuh* yaitu teknik pengambilan bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2019). Dari kedua kelas ini terpilih kelas VIII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII.2 sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan soal tes SPLDV yang berbentuk (pilihan ganda) satu soal dan empat soal berbentuk esai. Instrumen penelitian kemudian diuji validitasnya oleh 2 validator ahli yaitu satu Dosen Pendidikan Matematika FIKP UNRAM dan satu Guru Matematika SMP Negeri 5 Kota Bima. Penilaian yang dilakukan dihitung menggunakan uji validitas isi menggunakan rumus *Aiken's V* menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Instrumen yang dinyatakan valid atau layak digunakan, kemudian diberikan kepada siswa yang menjadi sampel penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data *posttest* menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis (uji *t*), Uji *N-Gain*, dan Uji *Effect Size*.

HASIL PENELITIAN

Data hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah data hasil dari *posttest* siswa sesudah diberikan perlakuan berupa penerapan media *powerpoint* pada kelas eksperimen dan pembelajaran langsung pada kelas kontrol. Pada tes akhir, siswa kelas eksperimen berjumlah 30 orang dan kelas kontrol berjumlah 30 orang. Adapun data *posttest* dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2: Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Kelas	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	\bar{X}
Eksperimen	30	94,44	58,89	78,37
Kontrol	30	88,89	50,00	72,41

Hasil data *posttest* digunakan untuk menganalisis normalitas, homogenitas, hipotesis, *N-Gain*, dan *Effect Size*.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *lilliefors*. Data yang diuji adalah data *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut

Tabel 3: Hasil Uji Normalitas *Posttest* Siswa

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,1242	0,1590	Berdistribusi normal
Kontrol	0,1253	0,1590	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 3 Menggunakan taraf kesalahan $\alpha = 0,05$ dan penyebut n , karena kelas eksperimen $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ ($0,1242 \leq 0,1590$) dan kelas kontrol ($0,1253 \leq 0,1590$) maka H_0 diterima artinya data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas data *posttest* dilakukan untuk menguji homogen atau tidaknya sampel dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas ini menggunakan uji *Bartlett*. Adapun hasil perhitungan homogenitas dengan uji *Bartlett* disajikan pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4: Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Siswa

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	30	30
s_1^2	95,08	110,01
χ^2_{hitung}		0,154
χ^2_{tabel}		3,841

Berdasarkan Tabel 4, menggunakan taraf kesalahan $\alpha = 0,05$ dan $df = k - 1 = 2 - 1 = 1$, diperoleh χ^2_{tabel} sebesar 3,841 karena $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ ($0,154 \leq 3,841$) maka H_0 diterima artinya data hasil *posttest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians homogen.

3) Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-*t* yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil perhitungan uji hipotesis disajikan pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5: Hasil Uji *t Posttest* Siswa

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	30	30
\bar{x}	78,37	72,41
t_{hitung}		2,291
t_{tabel}		2,001

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar $\alpha = 0,05$ dan $df = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 31 - 2 = 59$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,291 > 2,001$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen tidak sama dengan hasil belajar kelas kontrol ($78,37 > 72,41$) maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *powerpoint* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bima Tahun Ajaran 2022/2023.

4) Uji N-Gain

Hasil uji *n-gain* disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6: Hasil Uji *N-Gain* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

	Mean Pre	Mean Post	Post-Pre	Skor Ideal	N-Gain Skor	
N-Gain Skor	Kelas Eksperimen	39,07	78,37	39,30	55,37	0,72
	Kelas Kontrol	35,04	72,41	37,37	53,85	0,71

Dari hasil uji *gain* menunjukkan nilai *N-Gain* skor kelas eksperimen sebesar 0,72 maka nilai *gain* ternormalisasi berada pada kategori tinggi sedangkan kelas kontrol sebesar 0,71 maka nilai *gain* ternormalisasi berada pada kategori tinggi.

5) Uji Effect Size

Hasil uji pengaruh disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6: Hasil Uji *Effect Size* Data *Posttest* Siswa.

d	Effect Size
0,59	69%

Dari hasil uji *effect size* menunjukkan harga *d* sebesar 0,59, Selanjutnya nilai *d* di interpretasikan

dengan nilai *effect size* tabel, maka besarnya pengaruh media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar matematika siswa sebesar 69%.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *powerpoint* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bima Tahun Ajaran 2022/2023. Sebelum dilaksanakan pengambilan data hasil belajar siswa, sampel yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan berbeda. Pada kelas VIII/1 sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan media *powerpoint* sedangkan pada kelas VIII/2 sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran langsung.

Penelitian ini mengukur hasil belajar siswa pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Sebelum instrument tes diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlebih dahulu melakukan validasi instrument tes oleh Dosen Pendidikan Matematika Universitas Mataram dan Guru Matematika SMP Negeri 5 Kota Bima, kemudian dilakukan perhitungan menggunakan uji validitas Isi Koefisien Aiken'V. Berdasarkan hasil uji validitas instrument tes dinyatakan valid dan berada pada kategori sangat tinggi.

Posttest siswa dilakukan setelah diberikan perlakuan. Hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata yang cukup berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas data *posttest*, di peroleh kedua sampel berdistribusi normal dan homogen.

Setelah didapatkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Hasil penelitian didasarkan pada hasil uji hipotesis dengan uji *t* yang menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media pembelajaran berbasis *powerpoint* pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bima tahun ajaran 2022/2023. Hal ini berarti bahwa media *powerpoint* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahman & Mahmud (2018) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *powerpoint* terhadap hasil belajar matematika siswa. Dari hasil uji hipotesis yang diperoleh kemudian dilakukan perhitungan *N-Gain* yang menunjukkan

bahwa selisih hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori tinggi. Selanjutnya perhitungan *effect size* menunjukkan bahwa penerapan media *powerpoint* mempengaruhi hasil belajar matematika siswa sebesar 69%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nirmawati & Arief (2018) mengemukakan bahwa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoint* membuat audience akan lebih terfokus pada media yang ditampilkan sehingga akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan menggambarkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratidiana (2018) mengemukakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara perlakuan menggunakan media *powerpoint* dan tanpa media *powerpoint* pada pelajaran matematika siswa. Kelas eksperimen maupun kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar matematika dimana proses pembelajaran yang dilakukan diberi perlakuan berbeda sehingga mempengaruhi hasil belajar matematika siswa, namun peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena peneliti menerapkan media *powerpoint* pada kelas eksperimen. Berdasarkan pengamatan selama penelitian di kelas eksperimen pada pertemuan pertama dan kedua dengan menggunakan media *powerpoint*, terlihat dalam proses pembelajaran berlangsung terjadinya interaksi antara peneliti dan siswa, dimana ketika peneliti memberikan materi tentang SPLVD melalui media *powerpoint* dengan menampilkan video dan animasi gambar dengan olahan warna, huruf, gerakan, misalnya dalam menampilkan video yang berkaitan dengan materi dan kuis interaktif yang disertai animasi bergerak terlihat siswa lebih antusias dalam penggunaan media *powerpoint* karena rasa ingin tahu dengan animasi, serta siswa terlihat lebih tertarik memperhatikan materi pembelajaran dengan slide media *powerpoint* selama proses pembelajaran. Ekspresi wajah yang dipancarkan siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung adalah senang dan gembira, sehingga pembelajaran berlangsung terasa menyenangkan. Begitu pula ketika siswa mengerjakan LKPD terlihat siswa mengerti materi pembelajaran setelah peneliti menerapkan media *powerpoint*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sakiah & Effendi (2021) mengemukakan bahwa dibutuhkan multimedia interaktif berbasis *powerpoint* untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran matematika. Dalam menggunakan media *powerpoint* pada materi sistem persamaan linear variabel (SPLDV),

membuat pembelajaran menyenangkan, siswa menjadi lebih semangat, siswa lebih aktif mengajukan pertanyaan serta menanggapi pertanyaan dan proses pembelajaran menjadi tidak monoton.

Berbeda dengan siswa kelas kontrol pada pertemuan pertama dengan menerapkan pembelajaran langsung dimana siswa cenderung pasif dan sebagian besar siswa kurang berinisiatif untuk bertanya apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi atau mengerjakan soal latihan yang diberikan, sedangkan pada pertemuan kedua siswa menunjukkan perkembangan yaitu sudah berani dalam mengajukan pertanyaan serta menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan dalam kegiatan mengerjakan LKPD siswa kelas control sudah lebih aktif dalam berdiskusi dan saling menyampaikan pendapat. Sesuai dengan pernyataan Azhar (2019) dalam bukunya bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan dari penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya media *powerpoint* yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini juga diperkuat beberapa penelitian sebelumnya diantaranya adalah penelitian yang dilakukan Hevitullah (2016) yang menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa yang di ajar dengan menggunakan media *powerpoint* lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang di ajar dengan pendekatan konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh Juwita (2012) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *Microsoft powerpoint* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa.

Hal ini sejalan dengan kelebihan menggunakan media *powerpoint* menurut Munadi (2013) menyatakan kelebihan media *powerpoint* adalah mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan *imagery*, lalu memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi, setelah itu memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik, kemudian mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengar secara mudah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat

perbedaan rata-rata hasil belajar matematika kelas eksperimen dengan rata-rata hasil belajar matematika kelas kontrol dimana rata-rata hasil belajar matematika kelas eksperimen lebih besar dari rata-rata hasil belajar matematika kelas kontrol. Sehingga terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *powerpoint* terhadap hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Bima tahun ajaran 2022/2023. Selain itu uji *N-Gain* menunjukkan hasil selisih *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dan penerapan media *powerpoint* mempengaruhi hasil belajar matematika siswa sebesar 69%.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Erfin., dkk. (2023). Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar IPA Pada Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 220-228. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/3338/2265>
- Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Microsoft Power Point* Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/113>
- Herawati, Gita., dkk. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran PPKN. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4), 205-211. <https://www.jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/download/2423/1658>
- Hevitullah, E. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Palembang*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah) Retrieved from file:///C:/Users/U SER/Downloads/Document s/ERWANDI %20HEVI TULLAH%20(11221021).pdf
- Indrayadi, A. P., & Hidayati, F. H. (2020). Kemampuan Guru Dalam Menggunakan *Microsoft Powerpoint* Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Al-Khawarizmi*, 1(2), 12-17. <https://ejournal.univalabuhanbatu.ac.id/index.php/al-khawarizmi/article/view/310>
- Juwita, G. R. (2012). *Pengaruh Penggunaan Microsoft Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Pada Materi Segitiga dan Segiempat* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri

- Syekh Nurjati). Retrieved from file:///C:/Users/USER/Downloads/Documents/127350115_GINA%20RATNA%20JUWITA_58451066_ok.pdf
- Kholil, M., & Zulfiani, S. (2020). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watulah Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. *Juournal Of Primary Education*, 1(2), 151-168. <https://media.neliti.com/media/publications/325824-faktor-faktor-kesulitan-belajar-matemati-015b6ca0.pdf>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115-125. <https://journal.lppmunindra.ac.d/index.php/Formatif/article/view/118>
- Masrukhan. (2009). *Inovasi Pembelajaran Dengan Penggunaan Media Powerpoint Untuk Peningkatan Penguasaan Konsep Biologi Melalui Metode Student Team Achievement Divisions (STDA) Di SMA Muhammadiyah Purwodadi Tahun Ajaran 2008/2009*. (Skripsi, Universitas Muham ma di y ah Surakarta). http://eprints.ums.ac.id/5606/1/A_420050012.PDF
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Nirmawati., & Arief, T. A. (2018) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(1), 429-442. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/1172>
- Pratidiana, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XII di MAN Pandeglang. *Journal Of Mathematics Learning*, 1(2), 1-9. <http://www.jml.ejournal.id/index.php/penmat/article/download/16/15>
- Rahayu, P. W., & Mulyani. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ekosistem pada Siswa Kelas V sd Curah Malang II Sumobito Jombang. *Jurnal PGSD*, 5(3), 946-957. <https://www.neliti.com/id/publications/254562/pengaruh-penggunaan-media-video-terhadap-hasil-belajar-tema-ekosistem-pada-siswa>
- Rahman, M., & Mahmud, N. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 3 Majene. *Jurnal Sainifik*, 4(1), 83-92. <https://jurnal.unsulbar.ac.id/index.php/sainifik/article/view/147>
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Materi Aljabar pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 7(1), 39-48. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/view/SAK71>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Supartini, M. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN Mangunharjo 3 Kecamatan Mayang Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 10(2), 277-293. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPi/article/view/1721>
- Widada, H. (2010). *Cara Mudah Presentasi dengan Power Point 2007*. Yogyakarta: Cakrawala.