

PENGGUNAAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEDIA POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Dwi Ardy Dermawan, Woyla Aurel Khairinnisa Barus

Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiya dan Keguruan, Uin Sumatera Utara, Indonesia

Email: dwiardyd@uinsu.ac.id, aurelwoyla@gmail.com

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis masalah sering kali ditandingkan dengan pembelajaran konvensional untuk mereformasi rutinitas pembelajaran pendidik pada sepuluh tahun terakhir ini. Penerapan pembelajaran berbasis masalah terbukti dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa. Akan tetapi, pembelajaran berbasis masalah menjadi tidak efektif jika siswa tidak berminat terhadap permasalahan yang akan dipecahkan. Oleh karena itu, dibutuhkan bantuan media pembelajaran untuk merangsang minat belajar siswa. Media yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran antara lain; media foto, video, teks, poster, dan PowerPoint. Berdasarkan alternatif media tersebut, PowerPoint dipilih untuk mendukung model *Project Based Learning* (PjBL). PowerPoint merupakan media yang bersifat multimedia yang sangat tepat untuk mengatasi permasalahan di atas

Kata kunci: *Project Based Learning, minat belajar, media PowerPoint*

Abstract

This research aims to describe the application of problem-based learning, often compared to conventional learning, to reform educators' learning routines in the last ten years. The application of problem-based learning has been proven to increase students' attention and interest. However, problem-based learning becomes ineffective if students are not interested in the problem to be solved. Therefore, learning media is needed to stimulate students' interest in learning. Media that can be integrated in learning include; photo, video, text, poster and PowerPoint media. Based on these alternative media, PowerPoint was chosen to support the Project Based Learning (PjBL) model. PowerPoint is a multimedia medium which is very appropriate for overcoming the above problems

Keywords: *Project Based Learning, interest in learning, PowerPoint media*

PENDAHULUAN

Komponen dari pendidikan, matematika adalah ilmu yang memainkan peranan penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang merupakan suatu bidang pengetahuan yang penting bagi kelangsungan hidup manusia. Siswa diajarkan untuk berpikir kritis, logis, dan sistematis melalui matematika untuk menjawab berbagai permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Agar siswa dapat mengatur pikiran mereka dan membuat penilaian dalam

dunia kompetitif saat ini, penguasaan subjek matematika menjadi hal yang sangat penting. (Nurulaeni & Rahma, 2022).

Fungsi mempelajari matematika menurut (Nasional., 2001) adalah mengembangkan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menghitung, menganalisis, mengukur, dan menggunakan rumus. Penjelasan tersebut memberikan informasi bahwa matematika berfungsi menambah pengetahuan dan kemampuan membaca, menulis, menghitung, menganalisis dan memecahkan masalah dalam konteks kehidupan. Faktor intern dari dimensi psikologis yang berpengaruh penting pada hasil belajar terutama pembelajaran matematika adalah minat belajar. Minat menunjukkan bahwa seseorang terikat dengan apa yang cenderung dilakukannya sesuai dengan harapan atau keinginannya. Lebih lanjut, (Slameto, 2013) mendefinisikan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. (Hilgrad, 1962) menyatakan bahwa minat merupakan kecenderungan untuk memerhatikan beberapa kegiatan yang diminati dan diikuti perasaan senang serta rasa kepuasan. Dalam proses untuk mencapai sebuah hasil belajar yang diharapkan. Selain itu, minat belajar merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Melakukan inovasi dalam kegiatan mengajar dan belajar diperlukan dengan penggunaan model, strategi, atau bantuan dalam proses belajar yang harus dimodifikasi untuk mencapai tujuan. Karena partisipasi guru dalam proses belajar menentukan keberhasilan siswa, maka tindakan guru diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika (Fauzi, 2019). Sesuai dengan pencapaian tujuan-tujuan ini, model pembelajaran yang tepat dan sesuai diperlukan untuk membantu siswa meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) menjadi jawaban dan solusi peningkatan minat belajar siswa sebab model pembelajaran ini memusatkan pembelajaran pada siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih partisipasif dan sangat inovatif dengan guru menempati sebagai fasilitator yang menjadi efektif dalam pembelajaran kontekstual terkait dengan situasi yang actual dan siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya (Khoiruddin et al., 2021). Menurut (Kurniasih & Sani, 2014) pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Menurut (Mudlofir & Faimatur, 2016) pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) suatu metode pembelajaran berbasis proyek

yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun suatu laporan, eksperimen, atau proyek yang lain. Kegiatan belajar mengajar berbasis proyek ini menuntut siswa lebih aktif berperan dalam proses pembelajaran ini. Tugas guru hanya sebagai evaluator pada produk yang dihasilkan siswa lalu ditampilkan agar pengalaman belajar lebih nyata sehingga dapat menambah kreativitas para siswa lain, meningkarkan pemikiran kritis dalam pemecahan permasalahan yang diberikan.

Penerapan pembelajaran model *Project Based Learning* (PjBL) selain terdapat berbagai keunggulan, juga masih terdapat beberapa kritikan terhadap kelemahan. Salah satu kelemahan dalam penerapan *Project Based Learning* (PjBL) menurut (Sanjaya, 2014:) adalah manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membangkitkan minat siswa dalam proses pemecahan masalah merupakan langkah yang penting untuk dilakukan dalam sebuah proses pembelajaran.

Oleh karena itu, inovasi untuk meminimalkan kelemahan tersebut sangat perlu dilakukan. Salah satu pemecahan masalah dapat dilakukan dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media PowerPoint. Media ini dipilih dikarenakan bersifat multimedia. Media bersifat multimedia adalah gabungan dari berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, dan video (Rusman, dkk., 2013). Power Point merupakan salah satu program berbasis multimedia. Software ini, menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Sehingga memungkinkan para guru sekolah untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran (Azhar, 2017). Dalam literatur lain Mulyawan dalam Maryatun (2015) menyatakan bahwa “Microsoft PowerPoint adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam Microsoft Office yang digunakan untuk presentasi dan merupakan program berbasis multimedia”. (Lusi Purwanti dkk, 2020). Berdasarkan hasil penelitian (Hikmah: 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran power point dapat menarik minat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan, sehingga ketika hasil belajar siswa memuaskan maka media pembelajaran yang berupa power point efektif digunakan oleh guru ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran dikelas. Perlu untuk diketahui bahwa pembelajaran power point memiliki banyak fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur

sesuai selera penggunaannya, sehingga peserta didik akan tertarik pada apa yang ditampilkan pada power point (Hikmah, 2020).

Salah satu strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah melalui penggunaan pendekatan pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Menurut (Roziqin et al., 2018; Sarwoedi et al., 2023), model pembelajaran project based learning merupakan suatu metodologi yang berpotensi meningkatkan semangat belajar siswa dan mengembangkan kemampuannya. Berbagai penelitian yang menggunakan metodologi pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) telah dilakukan, dan temuannya secara konsisten menguatkan satu sama lain. Hasilnya menunjukkan bahwa PjBL berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa pada sesi matematika. (Amat Agung Hidayat, 2020). Selain itu, pembelajaran menggunakan media power point lebih mudah diakses dan praktis karena tidak memerlukan koneksi internet ketika akan membukanya serta ukuran file yang kecil sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka. Peneliti berusaha membahas secara kritis dan mendalam berbagai bahan pustaka untuk mendukung gagasan. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari anggapan-anggapan dasar atau fakta-fakta yang dipandang benar tanpa adanya verifikasi dan keterbatasan. Selanjutnya dilakukan analisis dari permasalahan dan variabel dalam penelitian ini secara mendalam untuk mendukung gagasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hakikat Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

1. Defenisi Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya menjadi fasilitator. Kegiatan belajar pada basis proyek ini bersifat kontekstual berkaitan langsung pada kehidupan. Sederhananya kegiatan belajar berbasis proyek ini dimaknai sebagai pembelajaran penghubung secara langsung antara IPTEK dengan persoalan kehidupan nyata siswa (Mulia Sinta, 2022). Menurut (Kurniasih & Sani, 2014) pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Menurut (Mudlofir &

Faimatur, 2016) pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) suatu metode pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun suatu laporan, eksperimen, atau proyek yang lain.

Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya (Trianto, 2014). *Project Based Learning* (PjBL) adalah pembelajaran berbasis proyek menggunakan media. Peserta didik dibimbing untuk eksplorasi, menilai, interpretasi, sistesi dan informasi secara berkelompok kemudian dipresentasikan yang berguna untuk proses pembelajaran peserta didik (Hosnan, 2014). Adapun (Santoso, 2017) mengemukakan terdapat banyak keutamaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk siswa, sebab pengalaman yang dirasakan siswa pada aktivitas belajar membuat aktivitas tersebut berkesan mengasyikkan.

Kegiatan belajar mengajar berbasis proyek ini menuntut siswa lebih aktif berperan dalam proses pembelajaran ini. Tugas guru hanya sebagai evaluator pada produk yang dihasilkan siswa lalu ditampilkan agar pengalaman belajar lebih nyata sehingga dapat menambah kreativitas para siswa lain, meningkartan pemikiran kritis dalam pemecahan permasalahan yang diberikan.

2. Landasan Teori *Project Based Learning* (PjBL)

Model pembelajaran tidak tercipta dan berkembang secara natural, namun terdapat landasan teoriris tertentu dibaliknya. Landasan teori belajar model pembelajaran *Project Based Learning* adalah:

a. Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut (Thobroni, 2015) teori konstruktivisme merupakan teori yang memberi kebebasan belajar atau mencari kebutuhan bagi seorang individu dengan memanfaatkan fasilitas orang lain. Teori belajar konstruktivisme kontributif pada model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sebab keaktifan peserta didik berperan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pencarian ide demi menghasilkan produk dalam proses pembelajarannya dan guru menjadi pembimbing dan fasilitator peserta didik dalam penyelesaian proyek yang dilakukan.

b. Teori Jean Piaget

Dasar dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) tampak pada teori Jean Piaget sebab aktivitas pembelajaran penerimaan data aktual atau data lama yang dikonversi dengan data aktual kepada peserta didik sehingga menciptakan kerangka aktual buntut dari kreatifitas peserta didik dalam mengkontruksi pemahaman yang substansial dari pengalaman pribadinya pada proses aktivitas pembelajaran baik itu substansi dari interaksi dengan guru, sebaya ataupun dengan area sekitarnya. Artinya pengaplikasian model pembelajaran basis proyek sinkron dengan teori ini karena sesuatu yang actual terlahir dari model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai substansi proyek yang telah dilaksanakan peserta didik bersama grupnya (Thobroni, 2015) .

c. Teori Vigotsky

Menurut (Thobroni, 2015) pengembangan yang dilakukan Vigotsky berupa konstruktivisme merupakan penemuan atau *discovery* dalam belajar yang lebih mudah termuat dalam kondisi sosial budaya individu. Pandangan Teori Vygotsky pada pengajaran dan pembelajaran dalam (Isjoni, 2012) terpusat pada siswanya. Guru merupakan fasilitator dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan dan menyelesaikan masalah.

Teori Vigotsky memandang penemuan hal baru atau *discovery* cocok dengan model pembelajaran *Project Based Learning* karena dalam proses pembelajarannya dilakukan pengelompokan peserta didik dalam suatu proyek merampungkan suatu persoalan dengan mencari berbagai ide dari masing-masing peserta didik sehingga menghasilkan produk baru (Trianto, 2014)

3. Tahapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Langkah-langkah PjBL berdasarkan standar proses menurut (Dinda & Sukma, 2021) :

Tabel 1. Tahapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

NO	Tahapan	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
1	Penetapan pertanyaan esensial/ penetapan proyek	1. Mengawali pembelajaran dengan pertanyaan fundamental yaitu berupa pertanyaan yang dapat membuat peserta didik melakukan suatu aktivitas mengerjakan tugas. 2. Penugasan bertemakan isu faktual relevan untuk peserta	Terdapat perbedaan tugas bagi masing-masing peserta didik. Namun terdapat pembebasan pemilihan proyek bagi peserta didik

		didik. Diawali sengan pendalaman penyelidikan.	selama proyek tersebut tidak menyeleweng dari topik pembelajaran.
2	Perancangan perencanaan proyek	Dengan guru dan peserta didik secara bersama-sama melakukan perancangan proyek dengan demikian diharapkan peserta didik memiliki perasaan “kepunyaan” dari proyek tersebut. Isi dari perencanaan berupa tata cara, penentuan agenda pendukung dalam merespon pertanyaan fundamental melalui penyatuan berbagai subjek dan sebagai informasi fasilitas yang dapat didapat untuk membantu merampungkan proyek.	Dari awal hingga akhir, peserta didik secara mandiri merancang tindakan dalam merampungkan proyeknya. Penggunaan metode atau trik yang memungkinkan paling efektif dapat digunakan untuk perampungan proyek.
3	Penyusunan jadwal	Penyusunan jadwal kegiatan penuntasan proyek secara bersama-sama dilakukan oleh guru dan siswa. Aktivitas pada tahap ini antara lain: <ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang alokasi waktu penuntasan proyek 2. Membuat batasan waktu penuntasan proyek 3. Mengorganisasikan siswa agar merencanakan cara yang baru 4. Membimbing siswa jika terdapat penyimpangan prosedur penuntasan proyek yang dilakukan 5. Menuntut siswa menguraikan alasan pemilihan proyek 	Memutuskan prosedur dan jadwal penyelesaian proyek kolaboratif antar guru dan siswa. Setelah itu menyusun langkah dan jadwal dalam praktiknya
4	Memantau siswa dan perkembangan proyek	Sebagai seorang mentor guru berkewajiban memantau jalannya penyelesaian proyek siswa dengan memberi fasilitas selama prosesnya. Dibuat suatu rubrik berisi perekaman seluruh kegiatan penting guna memudahkan proses pemantauan	Sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan siswa melakukan praktik penyelesaian proyek
5	Menguji hasil	Untuk membantu guru dalam memperkirakan perwujudan standar, evaluasi perkembangan, pemberian	Mempresentasikan produk dari hasil proyek

		<i>feedback</i> tingkat pemahaman siswa dan mempermudah memformulasikan strategi pembelajaran selanjutnya maka penting melakukan suatu penilaian.	
6	Mengevaluasi pengalaman	Guru dan siswa mengevaluasi kegiatan dan hasil proyek secara perseorangan maupun berkelompok di akhir pembelajaran..	Siswa melakukan evaluasi dari kegiatan dan hasil proyek

4. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut (Dewi, 2022) beberapa kelebihan dan kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yaitu :

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

- a) Memotivasi siswa. Menghasilkan ketekunan kepada siswa dalam pengerjaan proyek yang diberikan serta suasana menyenangkan yang muncul pada kegiatan pembelajaran.
- b) Kemampuan pemecahan masalah yang meningkat. Tuntutan kepada siswa untuk dapat menemukan solusi penyelesaian permasalahan yang diberikan dalam kerja proyek ini membuat peningkatan kemampuan siswa sehingga dalam penyelesaian permasalahan umum siswa menjadi lebih kreatif.
- c) Meningkatkan kerjasama. Dibentuk suatu kelompok sehingga memungkinkan terjadi komunikasi antara siswa satu dengan yang lain, maka akan terjadi peningkatan keterampilan komunikasi siswa dalam kerja proyek ini.
- d) Meningkatkan keterampilan mengelola sumber. Siswa dituntut mempraktikkan proyek yang telah dibuat, mengorganisasikannya, dan mengolah sumber yang ditemukan dalam penyelesaian proyeknya sehingga peningkatan keterampilan mengolah suatu sumber akan terlaksana.

2) Kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

- a) Luasnya persoalan kehidupan nyata membuat penyelesaiannya memerlukan ketersediaan pelatihan dan fasilitas
- b) Pencarian solusi permasalahannya membutuhkan waktu yang cukup panjang
- c) Besarnya dana yang dibutuhkan

- d) Metode konvensional masih mendominasi
- e) Banyaknya alat yang perlu disediakan

B. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) bersama dengan PowerPoint Meningkatkan minat belajar siswa dalam proses

Minat terhadap sesuatu merupakan kunci awal untuk menentukan apakah hal tersebut terus akan dilakukan atau tidak dilakukan oleh seseorang. Hurlock (2009:38) menyatakan bahwa minat merupakan salah satu pendorong psikologi dan sumber motivasi seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Slameto (2013:180) mendefinisikan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan kecenderungan untuk memerhatikan beberapa kegiatan yang diminati dan diikuti perasaan senang serta rasa kepuasan (Hilgrad, 1962).

Dalam proses untuk mencapai hasil belajar ke arah perubahan yang positif, minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Alasan tersebut didukung oleh pendapat (Slameto, 2013), bahwa minat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal itu disebabkan karena apabila siswa tidak berminat pada materi pelajaran maka siswa tidak akan belajar secara maksimal, begitu juga sebaliknya. Suatu proses pembelajaran akan berjalan sesuai rencana apabila disertai minat belajar (Sardiman, 2007).

Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, mempersiapkan generasi penerus dalam peranannya di masa depan menuntut peran aktif dan kesungguhan tenaga pendidik untuk memberikan pengajaran yang tepat, karena mengajar bukanlah sekedar memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan suatu kegiatan yang memungkinkan siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya, sehingga pengetahuan tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran tentu akan membawa dampak yang sangat positif terhadap proses kegiatan belajar itu sendiri. Pernyataan tersebut berdasar pada argumen dari fungsi yang dimiliki media.

Media memiliki fungsi sebagai (1) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran; (2) menghindari terjadinya verbalisme; (3) mengaktifkan siswa; (4) membangkitkan minat belajar siswa; (5) dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar (Ibrahim, dkk., 2006:6).

Penggunaan media dan teknologi dalam proses pembelajaran mengakibatkan potensi indera pembelajar dapat diakomodasi, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Microsoft Power Point adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Dennis Austin dan Bob Gaskins adalah dua orang yang pertama kali mengembangkan program ini. Kala itu, Microsoft Powerpoint digunakan sebagai presenter oleh perusahaan Forethought, Inc. dan kemudian namanya diubah menjadi PowerPoint. PowerPoint menjadi aplikasi Microsoft Office yang paling banyak digunakan selain Microsoft Word dan Excel.

Setiap program tentu diciptakan dengan tujuan yang jelas, tidak terkecuali PowerPoint. Program atau software ini mempunyai beragam fungsi dan manfaat, antara lain; (a) memudahkan pengguna mengatur materi yang hendak disampaikan; (b) membuat audience lebih gampang memahami materi presentasi karena hanya menampilkan poin-poin utama yang disuguhkan dalam bentuk slide; (c) membuat penyajian materi lebih berkesan, apalagi jika pengguna menambahkan animasi-animasi di dalamnya, karena pada kasus yang sering ditemui audience kurang fokus dan bosan apabila materi yang ditampilkan monoton.

Seperti halnya program aplikasi yang lain, Powerpoint juga memiliki kelebihan dan kekurangan menurut (Hasanah, 2020), di antara kelebihanannya; (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) Ekpor PDF, untuk memudahkan pengguna untuk berbagi file yang telah dibuat dan membuat printan pada power point; (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.

Selain kelebihan terdapat juga beberapa kelemahan dari aplikasi microsoft power point yaitu; (1) hanya bisa digunakan pada Platform Microsoft, sehingga pengguna mengunduh terlebih dahulu aplikasi microsoft; (2) ketidaksamaan dokumen pada tiap versi; (3) tergolong program berat, hal ini membuat pengguna harus memiliki memori yang besar untuk bisa menjalankan program pada aplikasi tersebut; (4) mudah mengalami hang atau crash, jika aplikasi hang atau crash sudah pasti aplikasi tidak dapat melakukan perintah yang kita lakukan seperti mengedit file atau menyimpan data power point tersebut.

PowerPoint menyediakan fitur, seperti menyelipkan grafis dan suara, mempersonalisasi latar belakang dan warna yang meningkatkan tingkat ketertarikan dan keterlibatan para siswa. Keunggulan PowerPoint sebagaimana telah dijelaskan di atas, akan lebih bermanfaat jika digunakan dalam sebuah proses pembelajaran.

Perpaduan media PowerPoint dan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat dilihat dari penggunaan media PowerPoint untuk mendukung proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Guru mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita dan perancangan proyek untuk memunculkan masalah kontekstual melalui tampilan media PowerPoint, memotivasi peserta didik untuk terlibat langsung dalam permasalahan yang dipilih.
- 2) Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan proyek belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut melalui tampilan media PowerPoint. PowerPoint Video Suara & Sound Teks *File Microsoft Office: Excel, Word*, dan akses Animasi Grafik.
- 3) Penyusunan jadwal kegiatan penuntasan proyek secara bersama-sama dilakukan oleh guru dan siswa.
- 4) Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi dan penyelidikan yang sesuai, melaksanakan pengujian temuan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- 5) Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil proyek yang telah didiskusikan dan membantu mereka untuk berbagi tugas. Produk dari hasil proyek secara kelompok dipresentasikan dengan media PowerPoint.

- 6) Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proyek yang dihasilkan dan proses-proses yang mereka tempuh

SIMPULAN DAN SARAN

Mewujudkan mindset siswa tentang belajar bermakna dan sepanjang hayat merupakan keharusan guru pada era sekarang. Pembiasaan tersebut dapat dilakukan melalui sebuah pembelajaran yang bermuara dari sebuah permasalahan. Cara yang paling tepat yaitu mengimplementasikan model *Project Based Learning* (PjBL). Akan tetapi, salah satu tantangan dalam mengimplementasikan *Project Based Learning* (PjBL) yaitu masalah minat siswa dalam memecahkan sebuah permasalahan. Membangkitkan minat siswa dalam proses pemecahan masalah merupakan langkah yang penting untuk dilakukan dalam sebuah proses pembelajaran. Penggunaan media dan teknologi dalam proses pembelajaran mengakibatkan potensi indera pembelajar dapat diakomodasi sehingga hasil belajar akan meningkat. Integrasi PowerPoint yang bersifat multimedia dalam model *Project Based Learning* (PjBL) diharapkan hal tersebut dapat diatasi. Pada akhirnya akan mampu membawa siswa untuk dapat aktif dalam memecahkan suatu permasalahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amat Agung Hidayat, Trimurtini. 2020. "Keefektifan Model Pjbl Berbantuan Soal Open Ended Terhadap Hasil Belajar Matematika Amat." Kreatif: *Jurnal Kependidikan Dasar* 995(1):117– 25.
- Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan Project-based Learning untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>
- Dinda, N. U., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur). *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 44–62.
- Fauzi. (2019). PENGGUNAAN, INOVASI PEMBELAJARAN AKTIF MELALUI MAPPING, STRATEGI READING GUIDEDAN MIND ISLAM, PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ALIYAH, DI MADRASAH. *Didaktika : Jurnal Pendidikan*,

13.

- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Isjoni. (2012). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Berkelompok*. Pustaka Pelajar.
- Khoiruddin, A., Mesin, J. T., Teknik, F., & Surabaya, U. N. (2021). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR AKSI DAN REAKSI GAYA SMK NEGERI 7 SURABAYA Djoko Suwito Abstrak. 11*, 38–43.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum*. Kata Pena.
- Mudlofir, A., & Faimatur, E. (2016). *Desain pembelajaran inovatif: dari teori ke praktik*. Rajawali Pers.
- Mulia Sinta. (2022). *Jurnal Phi Penerapan Model Pembelajaran Project Based. 3*(3), 24–28.
- Nasional., D. P. (2001). *Kurikulum Berbasis Kompetensi (Mata Pelajaran Matematika)*. Pusat Kurikulum-Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Nurulaeni, F., & Rahma, A. (2022). Analisis Problematika Pelaksanaan Merdeka Belajar Matematika. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 2(1), 35–45. <https://unu-ntb.e-journal.id/pacu/article/view/241>
- Santoso, P. (2017). Penggunaan model pembelajaran project based learning (pbl) sebagai upaya peningkatan hasil belajar ekonomi. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis UNS*, 3(1), 1–7.
- Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. AR-Ruzz Media.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Prenadamedia Group.

- Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan Project-based Learning untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>
- Dinda, N. U., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli (Studi Literatur). *Journal of Basic Education Studies*, 4(2), 44–62.
- Fauzi. (2019). PENGGUNAAN, INOVASI PEMBELAJARAN AKTIF MELALUI MAPPING, STRATEGI READING GUIDEDAN MIND ISLAM, PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ALIYAH, DI MADRASAH. *Didaktika : Jurnal Pendidikan*, 13.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Isjoni. (2012). *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Berkelompok*. Pustaka Pelajar.
- Khoiruddin, A., Mesin, J. T., Teknik, F., & Surabaya, U. N. (2021). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR AKSI DAN REAKSI GAYA SMK NEGERI 7 SURABAYA Djoko Suwito Abstrak*. 11, 38–43.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum*. Kata Pena.
- Mudlofir, A., & Faimatur, E. (2016). *Desain pembelajaran inovatif : dari teori ke praktik*. Rajawali Pers.
- Mulia Sinta. (2022). *Jurnal Phi Penerapan Model Pembelajaran Project Based*. 3(3), 24–28.
- Nasional., D. P. (2001). *Kurikulum Berbasis Kompetensi (Mata Pelajaran Matematika)*. Pusat Kurikulum-Badan Penelitian dan Pengembangan.
- Nurulaeni, F., & Rahma, A. (2022). Analisis Problematika Pelaksanaan Merdeka Belajar

Matematika. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 2(1), 35–45. <https://unu-ntb.e-journal.id/pacu/article/view/241>

Santoso, P. (2017). Penggunaan model pembelajaran project based learning (pbl) sebagai upaya peningkatan hasil belajar ekonomi. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis UNS*, 3(1), 1–7.

Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. AR-Ruzz Media.

Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Prenadamedia Group.