

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF BANGUN RUANG SISI LENGKUNG DI SMPN 1 KESAMBEN

Ngali¹, Syarifatul Maf'ulah*², Khoirul Anam³, Yulinah⁴

¹SMPN 1 Kesamben

²STKIP PGRI Jombang

³SMPN 1 Gudo

⁴SMAN 1 Trawas Mojokerto

e-mail: *²syarifatul.m@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran video interaktif di SMP Negeri 1 Kesamben sangat diperlukan dalam proses pembelajaran yang interaktif. Penggunaan Media Interaktif Power Point, video, atau penggabungan power point dan video dapat membantu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran menggunakan media *power point* yang tergabung dengan video sehingga pembelajaran peserta didik tidak monoton. Multimedia pembelajaran interaktif suatu program ebrisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat computer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program. Media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar yang lebih baik yang dapat dilihat, dipahami, dan diputar berulang-ulang bila diperlukan. Sarana yang mendukung yaitu media yang menggunakan video dengan power point yang dapat mendukung selama proses belajar mengajar. Pemahaman materi dengan menggunakan pembelajaran interaktif video berbasis power point 83,68 merupakan nilai rata-rata ulangan harian.

Kata kunci: media pembelajaran, video interaktif

Abstract

The use of interactive video learning media at SMP Negeri 1 Kesamben is very necessary in the interactive learning process. The use of Interactive Media Power Point, video, or combining power point and video can help in the learning process so that students can learn well. The learning process uses power point media combined with video so that student learning is not monotonous. Multimedia interactive learning is a learning program that contains a combination of text, images, graphics, sound, video, animation, simulation in an integrated and synergistic manner with the help of computer devices or the like to achieve certain learning goals where users can actively interact with the program. Learning media that can help students to learn better that can be seen, understood, and played over and over again when needed. Supporting facilities are media that use video with power points that can support the teaching and learning process. Understanding the material using interactive video learning based on power point 83.68 is the average daily test score.

Kata kunci: learning media, interactive videos

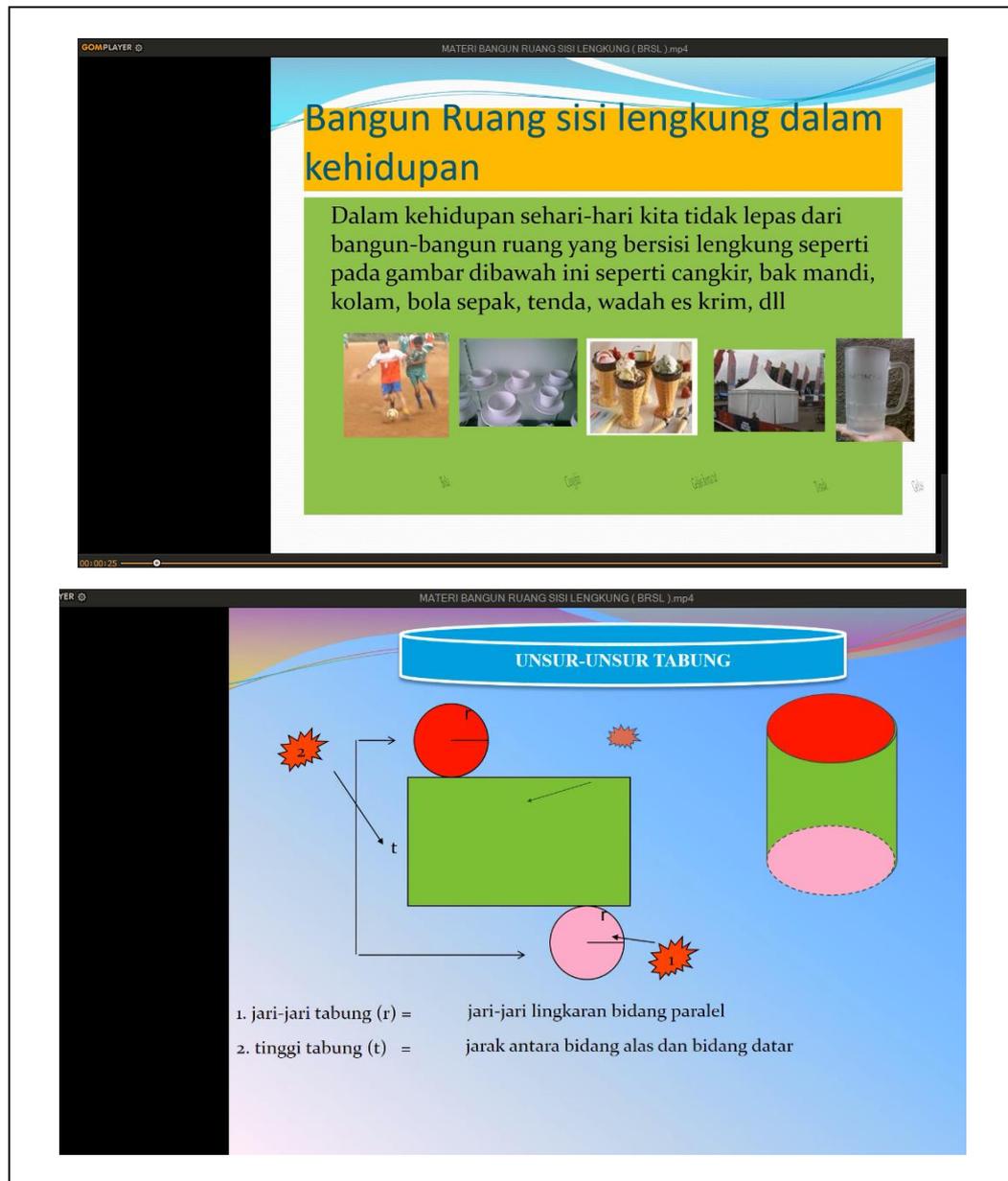
PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan mempunyai pengaruh positif karena memudahkan dalam memperoleh informasi. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan dapat berupa pembuatan media interaktif power point dengan video pembelajaran yang melibatkan internet, komputer/ Laptop, media sosial, dan sejenisnya. Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program (Surjono, 2017). Oleh sebab itu sebagai pendidik, sebaiknya bisa memanfaatkan media teknologi, seperti MPI.

Namun berdasarkan hasil wawancara kepada salah seorang guru di SMP Negeri 1 Kesamben, permasalahan yang dihadapi oleh salah satu tim pengabdian yang merupakan guru di SMP Negeri 1 Kesamben Jombang selama proses pembelajaran adalah kurangnya penggunaan sarana media yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa factor. (1) Aspek pendidik: kurangnya sarana media seperti LCD dan Audio di setiap kelas, sehingga untuk menggunakan media harus menggunakan Laboratorium Komputer atau Laboratorium. Multimedia yang bergantian dan sering terjadi waktunya bersamaan dengan pengajar lain. Pembelajaran yang dilaksanakan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa bantuan alat peraga atau media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai pendukung komponen proses belajar mengajar (2) Aspek peserta didik: selama proses pembelajaran menggunakan sistem Tatap Muka peserta didik tidak diperbolehkan menggunakan atau membawa alat komunikasi HP sehingga peserta didik tidak bisa langsung akses secara langsung.

Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menuntut pendidik untuk dapat menghadirkan media pembelajaran yang representatif dan interaktif. Sementara pada aspek lainnya kemajuan peralatan teknologi dan komunikasi dapat membantu pendidik menghadirkan media pembelajaran virtual sebagai media pembelajaran alternatif. Selain itu, media pembelajaran video dapat menarik perhatian dan antusias peserta didik dalam belajar. Melalui program ini, pendidik diharapkan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dengan membuat video yang dirancang sendiri sehingga dapat digunakan pembelajaran sesuai

dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik. Gambar 1 berikut ini adalah cuplikan video interaktif.



Gambar 1: Cuplikan video interaktif

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut.

1. Persiapan Awal
 - a. Analisis kebutuhan sasaran/mitra

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran yang interaktif di SMP Negeri 1 Kesamben Jombang dapat dianalisa kebutuhan yang mendasar adalah

pemenuhan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar yang lebih baik yang dapat dilihat, dipahami, dan diputar berulang-ulang bila diperlukan. Salah satu sarana yang mendukung yaitu media yang menggunakan video dengan power point yang dapat mendukung selama proses belajar mengajar.

b. Perizinan dan Pengajuan Kerja Sama

Sebelum melaksanakan pengabdian, terlebih dulu tim pengabdian melakukan proses perizinan ke SMP Negeri 1 Kesamben. Perizinan dilaksanakan pada tanggal 22 April 2021.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kesamben Jombang dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Sisi Lengkung di Kelas IX SMPN 1 Kesamben, Jombang”. Pelaksanaan penerapan media pembelajaran interaktif pada bangun ruang sisi lengkung dilaksanakan di kelas IX-B tanggal 28 April 2021 dengan menggunakan video dengan format *factory* berbasis power point guna mendukung peserta didik untuk belajar yang lebih giat.

3. Evaluasi

Evaluasi selama proses belajar mengajar dengan menggunakan media video dengan power point pada materi bangun ruang sisi lengkung pada bab kerucut dengan menggunakan media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melihat hasil tes yang diberikan oleh guru pengajar sehingga dapat sebagai acuan untuk kegiatan pembelajaran berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran video interaktif dilaksanakan pada tanggal tanggal 28 April 2021. Adapun sasaran pengabdian ini adalah peserta didik kelas IX-B SMP Negeri 1 Kesamben Jombang. Video interaktif ini menggunakan format *factory* berbasis *power point*. Hasil Kegiatan Pengabdian yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kesamben Jombang tanggal 28 Mei 2021 di kelas IX- B dengan judul “ Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Sisi Lengkung di Kelas IX SMPN 1 Kesamben Jombang” dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi bangun ruang.

Pemahaman peserta didik dilihat dari skor hasil tes, sebagaimana yang disampaikan oleh Hamzah dan Satria (2012) yang mengatakan jika salah satu indikator peserta didik

dikatakan paham konsep adalah ketika peserta didik mampu mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah. Tabel 1 berikut ini adalah data hasil pemahaman peserta didik.

Tabel 1. Data hasil pemahaman peserta didik

NO	KODE NAMA PESERTA DIDIK	TABUNG	KERUCUT	BOLA
1	A	75	75	75
2	B	90	80	77
3	C	75	75	75
4	D	75	75	75
5	E	77	76	76
6	F	85	75	75
7	G	95	90	77
8	H	77	76	76
9	I	95	77	77
10	J	80	100	100
11	K	80	100	76
12	L	100	100	90
13	M	85	100	90
14	N	95	100	90
15	O	75	76	75
16	P	95	100	77
17	Q	85	100	77
18	R	77	100	80
19	S	77	100	76
20	T	80	100	77
21	U	77	100	77
22	V	76	76	76

23	W	80	100	77
24	X	95	100	90
25	Y	75	75	75
26	Z	77	77	76
27	A1	75	75	75
28	B1	85	100	76
29	C1	95	80	80
30	D1	76	77	75
31	E1	95	100	100
	Rata- Rata	83.190	88.230	79.610
	Rata-Rata keseluruhan	83.68		

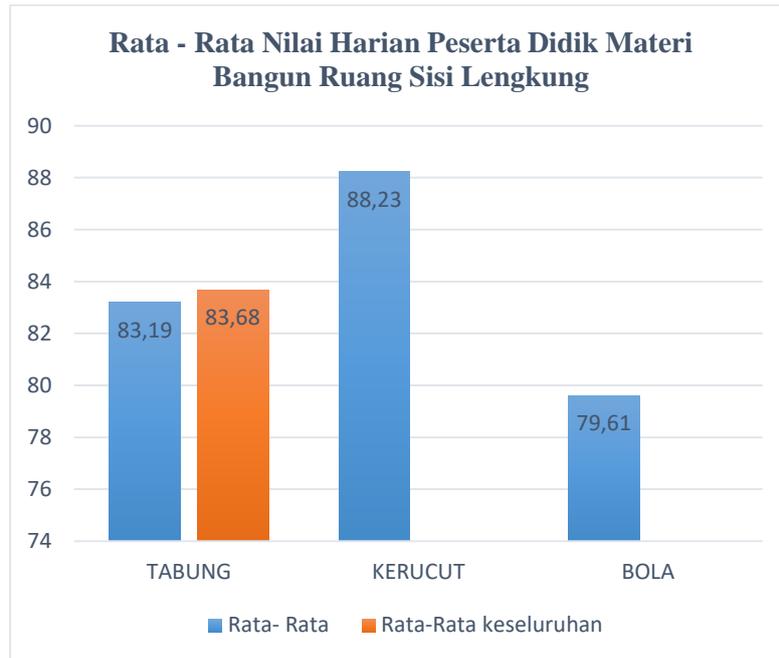
Pemahaman materi dengan menggunakan pembelajaran interaktif video berbasis power point 83,68 peserta didik dapat memahami dengan baik berdasarkan rata-rata nilai bangun ruang sisi lengkung. Adapun data rata-rata hasil pemahaman peserta didik disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Nilai Harian Peserta Didik Kelas IX-B Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung

Materi	Tabung	Kerucut	Bola
Rata- Rata	83.19	88.23	79.61
Rata-Rata Keseluruhan	83.68		

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa materi bangun ruang sisi lengkung tabung, kerucut, dan bola masing-masing mempunyai rata-rata 83,19; 88,23; dan 79,6.. Nilai rata-rata ketiga materi diperoleh 83,68

Hasil perolehan data di atas dapat dilihat pada Gambar 1. berikut.

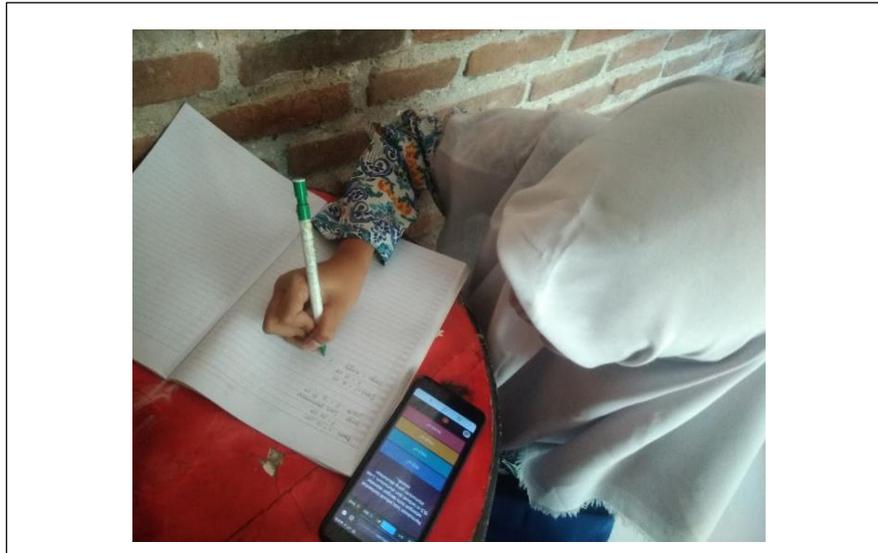


Gambar 1. Distribusi Data Hasil Ulangan Harian Kelas IX-B

Gambar 2 berikut ini adalah peserta didik yang sedang menggunakan media pembelajaran video interaktif.



Gambar 2: Foto peserta didik mengerjakan latihan soal bangun ruang sisi lengkung



Lanjutan Gambar 2: Foto peserta didik mengerjakan latihan soal bangun ruang sisi lengkung

Adapun kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut. (1) media yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan chart. (2) waktu yang disediakan terbatas. Program kegiatan Pembelajaran interaktif dengan vidio berbasis *power point* diharapkan dapat menjadi kebiasaan bagi guru dalam mengembangkan kemampuannya bisa melalui kegiatan MGMBBS di sekolah-sekolah, forum MGMP Matematika tingkat Wilayah, dan forum MGMP Matematika tingkat Kabupaten.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar yang lebih baik yang dapat dilihat, dipahami, dan diputar berulang-ulang bila diperlukan. Sarana yang mendukung yaitu media yang menggunakan vidio dengan power point yang dapat mendukung selama proses belajar mengajar. Pemahaman materi dengan menggunakan pembelajaran interaktif vidio berbasis power point 83,68 merupakan nilai rata-rata ulangan.

SARAN

Berdasarkan uraian yang di atas, tim pengabdian menyarankan sebagai berikut.

- (1) Dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) yang diikuti oleh guru Matematika, seharusnya dikembangkan dan dibahas mengenai penggunaan media pengajaran yang dapat digunakan pengajaran matematika, sehingga dapat memperkaya pengetahuan guru mengenai media pembelajaran dan dapat dikembangkan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan materi yang diajarkan.

- (2) Bagi guru Matematika sendiri seharusnya lebih memahami fungsi media dalam pembelajaran, sehingga guru bisa menggunakan media secara optimal dan sesuai dengan materi yang diajarkan.
- (3) Bagi guru matematika hendaknya juga ada usaha untuk mencari atau membuat sendiri media yang dibutuhkan meskipun dalam bentuk yang sederhana, jika memang media yang dibutuhkan tidak tersedia di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hamzah B. Uno & Satria. (2012). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [2] Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press