

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
POWERPOINT PADU MUSIK TERHADAP ANTUSIASME
SISWA DALAM PEMBELAJARAN ILMU SOSIAL**

Ahdar

IAIN Parepare

Email: ahdar_pare@gmail.com

Abstract

This study aims to (1) obtain an overview of the use of integrated music powerpoint media in social studies learning (2) obtain a picture of students' enthusiasm in learning social studies with the use of solid music powerpoint media and the use of conventional media (3) obtain an overview of the effect of the use of solid music powerpoint media on enthusiasm to study Social Sciences in Soppeng District. This type of research is a true experiment design experimental study involving one experimental class and one control class, with the design of the pre-test post-test control group design. The hopitiesis test results revealed that there was a difference in the level of enthusiasm between the experimental class and the significant control class, so that it could be concluded that there was a significant difference between the level of enthusiasm of the experimental class and control class enthusiasm.

Keywords: *Powerpoint Development, Social Sciences, Student.*

A. PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran harus mendapatkan perhatian yang serius, karena pembangunan Indonesia di masa mendatang makin memerlukan manusia yang berkualitas, mandiri dan dapat menguasai teknologi dan komunikasi yang berkembang di dunia internasional. Untuk dapat memenuhi tuntutan tersebut diperlukan berbagai upaya yang hampir mencakup semua komponen pendidikan seperti pembaharuan kurikulum dalam proses belajar mengajar, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku pelajaran, sarana belajar, media pembelajaran dan lainnya yang berkenaan dengan mutu pendidikan.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka memberikan pengembangan peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya. Dengan demikian, diharapkan akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, merupakan sarana yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Pendidikan yang diterapkan di lingkungan sekolah dimaksudkan untuk mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana yang ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu:

Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Sebagai sasaran pembelajaran, siswa dituntut untuk meningkatkan kemampuan belajarnya sehingga dapat memiliki hasil belajar yang baik dan memungkinkan tercapainya tujuan pendidikan.

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.

Karena salah satu ukuran kualitas pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar siswa. Dalam mencapai hasil belajar yang baik tersebut, siswa diharapkan memiliki keaktifan dan semangat antusiasme dalam pembelajaran di dalam kelas.

Namun kenyataannya di SD Negeri di Kabupaten Soppeng, dalam pembelajaran yang berlangsung, terutama di kelas V, sebagaimana yang peneliti lakukan, pada umumnya siswa merasa bosan dan mengantuk. Hal ini terlihat dari respon siswa yang tak acuh dan pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru bahkan sebagian siswa melakukan sesuatu yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran. Hal inilah yang justru menjadi masalah penting jika guru dalam hal ini tidak dapat memberikan suasana yang kondusif bagi siswa.

Keaktifan serta antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran dapat diciptakan tergantung pada usaha-usaha guru dalam menciptakan suasana kondusif serta efektif dalam pembelajaran. Guru hendaknya dapat memilih atau mengkombinasikan beberapa model pembelajaran yang tepat agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, penggunaan media yang sesuai dengan kondisi siswa, serta metode yang dapat menunjang model pembelajaran yang digunakan dalam artian dapat mengacu keingintahuan dan memotivasi siswa agar terlibat aktif serta antusiasme dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran akan memberi peluang besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu upaya dalam meningkatkan keaktifan serta antusiasme siswa dalam pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa saat ini. Penggunaan media pembelajaran merupakan penunjang yang memicu siswa dapat aktif dan antusiasme dalam menerima pembelajaran.

Melihat pada kenyataan bahwa lingkungan atau kondisi belajar siswa yang terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi maka seyogianyalah penggunaan media oleh guru pun harus ditingkatkan, dengan perkembangan teknologi saat ini, bukan waktunya lagi guru

hanya mengandalkan media buku teks sebagai sumber belajar di kelas. Mengandalkan media buku teks akan membuat informasi yang diberikan hanya bersifat verbal sehingga peserta didik mudah bosan, tidak ada minat, dan gairah belajar yang berakibat hasil belajar yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan. Terlebih kepada guru saat ini yang masih menggunakan model pembelajaran langsung yang menyajikan materi ajar dengan media pembelajaran buku teks tentu saja hal ini tidak lagi efektif untuk menunjang pengembangan kompetensi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Seyogyanya model pembelajaran langsung dapat menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran *powerpoint* padu musik.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diuraikan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimanakah gambaran pelaksanaan pembelajaran Ilmu Sosial melalui penggunaan media *powerpoint* padu musik di Kabupaten Soppeng?
2. Bagaimana antusiasme siswa dalam pembelajaran Ilmu Sosial setelah penggunaan media *powerpoint* padu musik di Kabupaten Soppeng?
3. Apakah penggunaan media *powerpoint* padu musik berpengaruh terhadap antusiasme belajar Ilmu Sosial di Kabupaten Soppeng ?

C. PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali

informasi visual atau verbal.² Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.³

Media pembelajaran menurut Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, fil, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Pengertian lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. National Education Assosiation memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya. Dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.⁴

Media pembelajaran selalu terdiri dari atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software). Demikian Media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Perangkat lunak (software) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (hardware) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar tersebut.

2. Macam-macam dan Fungsi Media Pembelajaran

Macam-macam Media pembelajarn terdieri dari:

- a. Media Audio

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004), 3

³ Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 7

⁴ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*,.... 71.

Media Audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya, media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal audio adalah bahasa lisan atau kata-kata, dan pesan nonverbal audio adalah bunyi-bunyian dan vokalisasi seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain.⁵

b. Media Visual

Media visual yaitu, media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

c. Audio-Visual

Jika Audio berkaitan dengan indera pendengaran, pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata atau lisan) maupun non verbal. Dan media visual adalah hal-hal yang berkaitan dengan penglihatan, dihasilkan atau terjadi sebagai gambaran dalam ingatan. Maka audio visual adalah alat peraga yang bisa ditangkap dengan indera mata dan indera pendengaran yakni yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Media pembelajaran audio visual terbagi atas tiga jenis film bersuara, televisi dan video.⁶

Fungsi media pembelajaran antara lain:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi

⁵ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2007), 7.

⁶ Soegarda Poerbakawatja H.A.H Harahap, *Ensiklipedi Pendidikan*, (Jakarta: GunungAgung, 1982), 32.

pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut Asnawir dan basyirudin Usman,⁷ saat ini media belajar mempunyai sebagai berikut:

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- b. Memberi pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkret).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- d. Semua indera dapat diaktifkan, kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat belajar siswa dalam belajar.
- f. Dapat membangkitkan dunia teori dan realitanya.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar, antara lain: *Pertama*, Berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. *Kedua*, Berkenaan dengan taraf berpikir siswa Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media

⁷ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pres, 2002), 24.

pengajaran halhal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.⁸

3. Media *Powerpoint* Padu Musik

Pada dasarnya Microsoft office Powerpoint merupakan suatu perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis secara mudah dan cepat. Dengan menggunakan Microsoft office Powerpoint memudahkan kita dalam merancang berbagai bahan presentasi visual yang menakjubkan menggunakan teks, grafis, foto, animasi, video.⁹

Sebenarnya, penggunaan Microsoft Office PowerPoint telah banyak digunakan oleh kalangan perkantoran dan pebisnis. Tapi juga penggunaannya semakin meluas sehingga para pendidik, trainer dan banyak kalangan lainnya yang memilih menggunakan PowerPoint karena memiliki cukup banyak keuntungan. Dalam penggunaannya untuk media pembelajaran, media yan dihasilkan oleh powerpoint ini akan sangat menarik menarik karena memiliki beberapa fasilitas seperti: Memasukkan teks, gambar, suara dan video.

Penggunaan media *powerpoint* padu musik yang digunakan dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media *powerpoint* padu musik merupakan salah satu kombinasi total dalam meningkat keaktifan serta antusiasme belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Konsep mata pelajaran IPS yang cenderung memuat materi yang berat dan luas membuat siswa sulit berkonsentrasi. Kombinasi dari penggunaan media *powerpoint* padu musik merupakan upaya yang mendukung gaya belajar siswa serta dapat menciptakan kondisi kondusif dalam pembelajaran yang nantinya berujung pada semangat antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran.

⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), 2-3

⁹ Erhans Anggawirya. *Microsoft Powerpoint 2010*, (Jakarta: PT. Ercontara Rajawali, 2011), 7

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka sangatlah urgen bagi para pendidik khususnya guru memahami karakteristik media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menggapai semua gaya belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian Augman Baugh, Edgar Dale & Geofery Wilson dalam Ahmad¹⁰ yang menyatakan bahwa “Media dipandang penting dalam proses pembelajaran (memperoleh pengalaman)”. Dalam penelitian tersebut diperoleh bahwa media pembelajaran yang secara visual dapat memberikan efek pengalaman belajar siswa sekitar 82-90%, audio sebesar 5-12% dan indera lain sebesar 5-22%. Dari penelitian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media secara visual dan audio dapat menumbuhkan keaktifan serta antusiasme siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat mengakomodasi gaya belajar siswa secara visual serta audio dalam penyampaian materi pelajaran dapat diciptakan oleh guru dengan penggunaan multimedia.

Multimedia adalah media presentasi dengan menggunakan *teks*, *audio* dan *visual* sekaligus dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, interaksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia presentasi merupakan media yang digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, dan cukup efektif untuk menjangkau jumlah peserta didik yang cukup banyak di atas 50 orang, sebab menggunakan multimedia proyektor yang memiliki pancaran cukup besar.¹¹

Multimedia presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya yaitu *Microsoft Office Powerpoint*. *Microsoft Office Powerpoint* merupakan program aplikasi

¹⁰ Ahmad, Abdul Karim H. *Media Pembelajaran*. (Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2007), 9

¹¹ Rusman., Deni, Kurniawan & Cepi, Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. (Jakarta: Rajawali Pres, 2012).

presentasi secara professional yang dapat diintegrasikan dengan *Microsoft* yang lainnya seperti *Word*, *Excell*, *Access* dan sebagainya.

Rusman, menyatakan bahwa program *Powerpoint* adalah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (data storage).¹²

Penggunaan media *powerpoint* yang secara karakteristiknya bersifat multimedia, yang tidak hanya dapat menampilkan teks saja, tetapi dapat di padukan dengan unsur gambar, video, animasi dan musik dalam penyajian persentasi kepada siswa. Penggunaan media powerpoint yang dipadukan dengan musik merupakan salah satu upaya dalam mengakomodasikan gaya belajar siswa secara visual dan audio.

Hal itu tentu memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan media belajar konvensional seperti buku. Dalam buku misalnya, terdapat teks bahkan gambar. Tapi tentu tidak bisa memiliki audio. Sementara program aplikasi ini selain terdapat fasilitas untuk menampilkan teks, juga bisa menampilkan berbagai teks untuk berbagai keperluan misalnya untuk pembelajaran menulis, membaca atau pembelajaran yang lain. Selain itu juga dilengkapi dengan fasilitas tampilan gambar, suara dan video untuk memperjelas materi yang disampaikan.

Selain itu, dengan menggunakan media powerpoint tentu akan memberikan tampilan yang jauh lebih menarik. Ada beberapa fasilitas yang disediakan untuk membuat tampilan menarik. Fasilitas yang pertama adalah background. Background akan memperindah tampilan program. Fasilitas lain yang akan membuat tampilan lebih menarik adalah fasilitas animasi. Dengan fasilitas ini gambar-gambar dan teks akan muncul ke layar dengan cara tampil yang bervariasi. Dan tentunya masih banyak beberapa keunggulan lain.

¹² Rusman, Deni, Kurniawan & Cepi, Riyana *Pembelajaran*, 301

4. Langkah-langkah Pembelajaran dengan *Powerpoint* Padu Musik.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *powerpoint* padu musik yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap, yaitu:

- a. Pertama, pengkondisian kelas, mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan menginformasikan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* padu musik. Pada tahap ini, guru mengkondisikan kelas dengan menyiapkan media pembelajaran termasuk menyiapkan LCD proyektor, sound system mini dan perangkat lain yang berhubungan dengan penggunaan media *powerpoint* padu musik, selanjutnya menjabarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam pembelajaran dalam beberapa indikator dan tujuan yang nantinya akan dicapai oleh siswa untuk memperoleh hasil yang potensial. Kemudian menjelaskan secara singkat langkah-langkah pembelajaran yang akan ditempuh dengan menggunakan media *powerpoint* padu musik.
- b. Kedua, memberi stimulus berupa pertanyaan singkat dan mengelompokkan siswa secara heterogen setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Setelah melakukan kegiatan pendahuluan, guru pun memberikan stimulus mengenai kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia yang ada dilingkungan sekitar dengan cara memberikan berupa contoh kegiatan ekonomi masyarakat. Selanjutnya membentuk siswa dalam 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5 siswa dengan kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda-beda.
- c. Ketiga, menyajikan materi dengan menggunakan media *powerpoint* padu musik, menampilkan video mengenai kegiatan ekonomi masyarakat dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dimengerti. Pada tahap ini, guru menjelaskan materi dengan menggunakan media *powerpoint* padu musik, mendeskripsikan kegiatan-kegiatan ekonomi

masyarakat Indonesia yang setiap *slide* yang ditampilkan pada *powerpoint* teriringi oleh musik. Untuk mempertajam pemahaman siswa mengenai materi yang dijelaskan, melalui *powerpoint* padu musik guru menampilkan gambar dan video mengenai kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia yang berdurasi 7 menit. Gambar dan video yang disajikan berdasarkan muatan materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

- d. Keempat, guru melibatkan siswa dalam penggunaan media menemukan aktivitas ekonomi pada *powerpoint*. Pada tahap ini siswa dilibatkan dalam penggunaan media, kegiatan yang dilakukan adalah menemukan aktivitas ekonomi yang ada dalam media *powerpoint* padu musik. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk kuis yang setiap kelompok memiliki kesempatan untuk menjawab kuis yang telah di sediakan dalam media *powerpoint* padu musik.
- e. Kelima, mengerjakan LKS (lembar kerja Siswa) dan mengemukakan hasil diskusinya di depan kelas mengenai kegiatan ekonomi yang ditanyakan. Pada tahap ini, guru membagikan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang dikerjakan secara berkelompok, sebelum berdiskusi dalam menyelesaikan LKS siswa menyaksikan tanyangan video mengenai kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia. kemudian setiap kelompok wajib menyelesaikan LKS dalam waktu 10 menit. Selanjutnya setiap perwakilan kelompok mengemukakan hasil diskusinya di depan kelas.
- f. Keenam, merangkum pembelajaran dan memberi pesan-pesan moral kepada siswa. Pada tahap ini, guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran dan merangkum poin-poin penting materi yang telah dipelajari. Di akhir pembelajaran guru memberikan pesan-pesan moral termasuk sikap dalam menghargai kegiatan ekonomi seseorang dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

C. TEMUAN PENELITIAN

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama, semua kegiatan awal dan inti telah dilaksanakan oleh guru dan

siswa namun masih ada kegiatan yang tidak dilakukan pada pertemuan pertama pada kegiatan inti yakni melibatkan siswa dalam penggunaan media, pada kegiatan akhir semua kegiatan terlaksana dengan lancar. Pencapaian persentase pada pertemuan pertama oleh guru yaitu 64,29% dengan kategori penilaian cukup, sedangkan pencapaian persentase oleh siswa yaitu 62,5% dengan kategori penilaian cukup.

Pertemuan kedua, semua kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir telah dilaksanakan oleh guru dan siswa, walaupun secara keseluruhan masih belum terlaksana dengan baik. Adapun pencapaian persentase oleh guru yaitu 75% dengan kategori penilaian baik. Sedangkan pencapaian persentase oleh siswa yaitu 75% dengan kategori penilaian baik.

Pertemuan ketiga, semua kegiatan baik kegiatan awal, kegiatan ini, dan kegiatan akhir telah terlaksana dengan cukup baik oleh guru dan siswa. Adapun pencapaian persentase oleh guru yaitu 78,57% dengan kategori penilaian baik. Sedangkan pencapaian persentase oleh siswa yaitu 81,25% juga dengan kategori penilaian baik.

Pertemuan keempat, semua kegiatan baik kegiatan awal, kegiatan ini, dan kegiatan akhir telah terlaksana juga dengan baik oleh guru dan siswa. Adapun pencapaian persentase oleh guru yaitu 89,28% dengan kategori penilaian sangat baik. Sedangkan pencapaian persentase oleh siswa yaitu 87,5% juga dengan kategori penilaian sangat baik.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* padu musik yang telah dilaksanakan mendapat beberapa kendala, di antaranya padamnya arus listrik yang menyebabkan tidak berfungsinya media yang digunakan sehingga hal ini tentunya sangat mengganggu konsentrasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, selanjutnya kendala yang dihadapi saat penggunaan media *powerpoint* padu musik diterapkan dalam pembelajaran adalah kondisi ruangan yang memiliki banyak jendela terbuka yang menyebabkan cahaya yang masuk keruangan lebih besar dari pada cahaya yang dipancarkan oleh LCD Proyektor sehingga pancaran cahaya yang dipantulkan di papan

tulis terlihat kurang jelas, masalah lain yang muncul kemudian adalah suara gaduh dari kelas lain yang juga terdengar pada kelas penelitian hal ini tentunya mengurangi efektivitas media dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa mengingat media yang digunakan adalah *powerpoint* padu musik. Semua kendala yang dihadapi dari pertemuan pertama sampai pertemuan keempat mampu diatasi dengan baik, dari pertemuan ke pertemuan selanjutnya kendala tersebut diminimalisir dengan maksimal, hasilnya terlihat dari observasi pertemuan pertama sampai pertemuan keempat mengalami peningkatan dari tiap pertemuan.

Penggunaan media konvensional yang diberikan pada kelompok kontrol mengacu pada rancangan pembelajaran yang disediakan wali kelas pada mata pelajaran Ilmu Sosial dengan kompetensi dasar menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

Penggunaan media konvensional ini diterapkan pada kelompok kontrol. Proses pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan alat peraga atau media pembelajaran. Penyajian materi dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan kegiatan pembelajaran di dominasi oleh guru. Selain itu satu-satunya sumber belajar adalah buku paket. Hal ini tentu tidak memberikan rasa antusias kepada siswa dalam mengikuti pembelajaran karena siswa hanya mencatat materi yang ada di buku paket. Kondisi lainpun muncul ketika metode konvensional ini diterapkan dalam pembelajaran, banyak siswa yang cenderung keluar masuk kelas, bermain-main saat proses belajar berlangsung bahkan ada yang mengganggu temannya yang sedang belajar.

KESIMPULAN

Media *powerpoint* sangat membantu meningkatkan antusiasme belajar siswa di Kabupaten Soppeng. Namun sangat disayangkan kendal-kendal masih cukup banyak ditemui ketika hendak menggunakan media tersebut. Pada satu sisi memang harus dimaklumi karena di tempat yang menjadi objek penelitian kondisi sarana dan

prasarana masih sangat terbatas. Tapi sebagaimana hasil penelitian dapat penulis katakan bahwa hambatan tersebut bisa diatasi. Dan setelah dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (tanpa bantuan alat peraga dan powerpoint) hasilnya dapat dilihat bahwa antusiasme siswa meningkat dengan cukup signifikan. Oleh karena itu sangat diharapkan pada para guru di Kabupaten Soppeng untuk dapat menggunakan media *powerpoint* padu musik untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa.

Begitu juga kepada kepala sekolah, hendaknya merancang atau mengusulkan pembuatan 1 kelas khusus yang dapat digunakan untuk memasang media LCD proyektor guna mendukung penggunaan media *powerpoint*. Selanjutnya agar mengujicobakan penggunaan media *powerpoint* padu musik pada materi yang lain di sekolah lain yang antusiasme belajar awal siswa lebih rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim H. Ahmad, *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2007.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004
- Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Deni, Rusman., Kurniawan & Cepi, Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pres, 2012.
- Erhans Anggawirya. *Microsoft Powerpoint 2010*, Jakarta: PT. Ercontara Rajawali, 2011.
- Poerbakawatja H.A.H Harahap, Soegarda. *Ensiklipedi Pendidikan*, Jakarta: GunungAgung, 1982.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002.
- Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung: CV. Wacana Prima, 2007.