

# Penyisipan Musik dalam Media Presentasi *Powerpoint* pada Pembelajaran Matematika di Kelas IXA2 SMP Negeri 2 Luwuk

Rachmad Lasaka

SMP Negeri 2 Luwuk,  
Kabupaten Banggai, Propinsi Sulawesi Tengah,  
Jln. R.A Kartini No. 4 Luwuk, Indonesia 94715

rachmadlasaka@yahoo.co.id

## Abstrak

Salah satu perilaku siswa yang menunjukkan rendahnya minat belajar terhadap pelajaran matematika adalah mendengarkan musik melalui earphone pada saat jam pelajaran. Alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media presentasi PowerPoint yang telah disisipkan file musik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa pada pembelajaran matematika yang dibelajarkan dengan menggunakan media presentasi PowerPoint yang telah disisipkan file musik. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 2 Luwuk kelas IXA2 yang berjumlah 36 orang, terdiri dari 16 orang laki-laki dan 20 orang perempuan. Metode pengumpulan data melalui observasi dan angket. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas IXA2 terhadap mata pelajaran matematika dapat dikategorikan berminat dengan persentase predikat berminat 50% dan predikat sangat berminat 36,11%. Ini berarti bahwa sebagian besar siswa kelas IXA2 berminat mengikuti pelajaran matematika yang dibelajarkan dengan menggunakan media presentasi PowerPoint yang telah disisipkan file musik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran meningkat dan minat belajar siswa semakin tinggi.

Kata-kata kunci: Minat belajar, Microsoft PowerPoint, Musik

## PENDAHULUAN

Selain strategi dan model pembelajaran, salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Selain sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru, media pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar siswa dan membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dibelajarkan. Salah satu media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran adalah media presentasi *Microsoft PowerPoint*. Aplikasi *Microsoft PowerPoint* menyediakan fasilitas *slide* untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada siswa sehingga mereka lebih mudah memahami penjelasan guru melalui visualisasi yang terangkum dalam *slide-slide* tersebut.

Menjamurnya contoh-contoh *slide* pembelajaran matematika di internet membuat guru dapat dengan leluasa memindahkan *slide-slide* tersebut ke dalam laptop mereka. Tanpa meng-*edit* terlebih dahulu, *slide* tersebut langsung disampaikan kepada siswa pada saat pembelajaran. Penggunaan *slide* dari internet terkadang tidak sesuai dengan urutan pembelajaran yang direncanakan guru. Yang lebih parah lagi, isi *slide* tidak sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa sehingga *slide-slide* yang ditampilkan terkesan monoton dan kurang variatif. Akibatnya sebagian siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan lagi penjelasan guru. Hal ini membuat minat belajar siswa menurun.

Di SMP Negeri 2 Luwuk, siswa yang kurang minat terhadap pelajaran matematika menunjukkan perilaku yang beragam. Antara lain, tidak mengerjakan soal yang diberikan guru pada saat belajar di kelas, tidak mencatat materi pembelajaran, menghabiskan waktu bercerita dengan teman sebangku saat jam pelajaran berlangsung, terlambat masuk kelas, sering keluar masuk kelas dengan alasan buang air kecil, keluar kelas dalam waktu lama

sampai jam pelajaran berakhir, bersembunyi di kantin sekolah, tidak mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah, bolos sekolah, sengaja tidak masuk sekolah dengan alasan sakit atau izin, dan masih banyak lagi perilaku lainnya.

Diantara perilaku-perilaku yang telah disebutkan di atas, ada satu lagi perilaku siswa yang juga menunjukkan rendahnya minat belajar matematika, yaitu mendengarkan musik melalui *earphone* pada saat jam pelajaran. Perilaku tersebut sangat tren pada beberapa tahun terakhir ini. Sejak telepon seluler (ponsel) berbasis *android* menguasai pasar penjualan *smartphone* global, kebutuhan akan ponsel semakin meningkat. Ponsel kini bukan lagi barang tersier, bahkan untuk sebagian orang telah menjadi kebutuhan primer. Ponsel sudah dimiliki oleh hampir semua kalangan, dimulai dari anak-anak sampai orang yang sudah lanjut usia. Termasuk diantaranya adalah kalangan pelajar.

Penggunaan ponsel bukanlah hal baru di kalangan pelajar. Ponsel tidak hanya sebagai alat komunikasi, tapi juga bisa dijadikan teman untuk mengisi waktu luang, seperti penggunaan internet, bermain *game*, mendengar musik/radio, menyimpan kenangan lewat foto/video, dan lain-lain. Salah satu fitur dalam ponsel yang sering digunakan oleh kalangan siswa adalah pemutar musik. Fitur ini dimanfaatkan siswa untuk menikmati sajian khas musik/lagu favorit mereka dengan menggunakan *earphone*. Kebiasaan mendengarkan musik ini tidak hanya terjadi di luar kelas saja, di dalam kelas pun mereka sering melakukannya, terutama pada jam-jam kosong (guru tidak masuk kelas). Bahkan belakangan ini sebagian siswa mulai berani melakukannya disaat jam pelajaran berlangsung, baik secara diam-diam maupun dengan terang-terangan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka mengakui melakukan hal ini karena merasa jenuh dengan pelajaran matematika. Selain rumit, cara guru menyampaikan materi dianggap monoton dan membosankan. Meskipun biasanya guru menggunakan media *Microsoft PowerPoint*, namun hal ini tidak banyak membantu karena terkadang isi *slide* menampilkan desain yang itu-itu saja. Akibatnya minat belajar siswa menurun. Mereka pun mengisi kejenuhan itu dengan mendengarkan musik di ponsel mereka melalui *earphone*. Awalnya guru masih menegur mereka, tapi siswa terkadang membandel dan mengulang kesalahan itu. Lama kelamaan guru tidak mempedulikan lagi. Hal ini tentu sangat memprihatinkan dan tidak boleh dibiarkan begitu saja.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin menjadikan kegemaran siswa (mendengarkan musik) tersebut menjadi bagian dalam proses pembelajaran. Yaitu dengan cara menyisipkan *file* musik dalam media presentasi *Microsoft PowerPoint*. Cara ini dianggap sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kembali minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

## LANDASAN TEORI

### Peran Musik dalam Pembelajaran

Pemanfaatan musik sebagai media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Musik dapat menyeimbangkan kecerdasan intelektual dan emosional sehingga akan memberikan hasil yang baik bagi siswa. Relaksasi yang diiringi dengan musik membuat pikiran selalu siap dan mampu untuk lebih berkonsentrasi dalam menerima pelajaran.

Musik dapat merangsang fungsi otak, artinya musik memberikan rangsangan pertumbuhan fungsi-fungsi ingatan untuk belajar, berbahasa, mendengar dan berbicara, serta analisis, intelek, dan merangsang pertumbuhan pada ingatan. Musik juga dapat meningkatkan fungsi kognitif, artinya musik memungkinkan untuk berpikir, mengingat, menganalisis, belajar, dan secara umum melakukan aktifitas mental yang lebih tinggi.

Musik juga dapat merangsang minat baca, keterampilan motorik dan perbendaharaan kata. Musik sangat efektif untuk proses pembelajaran yang melibatkan pikiran sadar maupun pikiran bawah sadar. Untuk menciptakan suasana yang mendukung proses belajar, otak perlu mendapat rangsangan yang sesuai, sehingga otak dapat dengan mudah menyerap informasi, mengerti informasi, dan mengembangkan keterampilan berpikir.

Penggunaan musik dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, tergantung pada cara guru menyajikannya, kapan, dan jenis musik yang digunakan.

### Media Presentasi *Microsoft PowerPoint*

*Microsoft PowerPoint* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaannya. Pada

prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari *slide*, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai *timing* yang kita inginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol *mouse*. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasinya menggunakan cara manual.

### Minat Belajar Siswa

Salah satu penyebab kurangnya minat siswa dalam belajar matematika adalah kegiatan dalam proses pembelajaran yang masih didominasi paradigma mengajar dengan ciri-ciri sebagai berikut : guru aktif menyampaikan informasi, siswa pasif menerima; siswa dipaksa mempelajari apa yang diajarkan pendidik dengan sanksi mendapat hukuman jika tidak mengerjakan tugas, tidak dengan menumbuhkan kesadaran dan kebermaknaan dari proses belajar; siswa sangat bergantung pada guru sehingga kompetensi siswa kurang berkembang; kesempatan untuk melakukan refleksi dan negosiasi melakukan interaksi antar siswa, atau dengan guru juga kurang dikembangkan.

Apabila siswa dengan kondisi kurang minat untuk belajar matematika dibiarkan tanpa ada penanganan dari seorang guru, maka yang akan terjadi adalah siswa tidak hanya datang dan duduk untuk menerima materi dari guru, namun siswa tersebut merasa tersiksa dan tidak menikmati saat belajar dengan guru. Pelajaran matematika yang dirasa sulit, ruwet dan membosankan, akan menjadi pelajaran yang semakin tidak diharapkan oleh siswa. Apabila kesan ini tetap melekat di hati setiap siswa, maka selamanya matematika akan menjadi pelajaran yang tidak ada maknanya bagi siswa, dan mereka tidak akan pernah berminat untuk bertemu dengan pelajaran matematika. Hal ini akan membuat siswa semakin sulit untuk mencapai hasil kompetensi ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Seorang guru harus mampu membangkitkan minat semua siswa terhadap pelajaran yang diajarkannya. Keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotor sangat ditentukan oleh kondisi afektif siswa. Siswa yang memiliki minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tersebut, sehingga diharapkan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran, cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar kepada pelajaran tersebut. Namun apabila pelajaran tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka ia tidak akan memiliki minat pada pelajaran tersebut.

Seorang guru harus dapat merekayasa sistem pembelajaran dengan strategi yang bervariasi dan tentunya melibatkan siswa secara aktif. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik, sehingga siswa dapat merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Tumbuhnya minat siswa saat belajar, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki dengan ditunjukkan oleh hasil belajar yang lebih baik.

Apabila pada diri siswa telah tumbuh minat untuk belajar matematika, maka siswa tersebut akan terdorong untuk mempelajari berbagai materi yang disampaikan oleh guru sesuai dengan tuntutan dalam kurikulum, atau dengan kata lain siswa tersebut akan selalu menyukai pelajaran matematika saat belajar di sekolah, dan siswa akan selalu belajar di rumah untuk lebih menguasai materi matematika. Sehingga dengan tumbuhnya minat siswa terhadap pelajaran matematika pun akan memperbesar peluang hasil belajar matematikanya menjadi lebih baik. Siswa yang tadinya tidak paham sama sekali dengan materi-materi yang telah dibahas, setidaknya menjadi sedikit paham, dan yang telah paham semakin memaknai saat belajar matematika.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media presentasi *Microsoft PowerPoint* yang telah disisipkan *file* musik.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 di SMP Negeri 2 Luwuk dengan subyek penelitian siswa kelas IXA2 yang berjumlah 36 orang, terdiri dari 16 orang laki-laki dan 20 orang perempuan. Penelitian dimulai pada awal bulan Oktober 2016 sampai dengan pertengahan bulan Desember 2016. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan angket.

**Observasi**

Observasi digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media presentasi *Microsoft PowerPoint* yang telah disisipkan *file* musik. Minat dapat ditunjukkan melalui dimensi ekspresi dengan indikator sebagai berikut :

7. Kedisiplinan di dalam kelas selama pembelajaran matematika, dengan deskriptor : siswa tidak terlambat masuk ke dalam kelas; siswa tidak bermain-main selama pembelajaran berlangsung; siswa berada di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.
8. Perhatian siswa selama pembelajaran matematika, dengan deskriptor : siswa mencatat penjelasan guru; siswa mendengarkan penjelasan guru; siswa ikut serta dalam diskusi kelompok.
9. Tanggapan atau partisipasi siswa selama pembelajaran matematika, dengan deskriptor : siswa mengajukan pertanyaan atau komentar selama pembelajaran matematika; siswa menjawab pertanyaan dari guru; siswa mengerjakan soal ke depan kelas.
10. Perasaan menyenangkan selama pembelajaran matematika, dengan deskriptor : siswa antusias dalam diskusi kelompok; siswa membahas contoh dan latihan soal yang diberikan guru; siswa bersemangat dalam menjawab soal-soal.

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan oleh pengamat (guru) dengan menggunakan lembar observasi.

Tabel 1. Lembar Observasi

<b>Nama Siswa : ....</b> <b>Kelas : ....</b> <b>Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada kolom 1 (tidak pernah), 2 (kadang-kadang), 3 (sering), dan 4 (selalu) sesuai dengan keadaan siswa yang sebenarnya.</b>					
Indikator	Deskriptor	1	2	3	4
1. Kedisiplinan dalam kelas	a. siswa tidak terlambat masuk kelas				
	b. siswa tidak bermain-main selama pembelajaran				
	c. siswa berada dalam kelas selama pembelajaran				
2. Perhatian siswa selama pembelajaran	a. siswa mencatat penjelasan guru				
	b. siswa mendengarkan penjelasan guru				
	c. siswa ikut serta dalam diskusi kelompok				
3. Partisipasi siswa selama pembelajaran	a. siswa mengajukan pertanyaan atau komentar				
	b. siswa menjawab pertanyaan dari guru				
	c. siswa mengerjakan soal di depan kelas				
4. Perasaan menyenangkan selama pembelajaran	a. siswa antusias dalam diskusi kelompok				
	b. siswa membahas contoh dan latihan soal				
	c. siswa bersemangat dalam menjawab soal-soal				
					<b>Total Skor :</b>

**Angket**

Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data minat setiap siswa terhadap penerapan penyisipan *file* musik dalam *Microsoft PowerPoint* pada pembelajaran matematika. Indikator yang terdapat dalam angket merupakan indikator minat belajar matematika yang tidak dapat diamati secara langsung sehingga tidak dapat diukur dengan lembar observasi. Angket yang digunakan berbentuk daftar cek yang memuat sejumlah pertanyaan dimana responden yang diteliti cukup membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan. Angket pada penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data minat setiap siswa terhadap penerapan penambahan *file* musik dalam *Microsoft PowerPoint* pada pembelajaran matematika. Indikator yang terdapat dalam angket merupakan indikator minat belajar matematika yang tidak dapat diamati secara langsung sehingga tidak dapat diukur dengan lembar observasi.

Adapun aspek-aspek yang diamati dengan menggunakan angket pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

11. Perhatian, dengan deskriptor : memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung; mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.
12. Ketertarikan, dengan deskriptor : membaca materi pelajaran sebelum dijelaskan guru; menyelesaikan soal-soal latihan tanpa disuruh.

13. Rasa senang, dengan deskriptor : mengetahui bahan pelajaran dengan rasa senang; menyelesaikan soal-soal latihan tanpa tekanan dan paksaan dari siapapun.
14. Partisipasi aktif, dengan deskriptor : mengajukan pertanyaan matematika; menanggapi pertanyaan dari guru.

Tabel 2. Lembar Angket

Nama Siswa : ..... Kelas : ..... <b>Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada kolom 1 (tidak pernah), 2 (kadang-kadang), 3 (sering), dan 4 (selalu) sesuai dengan keadaan kalian yang sebenarnya.</b>					
Indikator	Deskriptor	1	2	3	4
1. Perhatian	a. saya memperhatikan penjelasan guru				
	b. saya mengerjakan soal-soal yang diberikan guru				
2. Ketertarikan	a. saya membaca materi sebelum dijelaskan guru				
	b. saya menyelesaikan soal latihan tanpa disuruh				
3. Rasa senang	a. saya senang mengetahui bahan pelajaran				
	b. saya menyelesaikan soal tanpa paksaan				
4. Partisipasi aktif	a. saya mengajukan pertanyaan				
	b. saya menanggapi pertanyaan dari guru				
<b>Total Skor :</b>					

Setelah semua data dikategorikan berdasarkan observasi dan angket, selanjutnya peneliti menentukan skor rata-rata minat belajar siswa dengan rumus [1] :

$$\frac{\text{Skor Observasi} + \text{Skor Angket}}{2} \tag{1}$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Observasi

Tabel 3. Frekuensi Kategori Minat Belajar Siswa

Rentang Skor	Predikat	Frekuensi	Persentase (%)
12 – 21	Tidak Berminat	0	0,00
22 – 30	Kurang Berminat	4	11,11
31 – 39	Berminat	17	47,22
40 – 48	Sangat Berminat	15	41,67
<b>J u m l a h</b>		<b>36</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa banyaknya siswa yang tidak berminat sebesar 0%, artinya bahwa tidak ada siswa yang tidak berminat terhadap pelajaran matematika. Sedangkan untuk predikat ‘kurang berminat’ terdapat 4 orang siswa atau sebesar 11,11%. Banyaknya siswa yang berminat terhadap pelajaran matematika adalah 17 orang atau sebesar 47,22% dan yang sangat berminat sebesar 41,67% yaitu sebanyak 15 orang siswa.

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, ternyata ada 4 orang siswa yang kurang berminat terhadap pelajaran matematika, yaitu Daniel, Gifari, Fadel dan Nur Hijrah dengan jumlah skor masing-masing 30, 28, 26, dan 24. Pada saat pembelajaran matematika, Nur Hijrah dan Fadel terlambat masuk kelas sehingga tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dari awal. Selain itu siswa tersebut tidak terlalu aktif dalam diskusi kelompok sehingga kelihatan tidak berantusias selama proses pembelajaran. Alasan mereka karena tidak dianggap oleh teman-teman satu kelompoknya. Hal yang sama juga terlihat pada Daniel dan Gifari. Mereka tampak tidak bersemangat pada saat diskusi kelompok, jarang berkomentar atau menjawab pertanyaan yang diberikan guru secara umum. Mereka juga tidak mencatat penjelasan dari guru, bahkan tidak menjawab soal-soal yang terdapat pada lembar kerja. Akibatnya pada saat tanya jawab, mereka tidak dapat menjawab pertanyaan dari guru.

**Hasil Angket**

Tabel 4. Frekuensi Predikat Minat Belajar Siswa

Rentang Skor	Predikat	Frekuensi	Persentase (%)
8 – 13	Tidak Berminat	0	0,00
14 – 19	Kurang Berminat	5	13,89
20 – 25	Berminat	16	44,44
26 – 32	Sangat Berminat	15	41,67
	<b>J u m l a h</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

Berdasarkan hasil angket, diperoleh bahwa banyaknya siswa yang tidak berminat sebesar 0%, berarti bahwa tidak ada siswa yang tidak berminat terhadap pelajaran matematika. Persentase siswa dengan predikat kurang berminat sebesar 13,89%, yaitu sebanyak 5 orang siswa. Sedangkan persentase siswa yang berminat terhadap pelajaran matematika adalah 44,44% atau sebanyak 16 orang siswa, dan persentase siswa dengan predikat sangat berminat adalah 41,67%, yaitu sebanyak 15 orang siswa.

**Skor Rata-rata Minat Belajar Siswa**

Berdasarkan rumus yang digunakan, diperoleh skor rata-rata minat belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa

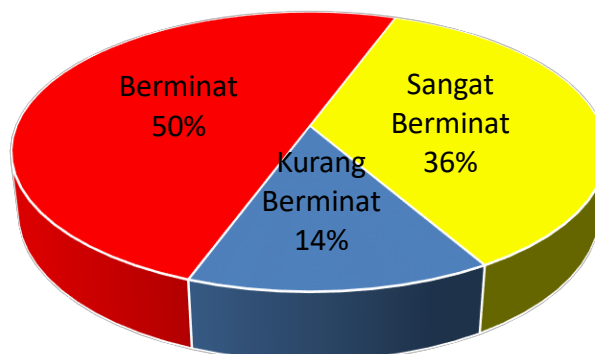
Rentang Skor	Predikat	Frekuensi	Persentase (%)
10 – 17	Tidak Berminat	0	0,00
18 – 25	Kurang Berminat	5	14,89
26 – 33	Berminat	18	50,00
34 – 40	Sangat Berminat	13	36,11
	<b>J u m l a h</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

Dari tabel tersebut terlihat bahwa banyaknya siswa yang tidak berminat sebesar 0%, berarti bahwa tidak ada siswa yang tidak berminat terhadap pelajaran matematika. Untuk predikat kurang berminat, terdapat 5 orang siswa atau sekitar 11,11%. Terdapat 18 orang siswa dengan predikat berminat terhadap pelajaran matematika atau sebanyak 50%, dan persentase siswa dengan predikat sangat berminat adalah 36,11%, yaitu sebanyak 13 orang siswa.

Berdasarkan Tabel 5, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas IXA2 terhadap mata pelajaran matematika dengan menggunakan media presentasi *powerpoint* yang telah disisipkan *file* musik dapat dikategorikan berminat dengan persentase predikat berminat 50% dan predikat sangat berminat 36,11%.

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar siswa kelas IXA2 berminat mengikuti pelajaran matematika yang dibelajarkan dengan menggunakan media presentasi *powerpoint* yang telah disisipkan *file* musik. Hal ini dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut :



Gambar 1. Data Minat Belajar Siswa terhadap Pelajaran Matematika

Berdasarkan hasil pengamatan, aktivitas siswa sangat menonjol pada saat mengisi Lembar Kerja (LK) yang disediakan guru. Setiap siswa saling berdiskusi dalam kelompoknya masing-masing. Keseruan terjadi pada saat pembahasan soal-soal yang ada di LK karena setiap kelompok mempertahankan jawabannya masing-masing. Pembahasan setiap jawaban ditampilkan pada layar slide. Ketegangan dan keseruan semakin meningkat karena jawaban yang ditampilkan di slide diiringi oleh musik yang berdentum cukup keras sehingga terdengar oleh semua siswa di dalam kelas. Kelompok yang jawabannya benar tentu akan bersorak kegirangan ditambah tepukan tangan yang bergemuruh. Suasana makin ceria karena musik yang diperdengarkan adalah lagu-lagu yang lagi hits di kalangan remaja sehingga selain bertepuk tangan, mereka pun ikut juga melantunkan lagu-lagu tersebut hingga musik berhenti. Lagu-lagu yang dipilih hanya diambil bagian reff-nya atau bagian-bagian tertentu yang paling diingat oleh siswa sehingga durasi musik tidak terlalu lama, hanya berkisar antara 20 – 40 detik setiap lagunya. Setelah pembahasan soal selesai, dilanjutkan lagi diskusi kegiatan pembelajaran berikutnya, kemudian dibahas lagi dengan menggunakan slide dan tambahan musik. Begitu seterusnya hingga jam pelajaran berakhir.

Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran berlangsung, masih ada beberapa siswa yang terlihat kurang berminat. Hal ini tampak dari perilaku mereka saat proses pembelajaran. Masih ada beberapa siswa yang bermain-main dalam kelas. Mungkin mereka terlalu berantusias dengan musik yang diperdengarkan sehingga mereka masih terus bernyanyi-nyanyi kecil meskipun musik sudah berhenti. Akibatnya mereka tidak dapat mendengarkan penjelasan guru tentang soal yang dibahas dan tidak mencatat hal-hal penting dari penjelasan tersebut.

Hal lain yang terlihat selama proses pembelajaran adalah masih terdapat siswa yang tidak aktif dalam diskusi kelompok. Alasannya mereka merasa tidak cocok atau tidak dianggap oleh teman kelompoknya sehingga mereka menyelesaikan lembar kerja sendiri tanpa bantuan dari anggota kelompok yang lain. akibatnya mereka tidak berantusias dalam kelompok dan kurang bersemangat dalam menjawab soal-soal.

Beberapa siswa juga masih terlihat malu-malu dalam mengajukan pertanyaan. Hal ini disebabkan oleh masih adanya rasa kurang percaya diri pada siswa dan kebiasaan buruk siswa yang sering menyoraki temannya apabila pertanyaan yang disampaikan kurang tepat.

Namun sebagian besar siswa dapat menjawab ataupun memberikan komentar terhadap soal-soal yang diberikan. Ini berarti bahwa sebagian besar siswa sudah paham dengan materi yang dibelajarkan dan menunjukkan minat mereka terhadap pelajaran matematika.

Dari penelitian ini, peneliti dapat melihat adanya perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya penyisipan musik dalam media presentasi *PowerPoint* pada pembelajaran matematika. Sebelum diterapkannya metode pembelajaran seperti ini, minat belajar siswa sangat rendah. Siswa lebih banyak diam mendengar penjelasan guru, jarang bertanya ataupun memberikan komentar selama pembelajaran. Siswa tidak dapat dapat mengerjakan soal jika tak diberi contoh. Banyak diantara mereka yang tidak mengerjakan PR/tugas karena tidak memahami soal yang diberikan. Tak sedikit pula siswa yang menyontek PR/tugas pada temannya yang pintar hanya karena takut diberikan sanksi. Sebagian besar siswa jarang mengerjakan soal di depan kelas. Mereka terlihat tidak berantusias/bersemangat dalam menjawab soal. Beberapa siswa yang nakal akan mulai beraksi di kelas dengan membuat kegaduhan, mengganggu teman, ataupun keluar masuk kelas. Ada juga yang diam-diam bermain *game* di ponsel, dan masih banyak lagi perilaku lain yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

Setelah diterapkannya penyisipan musik dalam media presentasi *PowerPoint* pada pembelajaran matematika, suasana belajar menjadi bergairah dan menyenangkan. Minat belajar siswa pun meningkat. Sebagian besar siswa berpartisipasi aktif saat diskusi kelompok. Perdebatan-perdebatan antar kelompok sangat terasa. Siswa sangat bersemangat dalam mengerjakan soal-soal, mereka berebutan satu sama lain untuk menyelesaikan soal di depan kelas. Siswa lebih berani bertanya dan memberikan komentar atau tanggapan atas jawaban kelompok lain. Siswa yang keluar masuk kelas pun berkurang. Mereka lebih banyak mencatat ataupun memperhatikan penjelasan guru. Mereka menunjukkan rasa senang dan penuh antusias terhadap pembelajaran matematika. Matematika menjadi sesuatu yang selalu mereka nanti-nantikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas IXA2 terhadap mata pelajaran matematika dapat dikategorikan berminat dengan persentase predikat berminat 50% dan predikat sangat berminat 36,11%. Ini berarti bahwa sebagian besar siswa kelas IXA2 berminat mengikuti pelajaran matematika yang dibelajarkan dengan menggunakan media presentasi *powerpoint* yang telah disisipkan *file* musik.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran meningkat dan minat belajar siswa semakin tinggi.

Hal lain yang ditemukan dalam penelitian ini adalah bahwa memang pembelajaran dengan penyisipan musik dalam media presentasi *PowerPoint* membuat pembelajaran menjadi bergairah dan menyenangkan. Namun

berdasarkan hasil penelitian, metode inipun memiliki kekurangan mengingat tidak semua anak menyukai jenis musik tertentu. Sehingga untuk guru yang ingin menerapkan metode pembelajaran ini, sedapat mungkin memilih jenis musik yang dapat mewakili selera musik seluruh siswa yang dibelajarkan.

## REFERENSI

- Riduan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta, Bandung (2004)
- Rusman. *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. RajaGrafindo Persada, Jakarta (2014)
- Hosnan, M. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia, Bogor (2014)
- Hartono, Yusuf dkk. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Matematika di Kelas VII.3 SMP Negeri 45 Palembang*. Edumat, Jurnal Edukasi Matematika Volume 5 Nomor 10 (631-688). PPPPTK Matematika, Yogyakarta (2014)
- Wardhani, Sri dkk. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2015*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta (2015)
- Sugiman dkk. *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Matematika SMP (Modul A)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta (2017)
- Sumardyono dkk. *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Matematika SMP (Modul C)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta (2017)
- Priatna, Nanang dkk. *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan, Matematika SMP (Modul H)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta (2017)