

Penggunaan Media *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD

Melvi Natalia, Wiyun Philipus Tangkin*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia

*Corresponding Author: wiyun.tangkin@uph.edu

Abstrac

The use of technology and the internet during online learning is expected to help students concentrate while studying. However, the facts found in one of the elementary schools in Tomohon in grade II, show that students are not concentrating when studying. There are students who do other activities that are not related to learning, such as chatting, playing, walking away from the device, and crying. The purpose of writing is to find out the use of interactive powerpoint media in trying to concentrate on learning for second grade elementary school students. The method used is descriptive qualitative, the research was conducted in an elementary school in Tomohon in the second grade with 28 students as research subjects. The instrument used is the result of observation, lesson plans, and reflection. The results of the study show that the teacher's role as a guide must be able to guide students to walk in the truth, while exploring every competency possessed by students and helping students to refocus on the purpose of creation. The conclusion from the research results is that with interactive powerpoint media the teacher can attract students' attention, so that during online learning students remain concentrated. Because Powerpoint has many features that can be created into a creative and interesting learning.

Keywords: Concentration of learning; interactive powerpoint; online learning

Abstrak

Penggunaan teknologi dan internet selama pembelajaran daring diharapkan dapat menolong siswa untuk konsentrasi saat belajar. Namun, fakta yang ditemukan di salah satu Sekolah Dasar di Tomohon di kelas II, menunjukkan siswa tidak konsentrasi saat belajar. Terdapat siswa yang melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti mengobrol, bermain, berjalan-jalan meninggalkan perangkat, dan menangis. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam mengupayakan konsentrasi belajar siswa kelas II SD. Metode yang digunakan kualitatif deskriptif, penelitian dilakukan di SD yang ada di Tomohon pada kelas dua dengan banyak subyek penelitian 28 siswa. Instrumen yang digunakan adalah hasil observasi, RPP, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peran guru sebagai penuntun harus dapat membimbing siswa berjalan di dalam kebenaran, selama menggali setiap kompetensi yang dimiliki oleh siswa dan menolong siswa untuk kembali fokus pada tujuan penciptaan. Kesimpulan dari hasil penelitian adalah dengan media *powerpoint* interaktif guru dapat menarik perhatian siswa, sehingga selama pembelajaran daring siswa tetap konsentrasi. Dikarenakan *powerpoint* memiliki banyak *fitur* yang dapat dikreasikan menjadi sebuah pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Kata Kunci: Konsentrasi belajar; *powerpoint* Interaktif; pembelajaran daring

Article History:

Received 2022-06-19

Revised 2022-09-13

Accepted 2022-09-23

DOI:

10.31949/educatio.v8i3.2676

PENDAHULUAN

Pandemi yang terjadi di Indonesia telah membawa dampak bagi masyarakat Indonesia, salah satunya adalah harus bekerja dan belajar dari rumah. Begitu pula dengan sistem pendidikan yang ada di Indonesia yang saat ini dilakukan secara daring. Pembelajaran yang dilakukan secara daring tentunya membuat interaksi antara guru dan siswa sangat terbatas. Hal ini membuat guru harus berusaha lebih keras dalam menjangkau setiap siswa, sebab guru sebagai penuntun harus mengenal siswa yang diajarnya, memahami setiap apa yang menjadi kebutuhan siswa untuk menggali setiap kompetensi yang dimiliki. Salah satu upaya yang dapat guru

lakukan dalam masa pembelajaran daring adalah, dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dan internet. Karena pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet, supaya guru dan siswa dapat saling terhubung. Pembelajaran daring merupakan kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa, melalui media internet (Gilang, 2020; Al Ikhlas, 2022).

Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dan internet, diharapkan siswa dapat semakin konsentrasi pada saat belajar. Sebab teknologi juga dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi efektif (Lestari, 2018). Adapun indikator dari konsentrasi belajar adalah (1) pikiran dan perasaan tertuju pada pembelajaran; (2) mengabaikan hal-hal yang tidak memiliki kaitan dengan pembelajaran; (3) memberikan respons secara aktif selama belajar (Juita, 2020). Namun yang terjadi selama pembelajaran daring tidak sesuai dengan yang diharapkan, masih terdapat siswa yang tidak berkonsentrasi selama mengikuti pembelajaran daring.

Peneliti melakukan penelitian pada 7 Juli hingga 27 Agustus 2021, di salah satu Sekolah Dasar yang berada di Tomohon. Penelitian dilakukan di kelas II, melalui mengajar dan observasi sebanyak dua kali di kelas II. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah ini menggunakan *platform microsoft teams* untuk melaksanakan pembelajaran daring. Fakta yang ditemukan oleh peneliti selama mengajar dan observasi adalah mengenai konsentrasi belajar. Hasil dari observasi yang dilakukan di kelas II, pada 2 Agustus 2021, ditemukan bahwa terdapat 9 siswa melakukan aktivitas lain seperti jalan-jalan, bermain gawai, mengobrol, bermain dengan adik, menangis, walau tidak terdengar suaranya aktivitas anak-anak dapat terlihat karena mereka *open camera*. Permasalahan juga terjadi pada saat peneliti mengajar di kelas II, pada, 5 Agustus 2021. Selama pembelajaran peneliti juga mendapati siswa sering meninggalkan perangkatnya dan siswa sedang asik bermain. Permasalahan serupa juga terjadi pada, 13 Agustus 2021, saat peneliti mengajar. Peneliti melihat siswa sedang bermain-main, mengobrol dengan orang lain dan ada siswa juga yang meninggalkan perangkatnya. Dari fakta tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak mengabaikan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, siswa melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan kegiatan pembelajaran.

Permasalahan mengenai konsentrasi belajar juga diungkapkan oleh Sari et al., (2021), bahwa selama pembelajaran daring siswa merasa bosan dengan kegiatan penugasan yang sering diberikan oleh guru. Perasaan bosan yang dirasakan oleh siswa selama mengikuti pembelajaran daring tentunya akan mendorong siswa melakukan aktivitas lain, sehingga siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. Permasalahan mengenai konsentrasi belajar siswa juga ditemukan dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh Putri et al., (2021), mengatakan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar selama daring dikarenakan metode atau strategi yang digunakan guru kurang menarik. Tidak hanya 2 penelitian sebelumnya, permasalahan mengenai konsentrasi belajar juga terdapat di SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wurjani et al., (2019), menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik, sehingga siswa melakukan aktivitas lain seperti mengobrol. Ketidakmenarik pembelajaran yang terjadi di kelas akan membuat siswa merasa cepat bosan, sehingga siswa akan memilih aktivitas lain yang lebih menarik. Dari ketiga penelitian tersebut, perbedaan dengan penelitian ini terdapat pada subyek penelitiannya.

Pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa bosan, sehingga siswa melakukan aktivitas lain yang lebih menarik daripada pembelajaran yang dilakukan. Melalui permasalahan yang ditemukan di lapangan, mengenai konsentrasi belajar siswa dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Guru dengan perannya sebagai penuntun harus mengenal setiap siswanya, sehingga guru dapat mengetahui yang menjadi kebutuhan siswa, untuk dapat menggali setiap kompetensi yang ada di dalam diri mereka. Upaya yang dilakukan oleh peneliti dalam mengatasi permasalahan ini adalah dengan memaksimalkan setiap pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran sehingga tercapailah tujuan pembelajaran (Hamid et al., 2020). Di era yang sangat canggih ini banyak sekali media pembelajaran yang dapat guru gunakan untuk membantu guru dalam mengajar, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran *Powerpoint* Interaktif. Media *powerpoint* interaktif adalah *powerpoint* yang diaplikasikan dengan *fitur-fitur* yang terdapat pada *insert*, *animation* dan *transition*, sehingga *slide* yang dihasilkan tidak berjalan satu arah, dan dapat dikontrol oleh pengguna (Dewi et al., 2021). Dengan menggunakan media

pembelajaran *powerpoint* interaktif, guru dapat membuat suasana pembelajaran daring lebih menyenangkan. Sehingga selama pembelajaran siswa tidak mudah bosan dan tidak melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pelajaran. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Putri & Nurafin, mengatakan bahwa media *powerpoint* interaktif mampu meningkatkan minat, fokus dan keaktifan siswa sehingga siswa tidak mudah bosan saat belajar (Putri & Nurafni, 2021). Dalam penggunaan media *powerpoint* interaktif, siswa semakin minat, fokus, dan aktif pada saat belajar, sehingga memengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan mengenai konsentrasi belajar siswa selama pembelajaran daring. Seorang guru harus dapat memikirkan pembelajaran yang dapat menolong siswa untuk tetap konsentrasi belajar di tengah keadaan yang kurang ideal untuk belajar. Oleh sebab itu, peneliti mengambil rumusan masalah Bagaimana penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam mengupayakan konsentrasi belajar siswa kelas II SD selama pembelajaran daring. Tujuan penelitian makalah ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *powerpoint* interaktif dalam mengupayakan konsentrasi belajar siswa kelas II SD. Metode yang digunakan dalam penelitian makalah ini adalah kualitatif deskriptif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar yang ada di Tomohon yaitu di kelas II B, pada bulan Juli-Agustus 2021. Data yang diperoleh merupakan hasil dari observasi di salah satu Sekolah Dasar kelas dua yang ada di Tomohon, yang melibatkan seluruh siswa yang ada di kelas II B. Subyek penelitiannya adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 28 anak. Dalam pelaksanaannya peneliti mengambil data dari hasil observasi kelas dan refleksi pribadi, observasi kelas dilaksanakan pada tanggal 30 Juli 2021 dan Agustus 2021. Metode yang digunakan dalam penelitian jurnal ini adalah kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif adalah metode yang mampu menggambarkan proses dari situasi, memungkinkan pendokumentasian pelaksanaan program dengan menemukan teori yang bersumber dari pola dan kenyataan yang terjadi dan melakukan pendeskripsian dari perilaku manusia dalam konteks natural secara menyeluruh (Nugrahani, 2014). Instrumen penelitian menggunakan data observasi kelas, RPP, dan juga refleksi. Instrumen penelitian tersebut kemudian dianalisis dan juga dikonfirmasi melalui diskusi dengan guru di kelas. Data yang ditemukan di lapangan juga dideskripsikan melalui lembar observasi kelas, dari kegiatan pembukaan sampai pada kegiatan penutupan. Dalam perencanaannya peneliti melakukan observasi guna melihat keadaan kelas mengenai apa yang terjadi yaitu dengan observasi kelas, setelah ditemukannya permasalahan yaitu kurangnya konsentrasi siswa saat belajar maka peneliti mencari solusi. Pemecahan masalah yang dirancang oleh peneliti adalah membuat *powerpoint* interaktif. Setelah melakukan observasi kelas dan menerapkan penggunaan *powerpoint* interaktif sebagai solusi permasalahan, dan melakukan refleksi mengajar dapat dilihat bahwa penggunaan *powerpoint* interaktif dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat menjadi lebih konsentrasi pada saat belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsentrasi merupakan salah satu modal yang harus siswa miliki dalam belajar, guna mencerminkan perilaku belajar. Konsentrasi belajar setiap orang tentunya berbeda-beda, salah satu faktor yang mempengaruhi konsentrasi adalah usia. Usia siswa pada kelas II SD adalah 8-9 tahun sehingga daya konsentrasi pada saat belajar hanya berkisar 16-25 menit. Konsentrasi belajar merupakan pemusatan perhatian, pikiran, tindakan kepada pembelajaran yang sedang berlangsung, dan tidak melakukan kegiatan yang tidak memiliki kaitan dengan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan mengajar di salah satu sekolah di Tomohon pada kelas II SD, penulis mendapati bahwa siswa kurang berkonsentrasi selama mengikuti pembelajaran, sebagaimana disajikan pada table 1.

Permasalahan mengenai konsentrasi belajar ditemukan pada tanggal 2 Agustus 2021, pada saat guru sedang menjelaskan mengenai contoh membandingkan bilangan ratusan menggunakan *powerpoint* yang tidak

interaktif. Terdapat siswa yang sedang jalan-jalan, bermain gawai, mengobrol, bermain dengan adik, dan menangis. Permasalahan serupa juga terjadi pada saat penulis melakukan *team teaching* pada 5 Agustus 2021, terdapat siswa yang meninggalkan perangkatnya pada saat pembelajaran dan terdapat siswa yang sedang bermain. Permasalah tersebut terjadi lagi pada 13 Agustus 2021, pada saat pembelajaran terdapat siswa yang sedang bermain-main, mengobrol, dan terdapat siswa yang meninggalkan perangkatnya. Melalui tiga fakta yang ditemukan, dapat dikatakan bahwa siswa tidak konsentrasi pada saat belajar. Hal ini dikarenakan selama pembelajaran siswa melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran. Sedangkan salah satu indikator dari konsentrasi belajar adalah, siswa tidak melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. Data Permasalahan

No	Tanggal	Permasalahan	Sumber Data
1.	2 Agustus 2021	Siswa melakukan aktivitas lain seperti jalan-jalan, bermain gawai, mengobrol, bermain dengan adik, dan menangis.	Observasi dan Refleksi
2.	5 Agustus 2021	Siswa melakukan aktivitas lain seperti sering meninggalkan perangkatnya dan siswa sedang asik bermain.	Refleksi
3.	13 Agustus 2021	Siswa sedang bermain-main, mengobrol dengan orang lain dan terdapat siswa yang meninggalkan perangkatnya.	Refleksi

Permasalahan mengenai konsentrasi belajar juga terdapat di SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wurjani et al., (2019), menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik, sehingga siswa melakukan aktivitas lain seperti mengobrol. Ketidakmenarikan pembelajaran yang terjadi di kelas akan membuat siswa merasa cepat bosan, sehingga siswa akan memilih aktivitas lain yang lebih menarik. Penelitian yang dilakukan di SDN 2 Branti Raya, juga terdapat permasalahan mengenai konsentrasi siswa, menyatakan bahwa selama pembelajaran matematika siswa tidak fokus, ini dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah, menyatat dan penugasan (Febriyanti, 2020). Melalui hal tersebut dapat dipahami bahwa, penggunaan metode atau strategi juga berpengaruh bagi konsentrasi belajar siswa. Permasalahan mengenai konsentrasi juga ditemukan di kelas 4 Al Qolam SD Al Irsyad Al Islamiyyah, penelitian yang dilakukan oleh Tri Mindari (2015), penelitian tersebut mengatakan bahwa selama pembelajaran arah pandang siswa tidak tertuju pada penjelasan guru dan siswa melakukan aktivitas lain. Selama pembelajaran siswa tidak memusatkan perhatiannya kepada penjelasan guru, dan memilih untuk melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, yang mengakibatkan siswa tidak konsentrasi pada saat pembelajaran.

Penelitian mengenai konsentrasi belajar juga terjadi di kelas V SDN Doridungga Kecamatan Donggo pada pelajaran IPA menyatakan, interaksi pembelajaran hanya terjadi satu arah dan siswa kurang antusias saat pembelajaran (Masita & Daniati, 2020). Siswa tentunya akan mudah bosan jika selama pembelajaran hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tanpa dilibatkan dalam pembelajaran. Sehingga siswa akan memilih melakukan suatu hal untuk menghilangkan rasa bosannya dan berakibat siswa tidak konsentrasi saat belajar. Penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah IV Kandangsapi Surakarta, oleh Annisa et al., (2019), mengatakan ketidakkonsentrasian belajar siswa berdampak pada hasil belajar siswa. Ketika siswa fokus saat belajar dan mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru dengan benar, maka akan terlihat dari hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi, mengajar yang dilakukan oleh penulis, dan lima penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, konsentrasi menjadi salah satu modal yang harus dimiliki saat belajar, bukan hanya untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan, melainkan juga untuk mencerminkan perilaku belajar yang benar. Metode, strategi, ataupun media pembelajaran yang guru gunakan dalam mengajar dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa. Terlebih lagi siswa pada kelas II SD yang berumur berkisar 8-9 tahun, pada usia ini siswa masuk pada tahap perkembangan kognitif *concrete-operational* (Jahja, 2015). Kognitif

concrete-operasional merupakan kondisi di mana seluruh aktivitas anak fokus pada benda-benda nyata atau pengalaman yang dirasakan.

Perhatian siswa akan mudah tertarik bila berinteraksi, atau melihat secara nyata konsep dari materi yang diajarkan. Sehingga pada fase ini seorang guru harus mengajar siswa dengan setidaknya menunjukkan gambar dari materi yang dibahas, supaya siswa dapat memahami konsep dari materi yang dipelajari. Selain memperhatikan perkembangan kognitif siswa, guru juga harus memerhatikan apa yang menjadi kebutuhan siswa. Bagi anak-anak bermain adalah bagian dari hidupnya. Sehingga tidak menjadi heran jika siswa sering bermain bahkan pada saat belajar, ini dikarenakan bagi anak bermain adalah dunianya. Selain itu pada fase ini daya konsentrasi siswa hanya berkisar 16-25 menit, dan pada usia ini konsentrasi siswa akan mudah teralihkan. Kemampuan anak-anak dalam memusatkan perhatian pun akan berubah secara signifikan (Jahja, 2015). Karena itu tidak jarang didapati pada saat pembelajaran terdapat siswa yang kurang berkonsentrasi saat belajar. Sehingga sebelum mengajar guru harus terlebih dahulu mempersiapkan pembelajaran semaksimal mungkin dan menyesuaikan kebutuhan siswa. Terlebih lagi selama pembelajaran daring, yang mana guru tidak dapat berinteraksi langsung. Sehingga perlu bagi seorang guru untuk memaksimalkan setiap pembelajaran, guna menjangkau siswa untuk tetap dapat konsentrasi dalam belajar daring.

Kesimpulan dari pemaparan di atas mengenai kurangnya konsentrasi belajar terjadi karena, media pembelajaran yang dirancang oleh guru kurang menarik. Guru kurang memperhatikan kebutuhan siswa dalam belajar, yang mengakibatkan siswa mengabaikan proses pembelajaran dan memilih hal-hal yang menyenangkan lainnya. Terlebih lagi daya konsentrasi siswa yang mudah berganti secara signifikan dan dunia anak adalah bermain, sehingga siswa akan mengabaikan pembelajaran yang kurang menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan mengajar yang dilakukan pada salah satu Sekolah Dasar di Tomohon di kelas II, terdapat permasalahan yaitu ketidakkonsentrasian belajar, selama belajar terdapat siswa yang melakukan aktivitas lain. Dalam menangani permasalahan ini, penulis menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, guna menarik perhatian siswa supaya tetap konsentrasi saat belajar. Pada 9 Agustus 2021 penulis melakukan *team teaching*, penulis membuat permainan tebak gambar dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif supaya siswa dapat tertarik mengikuti proses pembelajaran. Pada proses penggunaannya penulis melakukan langkah-langkah (1): menyiapkan point-point penting dalam materi yang akan disampaikan; (2) membuat *slide* bagian pertanyaan dengan menambahkan gambar yang termasuk dalam karya seni dua dimensi dan bukan dua dimensi; (3) gambar diberi *hyperlink* supaya saat di tekan dapat berpindah *slide* sesuai dengan jawaban; (4) membuat *slide* untuk jawaban salah atau benar dan menambahkan suara dan gambar; (5) pada *slide* diberikan *icon* yang dapat dipilih untuk melanjutkan soal atau kembali ke *slide* sebelumnya dengan menggunakan *hyperlink*. Hasil dari penerapan *powerpoint* interaktif ini, siswa dapat mengikuti instruksi dengan benar, lebih dari lima siswa mengaktifkan microphone untuk menjawab, siswa dalam menjawab cukup antusias hal ini ditunjukkan dengan siswa cepat dalam menjawab, dan semangat ditunjukkan dengan siswa yang terus menyampaikan pendapatnya sehingga saling bersahutan satu dengan lainnya.

Penulis juga menerapkan hal yang sama, menggunakan media *powerpoint* interaktif dalam menjelaskan materi mengenai denah lingkungan rumah. Dalam hal ini langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis (1) membuat denah lingkungan rumah dengan *shapes*; (2) menggunakan gambar rumah, pohon, taman, bangunan lainnya, dan terdapat satu tokoh anak yang akan menjelaskan bagaimana lingkungan rumahnya; (3) menggunakan animation untuk menggerakkan tokoh utama berpindah tempat; (4) membuat *slide* pertanyaan dan jawaban serta menambahkan *hyperlink* di setiap jawaban untuk mengecek jawaban salah atau benar; (5) membuat *slide* jawaban salah atau benar serta menambahkan gambar dan suara. Hasil menunjukkan siswa yang *open camera* perhatiannya tertuju pada pembelajaran, ini terlihat karena siswa *open camera* dan siswa antusias dalam menjawab setiap pertanyaan yang terdapat di *powerpoint*, respons yang diberikan siswa tidak lama pada saat menjawab pertanyaan.

Penulis juga menerapkan hal yang sama, menggunakan media *powerpoint* interaktif dalam menjelaskan materi mengenai denah lingkungan rumah. Dalam hal ini langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis (1) membuat denah lingkungan rumah dengan *shapes*; (2) menggunakan gambar rumah, pohon, taman, bangunan

lainya, dan terdapat satu tokoh anak yang akan menjelaskan bagaimana lingkungan rumahnya; (3) menggunakan animation untuk menggerakkan tokoh utama berpindah tempat; (4) membuat *slide* pertanyaan dan jawaban serta menambahkan *hyperlink* di setiap jawaban untuk mengecek jawaban salah atau benar; (5) membuat *slide* jawaban salah atau benar serta menambahkan gambar dan suara. Hasil menunjukkan siswa yang *open camera* perhatiannya tertuju pada pembelajaran, ini terlihat karena siswa *open camera* dan siswa antusias dalam menjawab setiap pertanyaan yang terdapat di *powerpoint*, respons yang diberikan siswa tidak lama pada saat menjawab pertanyaan. Penulis juga menerapkan hal yang sama, menggunakan media *powerpoint* interaktif dalam menjelaskan materi mengenai denah lingkungan rumah. Dalam hal ini langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis (1) membuat denah lingkungan rumah dengan *shapes*; (2) menggunakan gambar rumah, pohon, taman, bangunan lainya, dan terdapat satu tokoh anak yang akan menjelaskan bagaimana lingkungan rumahnya; (3) menggunakan animation untuk menggerakkan tokoh utama berpindah tempat; (4) membuat *slide* pertanyaan dan jawaban serta menambahkan *hyperlink* di setiap jawaban untuk mengecek jawaban salah atau benar; (5) membuat *slide* jawaban salah atau benar serta menambahkan gambar dan suara. Hasil menunjukkan siswa yang *open camera* perhatiannya tertuju pada pembelajaran, ini terlihat karena siswa *open camera* dan siswa antusias dalam menjawab setiap pertanyaan yang terdapat di *powerpoint*, respons yang diberikan siswa tidak lama pada saat menjawab pertanyaan.

Penelitian yang dilakukan di SD Islam Nurul Hidayah Depok kelas V B dan C, mengatakan bahwa media *powerpoint* interaktif berhasil meningkatkan hasil belajar siswa, selama pembelajaran siswa juga fokus dan aktif sehingga siswa tidak mudah bosan saat belajar (Putri & Nurafni, 2021). Media pembelajaran yang dirancang dengan menarik, tentunya akan membantu siswa untuk tetap fokus saat memahami materi yang diajarkan oleh guru. Penelitian yang dilakukan kelas VI SD Negeri 1 Kutampa, menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif memiliki kualifikasi baik, nilai persentase yang diperoleh adalah 89,2% dari rentang 75-89% (Dewi & Manuaba, 2021). Penggunaan *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran tentunya memiliki dampak yang positif, hal ini dikarenakan setiap *fitur* yang ada pada *powerpoint* sangat mudah digunakan dan dikreasikan sesuai kebutuhan mengajar. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sugiyarto et al., (2021), juga mengatakan bahwa penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat menarik perhatian siswa melalui penggunaan *fitur-fitur* yang ada di *powerpoint* dan visual yang ditampilkan, sehingga siswa menjadi semangat dalam belajar. Setiap *fitur* yang terdapat di *powerpoint* tentunya dapat digunakan dan dapat diaplikasikan dengan mudah, guru juga dapat memasukan gambar dan suara yang mendukung materi pembelajaran.

Tabel 2. Tabel penggunaan media *powerpoint* interaktif

Tanggal	Keterangan
9 Agustus 2021	Hasil menunjukkan siswa yang <i>open camera</i> perhatiannya tertuju pada pembelajaran, ini terlihat karena siswa <i>open camera</i> dan siswa antusias dalam menjawab setiap pertanyaan yang terdapat di <i>powerpoint</i> , respons yang diberikan siswa tidak lama pada saat menjawab pertanyaan.
13 Agustus 2021	Hasil menunjukkan siswa yang <i>open camera</i> perhatiannya tertuju pada pembelajaran, ini terlihat karena siswa <i>open camera</i> dan siswa antusias dalam menjawab setiap pertanyaan yang terdapat di <i>powerpoint</i> , respons yang diberikan siswa tidak lama pada saat menjawab pertanyaan.

Berdasarkan fakta yang didapati oleh penulis dan beberapa peneliti sebelumnya mengenai kurangnya belajar siswa yang, penulis memilih menggunakan media *powerpoint* interaktif untuk menarik perhatian siswa, supaya siswa tetap konsentrasi saat belajar. Hal ini dikarenakan pada *powerpoint* terdapat *fitur-fitur* yang mudah gunakan, sehingga dapat dengan mudah merancang media pembelajaran yang interaktif, sesuai dengan materi yang disampaikan, dan kebutuhan siswa.

Dalam mengatasi permasalahan yang didapati di praktikum, penulis menggunakan media pembelajaran yaitu *powerpoint* interaktif. Media *powerpoint* interaktif adalah penggunaan setiap *fitur* yang terdapat

pada *tab insert*, *animation* dan *transition*, sehingga *slide* tidak berjalan satu arah melainkan terdapat pilihan yang dapat digunakan sesuai dengan keinginan. Dengan mengaplikasikan setiap gambar, suara dan menggunakan setiap *fitur* yang ada di *powerpoint*, akan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik, membuat siswa tidak bosan dan siswa tetap konsentrasi pada saat belajar.

Seperti yang dilakukan oleh penulis saat *team teaching* pada 9 Agustus 2021, penulis membuat permainan tebak gambar menggunakan *powerpoint* yang interaktif. Pada permainan tebak gambar ini penulis menampilkan *slide* yang berisikan dua gambar, yaitu karya seni dua dimensi dan bukan dua dimensi. Siswa diberi kesempatan untuk menjawab dengan cara mengaktifkan microphone, pada saat menjawab siswa sangat antusias, lalu penulis menekan gambar sesuai dengan suara terbanyak. Pada saat menekan gambar maka akan keluar jawaban benar atau salah yang disertai suara. Pada proses penggunaannya penulis melakukan langkah-langkah (1): menyiapkan point-point penting dalam materi yang akan disampaikan; (2) membuat *slide* bagian pertanyaan dengan menambahkan gambar yang termasuk dalam karya seni dua dimensi dan bukan dua dimensi; (3) gambar diberi *hyperlink* supaya saat di tekan dapat berpindah *slide* sesuai dengan jawaban; (4) membuat *slide* untuk jawaban salah atau benar dan menambahkan suara dan gambar; (5) pada *slide* diberikan *icon* yang dapat dipilih untuk melanjutkan soal atau kembali ke *slide* sebelumnya dengan menggunakan *hyperlink*. Hasil dari penerapan *powerpoint* interaktif ini, siswa dapat mengikuti instruksi dengan benar, lebih dari lima siswa mengaktifkan microphone untuk menjawab, siswa dalam menjawab cukup antusias hal ini ditunjukkan dengan siswa cepat dalam menjawab, dan semangat ditunjukkan dengan siswa yang terus menyampaikan pendapatnya sehingga saling bersahutan satu dengan lainnya.

Sedangkan pada 13 Agustus 2021 penulis menggunakan media *powerpoint* interaktif dalam menjelaskan materi denah lingkungan rumah beserta contohnya. Pada *slide* yang ditampilkan terdapat denah lingkungan, beserta seorang anak yang menjadi tokoh bernama Ken, yang akan menjelaskan lingkungan sekitar rumahnya. Pada saat menekan tombol *next* maka Ken akan berpindah tempat dan akan muncul tulisan yang menjelaskan mengenai lingkungan rumahnya. Setelah selesai menjelaskan mengenai lingkungan rumah, Ken memberi pertanyaan kepada siswa melalui soal yang terdapat di *slide* dan siswa menjawab dengan mengaktifkan *microphone*. Pilihan yang ditekan akan memunculkan jawaban disertai suara, respons sangat antusias dalam menjawab pertanyaan. Penerapan media *powerpoint* interaktif yang dilakukan oleh penulis (1) membuat denah lingkungan rumah dengan *shapes*; (2) menggunakan gambar rumah, pohon, taman, bangunan lainnya, dan terdapat satu tokoh anak yang akan menjelaskan bagaimana lingkungan rumahnya; (3) menggunakan *animation* untuk menggerakkan tokoh utama berpindah tempat; (4) membuat *slide* pertanyaan dan jawaban serta menambahkan *hyperlink* di setiap jawaban untuk mengecek jawaban salah atau benar; (5) membuat *slide* jawaban salah atau benar serta menambahkan gambar dan suara. Hasil menunjukkan siswa yang *open camera* perhatiannya tertuju pada pembelajaran, ini terlihat karena siswa *open camera* dan siswa antusias dalam menjawab setiap pertanyaan yang terdapat di *powerpoint*, respons yang diberikan siswa tidak lama pada saat menjawab pertanyaan. Melalui fakta tersebut maka dapat dikatakan bahwa, penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat menarik perhatian siswa selama belajar dan membuat siswa konsentrasi saat belajar.

Guru dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang cukup penting terlebih lagi selama pandemi, pembelajaran yang dilakukan secara daring, membuat interaksi siswa dan guru sangat terbatas. Siswa selama pembelajaran daring 24 membutuhkan seorang penuntun untuk mengarahkan siswa dalam menggali setiap kompetensi yang dimilikinya, ini dapat dilakukan oleh guru dengan melaksanakan perannya sebagai penuntun. Peran guru sebagai penuntun merupakan mengarahkan siswa untuk dapat menemukan panggilan hidupnya, dengan menggali setiap kompetensi yang ada dalam diri mereka (Van Brummelen, 2015). Dalam melaksanakan perannya, guru sebagai penuntun harus membuat perencanaan yang jelas dalam mengajar, supaya pembelajaran dapat lebih bermakna. Seperti yang dikatakan oleh Azizah, dkk., (2021), dalam bukunya yang berjudul Peran dan Tantangan Guru Dalam Membangun Peradaban Manusia, mengatakan bahwa guru sebagai pembimbing harus menyiapkan pembelajaran dengan merencanakan tujuan dan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagai seorang penuntun guru harus mengenal setiap siswa yang diajarnya, mengenal bukan hanya sekedar mengetahui nama dan tempat tinggal, melainkan juga kebutuhan siswa dalam menggali setiap kompetensi yang dimiliki oleh siswa.

Dalam penerapannya media *powerpoint* interaktif ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari penggunaan media *powerpoint* interaktif ini adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dapat diatur sesuai dengan keinginan, dan tidak membosankan. Namun kelemahan dalam menggunakan media *powerpoint* interaktif, adalah pada saat pembelajaran daring bila terdapat jaringan yang tidak stabil, maka membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat menampilkan *slide*, sehingga waktu dalam belajar akan terpotong.

KESIMPULAN

Daya konsentrasi setiap orang berbeda-beda, salah satu yang menjadi faktor pembeda adalah usia manusia. Pada usia 8-9 tahun memiliki tingkat konsentrasi berkisar 16-25 menit, dan pada masa anak-anak perhatian siswa akan mudah teralihkan bila terdapat hal lain yang lebih menarik. Dalam hal ini tentu guru tidak dapat memaksa siswa untuk terus berkonsentrasi selama belajar, namun guru dapat menarik perhatian siswa supaya siswa tetap fokus saat belajar. Melalui penggunaan media *powerpoint* interaktif guru dapat menarik perhatian siswa, supaya siswa tetap fokus selama pembelajaran, dan tidak melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan instruksi guru. Dalam penggunaan media *powerpoint* interaktif penulis menyesuaikan dengan kebutuhan usia siswa, yaitu dengan menyajikan materi pembelajaran (1) tidak banyak menggunakan kata-kata melainkan gambar pada *slide*; (2) menggunakan *hyperlink* untuk berpindah *slide* sesuai dengan yang diinginkan; (3) menggunakan *animation* saat berpindah *slide* supaya lebih menarik; (4) membuat permainan dengan menggabungkan *fitur hyperlink, animation, shapes*, suara, dan gambar. Dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif dan melibatkan siswa selama pembelajaran, pada saat belajar siswa semakin antusias sehingga siswa terus memerhatikan setiap pembelajaran dan mengikuti instruksi dengan benar. Berdasarkan hasil dari penulisan ini, penulis merefleksikan bahwa penulis belum sepenuhnya mahir dalam membuat media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Masih banyak *fitur-fitur* yang belum penulis kuasai dalam penggunaannya, sehingga untuk kedepannya penulis akan mempelajari lebih lanjut fitur-fitur tersebut. Contohnya adalah membuat video menggunakan *powerpoint* interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ikhlas, A. I. (2022). Efektivitas Whatsapp sebagai media Belajar Daring di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 165–171. <https://doi.org/10.56916/ejip.v1i3.155>
- Annisa, R. R., Pratisti, W. D., & Uyun, Z. (2019). Efektivitas Manajemen Kelas Untuk Menurunkan Gangguan Konsentrasi Belajar Matematika Pada Siswa Sd. *Journal of Psychological Science and Profession*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.24198/jpsp.v3i2.22353>
- Azizah, & Dkk. (2021). *Peran dan Tantangan Guru Dalam Membangun Peradaban Manusia* (M. B. Muvid (ed.); 1st ed.). Global AKsara Pers.
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Dewi, Yanitama, A., Listiaji, P., Akhlis, I., Hardianti, R. D., & Kurniawan, I. O. (2021). *Pengembangan Media dan Alat Peraga: Konsep & Aplikasi dalam Pembelajaran IPA*. Pustaka Rumah Cinta.
- Febriyanti, D. (2020). Upaya Mengatasi Melemahnya Pemahaman Siswa dan Konsentrasi Belajar Siswa Pada SDN 2 Branti Raya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(khusus).
- Gilang, K., R. G. (2020). *Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Era Covid-19*.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Jahja, Y. (2015). *Psikologi Perkembangan* (4th ed.). Prenadamedia Group.

- Juita. (2020). Identifikasi Konsentrasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal of Physics Education/physics Education*, 1(1), 24–29. <https://cahaya-ic.com/index.php/SJPE>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Masita, D., & Daniati, N. (2020). Strategi Guru dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Pada Pembelajaran IPA Melalui Mapping Pada Siswa Kelas V SDN Doridungga Kecamatan Donggo. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(20), 181–193.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Cakra Books
- Putri, M., Kuntarto, E., Darat, M., Kota, J. L., & Jambi, M. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Era Pandemi (Studi Kasus Pada Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar). *Auladuma*, 8(1), 91–108.
- Putri, & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Sari, R. P., Tusyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.732>
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2021). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118–123. <https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>
- Tri Mindari, S. (2015). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, 4(2), 65–71.
- Van Brummelen, H. V. (2015). *Berjalan dengan Tuhan di dalam Kelas: pendekatan Kristiani untuk pembelajaran* (Ketiga). ACSI Indonesia.
- Wurjani, D., Sukirno, & Ramadhani, D. (2019). Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 71.