



## PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI MATERI POSISI STRATEGIS INDONESIA SEBAGAI POROS MARITIM DUNIA MENGGUNAKAN MEDIA POWERPOINT BERBASIS APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* PADA SISWA KELAS XI IPS-1 SMA NEGERI 1 SIBORONGBORONG SEMESTER 1 TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Anna Simanjuntak<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Penulis adalah Guru SMA Negeri 1 Siborongborong

---

**Keywords:**

motivation, learning outcomes,  
powerpoint, google classroom

---

**\*Correspondence Address:**

-

**Abstract:** This research is motivated by the low motivation and learning outcomes of students in learning material Characteristics of land and water areas in Indonesia in class XI IPS-1 SMA Negeri 1 Siborongborong. The purpose of this study is to increase student activity and learning outcomes by using powerpoint media based on the google classroom application. This study uses Classroom Action Research with a cycle consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were students of class XI IPS-1 SMA Negeri 1 Siborongborong Semester 1 of the Academic Year 2021/2022 with a total of 36 students. Techniques and data collection tools using test and non-test techniques (observation and documentation). The data analysis method in this study used qualitative data analysis. The results showed an increase in learning motivation from 9 students or 25.00% in the initial study to 24 students or 66.67% in the first cycle and 33 students or 91.67% in the last cycle. This is supported by an increase in the average initial study learning outcome of 56.11, in the first cycle the average score obtained by students is 72.50 and in the second cycle the average score obtained by students is 82.78 and is supported by an increase in complete learning in the initial state as many as 7 students (19.44%), in the first cycle increased to 19 students or 52.78% and in the second cycle increased back to 32 students or 88.89%. From the acquisition of the figures above, it can be concluded that in the second cycle, the process of implementing learning improvements was declared successful and complete in the second cycle.

---

### PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 di Indonesia terjadi pada pertengahan Maret 2020 berdampak pada kebijakan *Work From Home* (WFH) di lembaga pendidikan (sekolah dan perguruan tinggi); belajar dari rumah, bekerja dari rumah, beribadah di rumah. Pembelajaran mulai bergeser dari offline tatap muka fisik menjadi online. Penggunaan *google classroom*, email, WhatsApp (WA) dan media sosial lainnya, menjadi bagian penting dalam pembelajaran online. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah dampak *pandemi Covid-19* yang kini mulai merambah ke dunia pendidikan, sehingga pemerintah berupaya untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Selain itu pemerintah juga membatasi aktivitas manusia di luar rumah upaya membatasi antar banyak orang hal itu bertujuan untuk emutus

rantai penyebaran *Covid-19*. Dengan adanya kebijakan tersebut sekolah menerapkan kegiatan belajar mengajar dari jarak jauh atau pembelajaran daring.

Dilihat dari perkembangan zaman sekarang ini tidak lepas dari Teknologi Informasi (TI) yang juga semakin semakin berkembang. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan teknologi yang digunakan sebagai sarana informasi dan komunikasi antar individu (Miningsih, 2015:4). eSelain itu dengan adanya pandemi *Covid-19* yang sedang berlangsung, pelaksanaan proses pembelajaran membutuhkan pembelajaran Daring. Guru yakni dituntut untuk menguasai teknologi supaya proses pembelajaran daring masa pandemi *Covid-19*.

Kita ketahui sekarang ini, Indonesia tengah terkena pandemi Covid 19. Hal tersebut membawa dampak yang besar terhadap seluruh aspek Negara. Salah satunya yaitu di bidang pendidikan. Kebijakan Pemerintah untuk mencegah penyebaran covid salah satunya adalah dengan pembatasan sosial, sehingga kegiatan pembelajaran secara tatap muka tidak bisa dilaksanakan. Untuk itu Kementrian Pendidikan menetapkan untuk mengadakan pembelajaran jarak jauh, secara virtual. Adanya pembelajaran jarak jauh menuntut para guru untuk bisa menetapkan strategi belajar yang efektif agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai walaupun tanpa tatap muka langsung. Perkembangan teknologi yang sangat pesat, sangat membantu dalam menetapkan strategi tersebut, baik yang bersifat Sinkron maupun Asinkron. Akan tetapi tidak semua aplikasi pembelajaran dapat diterapkan pada suatu sekolah.

Melihat kondisi yang ada di sekolah, baik dari sarana prasarana, jaringan tempat tinggal siswa, maupun keadaan ekonomi siswa, ternyata kurang mendukung pembelajaran secara sinkron. Sehingga pihak sekolah membuat kebijakan menggunakan platform pembelajaran asinkron dengan google drive. Akan tetapi pembelajaran dengan dengan aplikasi tersebut terlihat hanya satu arah, kurang ada interaksi langsung antara siswa dengan guru. Siswa juga terlihat bosan, dan kurang berminat dalam proses pembelajaran, karena guru hanya mengirimkan materi lewat *google drive* dan Siswa mengirimkan tugas juga lewat aplikasi tersebut. Jadi *google drive* hanya sekedar tempat menyimpan materi dan tugas. Keadaan tersebut ternyata mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Kurangnya motivasi dan interaksi pembelajaran, menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar sehingga dibutuhkan platform lain yang mudah diakses dan juga bisa menciptakan interaksi antara guru dengan siswa, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Permasalahan belajar seperti yang diungkapkan tersebut terjadi pada siswa di SMAN 1 Siborongborong khususnya siswa XI IPS-1. Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian nilai mata pelajaran Geografi yang masih rendah. Menurut data pra siklus pada mata pelajaran Geografi di kelas XI IPS-1, terdapat 7 siswa atau 19,44% memperoleh nilai mata pelajaran Geografi yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM)= 75 pada materi dinamika kependudukan di Indonesia dengan dari jumlah siswa secara keseluruhan sebanyak 36 siswa.

Anggapan tentang pelajaran yang membosankan saat mengikuti mata pelajaran Geografi mendominasi pikiran siswa sehingga banyak di antara mereka kurang

berminat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Geografi. Selain hasil belajar yang kurang maksimal, aktivitas siswa XI IPS-1 juga rendah, ini terlihat dari data hasil observasi awal.

Keterbatasan waktu dan media dirasakan guru menjadi kendala, sehingga guru kurang maksimal dalam menyampaikan materi karena itu guru lebih memilih menggunakan metode yang mudah seperti ceramah dan diskusi. Sebagaimana yang disampaikan guru, bahwa diskusi pun juga berjalan kurang baik disebabkan karakteristik siswa XI IPS-1 yang cenderung pasif pada saat diminta berdiskusi dengan kelompoknya. Guru mengalami kesulitan dalam menumbuhkan semangat belajar siswa serta menyampaikan materi yang banyak tersebut kepada siswa, kurang terjalannya komunikasi yang baik antara guru dan siswa sehingga apa yang disampaikan guru pada siswa tidak tepat sasaran. Kegiatan belajar didalam kelas dengan materi yang banyak, jam pelajaran yang panjang namun terbatas semakin membuat siswa kurang antusias. Selain itu, kegiatan pembelajaran berupa penyampaian materi posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia dengan menggunakan skala sederhana dengan metode ceramah saja dan tanpa kegiatan aktif bagi siswa untuk memahami konsep materi menjadikan situasi belajar membosankan sehingga siswa sulit menyerap materi.

Multimedia *powerpoint* dapat dipilih sebagai media untuk membantu meningkatkan minat siswa, dimana *powerpoint* adalah program presentasi yang mampu menghasilkan tampilan dalam bentuk teks, gambar dan suara serta animasi.. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Beberapa kelebihan dari multimedia *powerpoint* adalah : (1) dapat menyajikan teks, gambar, film, sound efek, lagu, grafik, dan animasi, (2) memiliki daya tarik sehingga dapat menimbulkan minat atau ketertarikan, (3) penyajian yang bersifat poin poin atau informasi informasi dapat menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat, (4) mudah direvisi, mudah disimpan dan efisien, (5) dapat diulang ulang, sesuai dengan kebutuhan. (6) dapat diperbanyak dalam waktu singkat, (7) biaya yang dibutuhkan tidak mahal dan (8) dapat digunakan berkali kali pada kelas sama atau kelas yang lain.

*Google classroom* merupakan satu platform asinkron yang disediakan oleh akun Google. Aplikasi ini gratis dan mudah untuk diakses siswa. Dalam proses pembelajaran guru dapat membagikan materi, memberi tugas melalui aplikasi ini. Kelebihan dari aplikasi *Google classroom* dibanding aplikasi lain yaitu aplikasi *Google classroom* dapat digunakan untuk membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta dapat memberikan masukan secara langsung. Siswa juga dapat melihat materi dan tugas yang diberikan, mengirim tugas, maupun memantau nilai dan masukan dari guru. Adanya kelebihan tersebut diharapkan siswa dapat lebih mudah belajar secara mandiri menggunakan aplikasi *Google classroom* sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

## **KAJIAN TEORETIS**

### **Pengertian Keaktifan Belajar**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, keaktifan adalah kegiatan (Poerwodarminto, 1992 : 17), sedang belajar merupakan proses perubahan pada diri individu kearah yang lebih baik yang bersifat tetap berkat adanya interaksi dan latihan. Jadi keaktifan belajar adalah suatu kegiatan individu yang dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungan.

Menurut Anton M. Mulyono (2001 : 26) keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatankegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik. Menurut Sanjaya (2007: 101-106) aktivitas tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual dan emosional. Keaktifan yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar aktif.

Menurut Rochman Natawijaya (dalam Depdiknas 2005 : 31) belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar aktif sangat diperlukan oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika siswa pasif atau hanya menerima informasi dari guru saja, akan timbul kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan oleh guru, oleh karena itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengingatkan yang baru saja diterima dari guru.

Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam kegiatan pembelajaran ini sangat dituntut keaktifan siswa, dimana siswa adalah subjek yang banyak melakukan kegiatan, sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan. Menurut Raka Joni (1992: 19-20) dan Martinis Yamin (2007: 80- 81) menjelaskan bahwa keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala : (1) pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa, (2) guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar (3) tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal siswa (kompetensi dasar), (4) pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep, dan (5) melakukan pengukuran secara kontinu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

### **Pembelajaran Fisika**

Fisika termasuk sains merupakan salah satu bentuk ilmu, sehingga ruang lingkungannya juga terbatas hanya pada dunia empiris, yakni hal-hal yang terjangkau oleh pengalaman manusia. Alam yang menjadi objek kajian fisika ini sebenarnya tersusun atas kumpulan benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang satu dengan lainnya terkait dengan

syarat kompleks (Mundilarto, 2010: 4). Fisika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan alam. Oleh karena itu, hakekat fisika sama dengan hakikat ilmu pengetahuan alam. Menurut Chiapetta & Koballa (2010: 105) hakikat sains/ilmu pengetahuan alam ada 4 yaitu cara berpikir (*a way of thinking*), cara menginvestigasi (*a way of investigating*), kumpulan pengetahuan (*a body of knowledge*) dan penerapannya dengan teknologi dan masyarakat (*application/interaction with technology and society*). Adanya *a way of thinking* akan mengajarkan peserta didik untuk menumbuhkan sikap ilmiah mereka dan adanya *a way of investigating* mengajarkan peserta didik tentang perlunya metode ilmiah dalam pembelajaran fisika. Kedua hal tersebut jika dikolaborasikan akan membentuk suatu produk ilmiah. Untuk bisa menumbuhkan sikap ilmiah dan metode ilmiah pada diri peserta didik diperlukan suatu proses pembiasaan dan pelatihan. Proses pembiasaan dan pelatihan tersebut kemudian dikemas dalam suatu proses yang lebih kompleks yaitu proses pembelajaran fisika

### **Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*)**

CTL adalah model pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran yang disampaikan dengan pemikiran siswa atau pengetahuan siswa yang sudah ada. Model CTL ini mampu membantu siswa mengembangkan pemikirannya secara luas, setelah guru mengaitkan pembelajaran dengan pemikiran dan pengetahuan siswa. Menurut Baharudin dan Wahyuni (2007: 137) pembelajaran CTL adalah konsep pembelajaran yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. CTL adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa memahami makna yang ada pada bahan ajar yang mereka pelajari dengan menghubungkan pelajaran dalam konteks kehidupan sehari-harinya dengan konteks kehidupan pribadi, sosial dan kultural.

Menurut Fatah Yasin (2008: 65) model pembelajaran CTL adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. CTL adalah sebuah sistem belajar yang didasarkan pada filosofis bahwa siswa mampu menangkap pelajaran apabila mereka mampu menangkap makna dalam materi akademis yang mereka terima, dan mereka menangkap makna dalam tugas-tugas sekolah jika mereka bisa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya (Johnson Eleine B, 2010: 14). Model pembelajaran CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Blanchard dalam Julianto dkk, 2011: 75).

### **Aplikasi Voice Note *WhatsApp***

Voice notes adalah salah satu fitur yang cukup membantu dalam kondisi tidak bisa mengetik pesan. Berbeda dengan voice call, voice notes sering digunakan untuk mengirimkan pesan singkat ketika tidak memungkinkan untuk mengetik. Aplikasi perpesanan instan *WhatsApp* (WA) memungkinkan pengguna untuk mengirim pesan suara atau Voice Note secara mudah. Dengan fitur ini, pengguna tidak perlu mengetik pesan yang akan dikirim ke pengguna lain atau dalam percakapan grup. Fitur ini dapat digunakan untuk menyampaikan informasi bersifat penting atau sensitif.

Cara mengirim pesan suara di *WhatsApp*. Pertama, buka percakapan atau *chat* dalam aplikasi *WhatsApp*. Ketuk dan tahan ikon mikrofon dan mulai berbicara untuk merekam pesan. Setelah selesai, Anda dapat melepas jari dari ikon mikrofon. Selanjutnya, *WhatsApp* akan mengirim pesan suara yang telah direkam secara otomatis. Ketika merekam pesan suara, Anda dapat menggeser ikon mikrofon ke kiri untuk mengurungkan pengiriman pesan suara.

Mengirim pesan suara berdurasi panjang di *WhatsApp*. Anda juga dapat mengirim pesan suara berdurasi panjang di *WhatsApp*. Untuk melakukannya, silakan buka percakapan di *WhatsApp*. Ketuk dan tahan ikon mikrofon, geser ikon mikrofon ke atas untuk mengunci perekaman suara, lalu tekan kirim untuk mengirimkan pesan suara yang telah direkam. Perlu diketahui, beberapa ponsel mungkin memiliki waktu jeda atau (*delay*) sebelum Anda dapat berbicara saat merekam pesan.

Cara mengirim pesan suara di *WhatsApp*. Pertama, buka percakapan atau *chat* dalam aplikasi *WhatsApp*. Ketuk dan tahan ikon mikrofon dan mulai berbicara untuk merekam pesan. Setelah selesai, Anda dapat melepas jari dari ikon mikrofon. Selanjutnya, *WhatsApp* akan mengirim pesan suara yang telah direkam secara otomatis. Ketika merekam pesan suara, Anda dapat menggeser ikon mikrofon ke kiri untuk mengurungkan pengiriman pesan suara. mengirim pesan suara berdurasi panjang di *WhatsApp*. Anda juga dapat mengirim pesan suara berdurasi panjang di *WhatsApp*. Untuk melakukannya, silakan buka percakapan di *WhatsApp*. Ketuk dan tahan ikon mikrofon, geser ikon mikrofon ke atas untuk mengunci perekaman suara, lalu tekan kirim untuk mengirimkan pesan suara yang telah direkam. Perlu diketahui, beberapa ponsel mungkin memiliki waktu jeda atau (*delay*) sebelum Anda dapat berbicara saat merekam pesan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

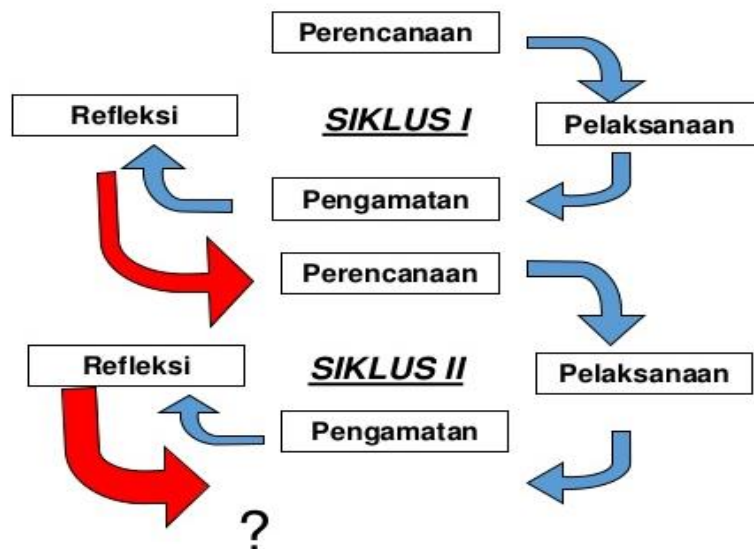
Dalam penelitian ini peneliti mengambil lokasi di kelas XI IPS-1 SMAN 1 Siborongborong. Penelitian dilaksanakan selama tiga bulan, yaitu pada bulan Juli 2021 sampai dengan September 2021 sebanyak 2 siklus, sedangkan penjelasan per siklusnya dapat dilihat pada lampiran 2 tentang jadwal kegiatan penelitian.

## Jenis Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dapat dimaknai sebagai sebagai suatu kegiatan penelitian dengan mencermati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas tersebut (Asmani, 2011: 33).

## Metode dan Rancangan Penelitian

Skema penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart (Kusumah dan Dwitagama, 2010:27) dapat lihat pada gambar 3.1. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas sistem spiral dengan model Hopkins seperti pada gambar 3.



Gambar 3.1 Gambar 3.1 Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas

## Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS-1 SMAN 1 Siborongborong Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2021, dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa terdiri dari siswa laki-laki 12 siswa dan perempuan 24 siswa.

## Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

### 1. Tes

Tes adalah alat pengumpul informasi mengenai hasil belajar yang berupa pertanyaan atau kumpulan pertanyaan. Adapun tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pretes dan postes. Pretes dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran. Sedangkan postes dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan metode *problem solving*. Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes tulis berbentuk *multiple choice*.

## 2. Non Tes

Instrumen non tes dalam penelitian ini meliputi observasi dan dokumentasi. Untuk lebih jelasnya sebagai berikut:

### a. Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menginventarisasi data tentang sikap siswa dalam belajarnya, sikap guru, serta interaksi antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran, dengan harapan hal-hal yang tidak teramati oleh peneliti ketika penelitian berlangsung dapat ditemukan (Heryanto, 2007:37).

### b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan kegiatan perekaman bukti dari segala tindakan yang dilaksanakan selama kegiatan penelitian berlangsung.

## HASIL PENELITIAN

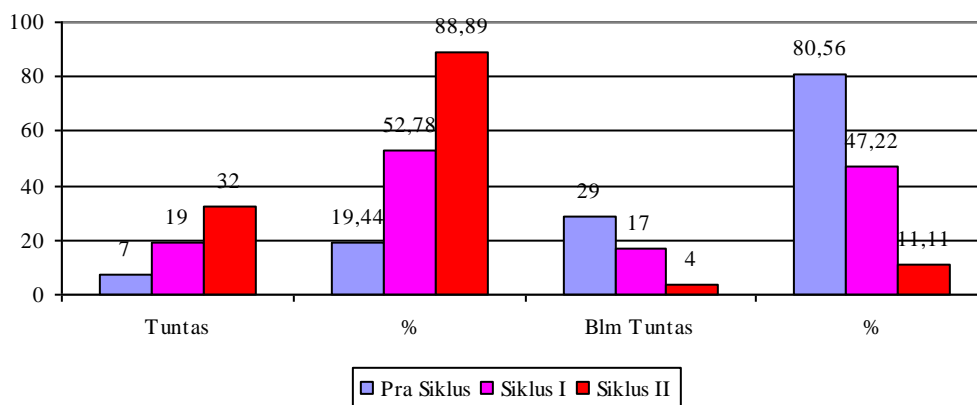
Pada studi awal dimana peneliti menggunakan metode pembelajaran klasikal, ternyata hasil ketuntasan belajar sangat mengecewakan, yaitu 7 siswa atau sebesar 19,44% yang tuntas belajar dari 36 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah menggunakan media *powerpoint* berbasis aplikasi *google classroom* akan sangat membantu dalam membangkitkan motivasi belajar siswa, ini terbukti dari hasil belajar yang diberikan pada setiap siklusnya mengalami peningkatan di mana pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa studi awal sebesar 56,11, pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 72,50 dan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 82,78. Rekapitulasi nilai hasil Tes formatif siswa dari kondisi awal, siklus I sampai dengan siklus II dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

**Tabel 4.7 Nilai Hasil Tes Formatif Temuan Awal, Siklus I dan Siklus II**

No	Kegiatan	Nilai	Tuntas		Belum Tuntas	
			Jml	%	Jml	%
1	Pra Siklus	56,11	7	19,44	29	80,56
2	Siklus I	72,50	19	52,78	17	47,22
3	Siklus II	82,78	32	88,89	4	11,11

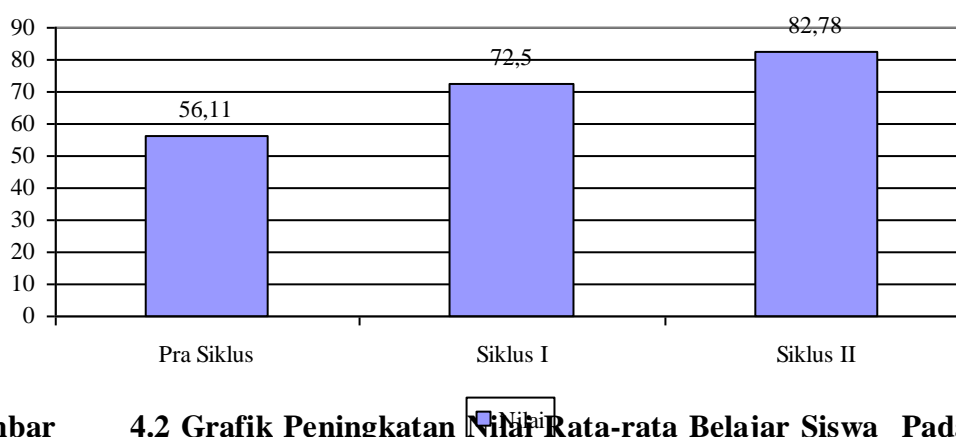
Sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan dalam perbaikan pembelajaran bahwa siswa yang dinyatakan tuntas belajar jika mendapat nilai tes formatif sebesar 75 ke atas dan jika 85% dari siswa telah tuntas belajarnya. Untuk memperjelas kenaikan ketuntasan belajar siswa.





**Gambar 4.1 Grafik Peningkatan dan Penurunan Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I dan II**

Penjelasan mengenai peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada dengan menggunakan media *powerpoint* berbasis aplikasi *google classroom* menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan di mana pada studi awal 56,11, pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 72,50 dan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 82,78. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam bentuk grafik sebagaimana gambar di bawah ini :



**Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Belajar Siswa Pada Siklus I dan II**

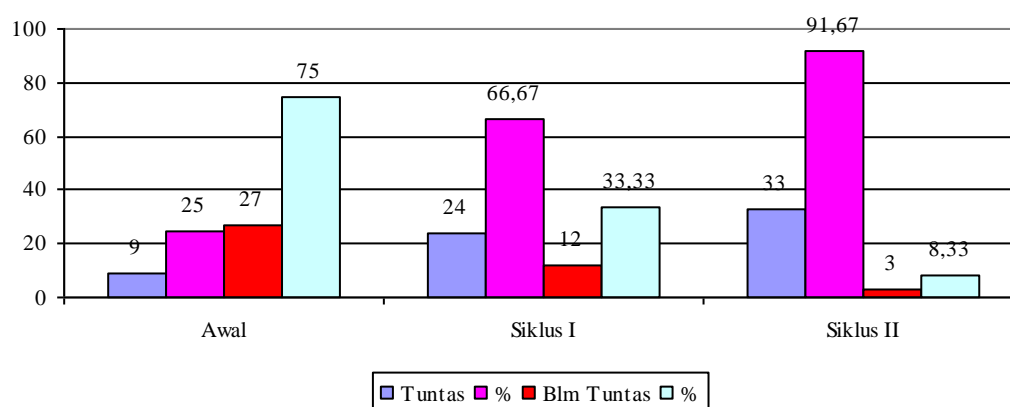
Data motivasi siswa diperoleh dari lembar observasi yang telah diisi oleh observer selama perbaikan pembelajaran berlangsung. Fokus observasi difokuskan pada aspek-aspek siswa hadir tepat waktu dalam kelas virtual, siswa antusias mendengarkan penjelasan materi, siswa aktif dalam diskusi kelas, siswa mengemukakan pendapat dalam diskusi kelas, mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat, siswa mampu memberi gagasan yang cemerlang, siswa mengunduh materi dan LKS, siswa mengerjakan dan mengupload LKS, siswa mengunduh lembar tes formatif, siswa mengerjakan tes formatif. Hasil observasi pada pelaksanaan kegiatan perbaikan pembelajaran menunjukkan hasil yang positif, dan dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi siswa pada setiap siklusnya.

Secara rinci penjelasan mengenai peningkatan motivasi siswa dalam proses perbaikan pembelajaran sebagaimana tabel di bawah ini :

**Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa pada Temuan Awal, Siklus I dan Siklus II**

No	Uraian	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas		Siswa Belum Tuntas	
			Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Awal	9	25,00	27	75,00	9
2	Siklus I	24	66,67	12	33,33	24
3	Siklus II	33	91,67	3	8,33	33

Secara jelas peningkatan motivasi siswa selama proses perbaikan pembelajaran sebagaimana dijelaskan pada gambar di bawah ini :



**Gambar 4.3 Grafik Ketuntasan Siswa Berdasarkan Tingkat Motivasi Siswa Pada Siklus I dan II**

Dari hasil observasi mengenai motivasi siswa tersebut berdasarkan kriteria keberhasilan perbaikan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa proses perbaikan pembelajaran dinyatakan berhasil karena peningkatan motivasi siswa mencapai angka 91,67% dari 85% batasan minimal yang telah ditentukan pada kriteria keberhasilan proses perbaikan pembelajaran.

Atas dasar pertimbangan sebagaimana diuraikan di atas, maka peneliti dan observer sepakat memutuskan bahwa kegiatan perbaikan pembelajaran diakhiri pada siklus II.

## PEMBAHASAN

Dari hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint* berbasis aplikasi *google classroom* pada siklus I dan II, peneliti menemukan beberapa temuan penelitian yang akan dibahas sebagai berikut. Hasil belajar yang diperoleh pada siklus I rata-rata hasil belajar yang di dapat dalam kelas adalah 72,50 dari kondisi awal sebesar 56,11. Angka tersebut masih tergolong kurang baik karena belum mencapai target yang telah ditetapkan yakni  $\geq 75$ . Selain itu, hanya terdapat 19 siswa (52,78%) yang mencapai nilai yang telah ditetapkan tersebut, selebihnya yakni 17 siswa

(47,22%) masih berada di bawah rata-rata. Adapun penjelasan mengenai peningkatan motivasi belajar menunjukkan 24 siswa (66,67%) dinyatakan meningkat motivasi belajarnya sementara 12 siswa (33,33%) dinyatakan belum meningkat.

Hal ini menunjukkan bahwa penelitian belum berhasil dan harus dilanjutkan ke siklus berikutnya yakni siklus II. Dari hasil diskusi dengan observer disimpulkan bahwa kegiatan dalam pembelajaran menggunakan media *powerpoint* berbasis aplikasi *google classroom* sudah nampak atau sesuai. Peneliti perlu mengemas masalah secara baik sesuai dengan pokok bahasan. Pada kegiatan diskusi kelompok masih ada beberapa siswa yang kurang aktif, hal ini harus lebih diperhatikan lagi. Adapun kendala lainnya adalah mengenai pengaturan waktu yang melebihi waktu yang telah ditentukan, penggunaan media harus lebih dimaksimalkan serta peneliti harus lebih memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan kelompok untuk memecahkan permasalahan.

Dari siklus I tersebut guru beserta observer menganalisis dan berdiskusi untuk merencanakan tindakan yang dapat memperbaiki siklus I tersebut melalui proses pembelajaran pada siklus II. Adapun perbaikan-perbaikan yang dilakukan oleh guru adalah lebih memahami dan memberikan perhatian lebih kepada siswa yang terlihat kurang aktif selama pembelajaran, lebih meningkatkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *powerpoint* berbasis aplikasi *google classroom* kepada siswa. Lebih banyak memberikan pertanyaan yang sifatnya memancing keaktifan siswa untuk dapat berpikir lebih keras dalam menyelesaikan masalah yang dalam hal ini adalah soal yang diberikan oleh guru. Guru lebih sering lebih berkeliling untuk mengecek ataupun memastikan bahwa materi yang telah disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Selain itu, guru pun memberikan tugas kelompok kepada siswa agar lebih aktif di kelas dan terjadi transfer ilmu dari siswa yang sudah faham kepada siswa yang masih belum memahami materi yang dipelajari. Pemberian *reward* untuk siswa yang turut berpartisipasi aktif pun cukup meningkatkan semangat belajar siswa di kelas.

Dari siklus II ini di dapatkan hasil rata-rata hasil belajar yakni 82,78 dan siswa yang mencapai KKM sudah lebih dari 85% yakni 88,89%. Hanya sekitar 11,11% atau 4 siswa yang dinyatakan belum tuntas. Hal ini di dukung oleh tingkat motivasi belajar yang meningkat pada siklus II mencapai angka 91,89 atau 33 siswa.

Maka dari itu peneliti memutuskan untuk mencukupkan penelitian hanya pada siklus II. Alasan mengapa pembelajaran siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan adalah karena siswa memang sudah terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* berbasis aplikasi *google classroom* dan faham dengan tahap-tahap penyelesaiannya, siswa sudah terbiasa berinteraksi dengan peneliti yang dalam hal ini sebagai guru di kelas tersebut, dan siswa lebih banyak mengerjakan latihan-latihan soal yang diberikan dengan tahapan pemecahan masalah. Selain itu, peneliti berusaha agar pembelajaran yang diterapkan benar-benar dapat diterima oleh siswa yaitu dengan lebih berkomunikasi kepada siswa, mencari tahu apa saja kesulitan yang dihadapi siswa, memberikan latihan terbimbing kepada siswa yang mengalami kesulitan tersebut

dan berusaha menciptakan suasana kelas yang nyaman agar siswa tetap senang dengan pembelajaran walaupun materi yang dipelajari cukup sulit.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan-temuan yang didapatkan peneliti selama proses perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dalam dua siklus dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan media *powerpoint* berbasis aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan proses pembelajaran materi posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia pada siswa kelas XI IPS-1 SMAN 1 Siborongborong Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022. Peningkatan proses pembelajaran tersebut terlihat dengan adanya perubahan ke arah perbaikan dan meningkatnya tindak belajar, meliputi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan media *powerpoint* berbasis aplikasi *google classroom* pembelajaran materi materi posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan motivasi belajar dari 9 siswa atau 25,00% pada studi awal menjadi 24 siswa atau 66,67% pada siklus pertama dan 33 siswa atau 91,67% pada siklus terakhir.
3. Penggunaan media *powerpoint* berbasis aplikasi *google classroom* pembelajaran materi materi posisi strategis Indonesia sebagai poros maritim dunia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan oleh kenaikan rata-rata hasil belajar studi awal sebesar 56,11, pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 72,50 dan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 82,78 serta didukung dengan peningkatan ketuntasan belajar pada keadaan awal sebanyak 7 siswa (19,44%), pada siklus I meningkat menjadi 19 siswa atau 52,78% dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 32 siswa atau 88,89%.

Dari perolehan angka-angka di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus kedua, proses pelaksanaan perbaikan pembelajaran dinyatakan berhasil dan tuntas pada siklus kedua.

## **SARAN**

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah dikemukakan, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
  - a. Pembelajaran menggunakan media *powerpoint* berbasis aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, siswa dapat berpikir positif aktif, kreatif dan menyenangkan.
  - b. Lebih aktif berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan memiliki keterampilan-keterampilan sosial dalam bekerja sama, berbagi tugas, bertanggungjawab, dan menghargai pendapat orang lain.
  - c. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, siswa hendaknya lebih mempersiapkan diri agar fokus ketika mengikuti pelajaran. Apabila ada materi yang belum dipahami diharapkan untuk ditanyakan kepada guru atau teman

sehingga siswa mendapat materi pembelajaran lebih maksimal. Siswa juga diharapkan lebih aktif saat mengikuti pelajaran dan tidak tergantung pada guru.

## 2. Bagi Guru

- a. Penggunaan media *powerpoint* berbasis aplikasi *google classroom* tidak hanya diterapkan untuk pembelajaran Penjaskes saja, tetapi dapat diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran lain yang ada pemecahan masalahnya..
- b. Sebaiknya penggunaan media *powerpoint* berbasis aplikasi *google classroom* dapat diterapkan oleh guru sebagai alternatif peningkatan motivasi dan belajar belajar di kelas karena penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media *powerpoint* berbasis aplikasi *google classroom* pada pembelajaran Penjaskes lebih efektif.

## 3. Kepala Sekolah

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu masukan/input dalam rangka pembinaan guru agar guru lebih berkualitas di masa yang akan datang.
- b. Laporan hasil penelitian dapat digunakan dalam rangka Penilaian Kinerja Guru yang meliputi empat kompetensi, salah satunya kompetensi profesi.
- c. Mengusahakan fasilitas yang bisa mewadahi agar proses pembelajaran dapat bermutu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Agus Suprijono. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. .....Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Ahmad, Rivai dan Sujana, Nana. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar. Baru.
- Akhmad Sudrajat. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan. Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Arikunto. 2011. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka. Cipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asmani, 2011, *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*: Jakarta, Diva Press.
- Cepi Riyana, 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung :CV Wacana
- Cintami, Mukminan. 2018. *Efektivitas outdoor study untuk meningkatkan hasil belajar Geografi berdasarkan locus of control di sekolah menengah atas Kota Palembang*. Jurnal Socia : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial. Vol 15. No 2. Hal 164-174.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efmi Maiyana. 2018. *Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi* Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika* V4.I1 (54-67). E-ISSN : 2502-096X P-ISSN :2459-9549
- Jufriadi Hidayat. (2008). *Penggunaan Microsoft Power Point atau Camtasia Sebagai Media Pembelajaran TIK*. Tersedia di <http://mdia.diknas.go.id/media/document/5568.pdf>.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT INDEKS.
- Muhammad Surya. 2003. *Teori-Teori Konseling*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy
- Nofrion. 2017. *Komunikasi Pendidikan: Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Dirjen Dikti. Depdiknas.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Suherman, 1999
- Sudjana, Nana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Suherman, 1999
- Sukmadinata, Nana. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Susilana .2007. *Pengertian Media Powerpoint*. Jakarta: Rineka Cipta