

Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Pasca Pembelajaran Daring (*COVID-19*)

Toni Nugroho Saputro ^{a,1,*}, Yusuf Andre Prakoso ^{b,2}, I Made Ratih Rosanawati ^{b,3}

^a Universitas Veteran Bangun Nusantara , Sukoharjo, Indonesia

^b Universitas Veteran Bangun Nusantara , Sukoharjo, Indonesia

^c Universitas Veteran Bangun Nusantara , Sukoharjo, Indonesia

¹ nugrohotoni75@gmail.com; ² Yusufandre96@gmail.com; ³ , imetmade@gmail.com

* Corresponding Author; Toni Nugroho Saputro



Received 3 Mei 2023; accepted 15 Juni 2023; published 30 Juni 2023

ABSTRACT

This research aims to better understand student's situation after online study due to *Covid-19* pandemic and how to deal the problem that arise from it. This reserch uses observation, interview, and literature study to collect data, interpret the result, and find the solution to solve the problem dicoverd during the research. The result of this research showed that online study had caused student to lose interest in History Lesson and made student to heavily rely in gadget (smartphone in particular) to solve problems, answer questions, and used as reference for any school work. After the use of media such as *Power Point* that contained illustration and summary of each subject of History Lesson that stimulate student's attention and imagination, interest in History Lesson improved. Based on this research it can be concluded that the use of media in History Lesson could stimulate student's interest and further improve understanding in subject matter. It is also noted that student's dependence on gadget had risen and while the use of technology in education is inevitable, dependence and misuse could instead harm the student themselves and thus further study and regulation must be done in order to ensure the quality of education and student's growth and future.

KEYWORDS

Online Study;
Student's Interest;
Power Point;
History Lesson.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. Pendahuluan

Pada awal tahun 2020, dunia dihadapkan dengan penyakit demam dan flu yang dapat menyebar pesat. Dalam waktu yang singkat, penyakit ini berkembang dan menginfeksi ribuan manusia serta menyebar ke berbagai belahan dunia. Adanya transportasi modern baik melalui jalur darat seperti kereta, atau jalur udara seperti pesawat telah mengakomodasi penyebaran virus dari satu belahan ke belahan dunia lainnya dalam waktu yang relatif singkat. Selain transportasi modern, sifat virus yang meyebar melalui droplet dan dapat bertahan di udara atau benda dalam waktu yang cukup lama menyebabkan potensi penularan yang tinggi apabila manusia yang terinfeksi berinteraksi dengan manusia lain atau bersin di tempat umum.

Penyebaran *Covid-19* yang pesat menjadi kekhawatiran sejumlah negara. Meski mortalitas *Covid-19* relatif rendah dibandingkan penyakit pandemi lainnya, tingkat mortalitas pada pasien yang memiliki penyakit bawaan (Pneumonia, Tuberculosis, dsb) atau immunitas yang lemah relatif lebih tinggi dibandingat pasien *Covid-19* lainnya. Manusia dengan immunitas yang lemah ini meliputi orang tua yang imun tubuhnya menurun karena usia, atau anak-anak yang imun tubuhnya belum sepenuhnya terbentuk. Untuk mencegah penyebaran virus yang tidak terkendali, berbagai negara di dunia menetapkan beberapa kebijakan untuk membatasi potensi penyebaran virus di tengah masyarakat.

Pandemi *Covid-19* yang melanda dunia telah membawa dampak di berbagai bidang. Di Indonesia, pandemi *Covid-19* berdampak besar terhadap berbagai ruang kehidupan masyarakat termasuk pendidikan. Penyebran virus *Covid-19* yang semakin pesat di Indonesia pada tahun 2020,

memaksa pemerintah untuk menyesuaikan sistem pendidikan dan kegiatan belajar untuk menjaga kesehatan dan keselamatan siswa serta tenaga pendidik. Hal ini dikarenakan kegiatan belajar di sekolah, baik dalam ruangan maupun luar ruangan memiliki potensi tinggi untuk menularkan virus *Covid-19*. Untuk mencegah penularan *Covid-19* yang sangat membahayakan untuk siswa, pemerintah melalui kementerian pendidikan menetapkan pembelajaran pada masa pandemi dilaksanakan secara tidak langsung melalui berbagai media seperti media daring.

Pemanfaatan media daring untuk pembelajaran sebenarnya bukanlah hal baru. Sejumlah universitas baik di luar, maupun dalam negeri sudah memberlakukan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai media termasuk media daring untuk melakukan sebelum pandemi *Covid-19*. Di Indonesia salah satu institusi pendidikan yang telah menjalankan pembelajaran (perkuliahan) jarak jauh sebelum *Covid-19* adalah Universitas Terbuka. Menggunakan media daring seperti situs universitas atau media lainnya, Universitas Terbuka sudah menyediakan pelayanan pendidikan jarak jauh untuk pihak yang ingin menuntut pendidikan, namun mengalami berbagai kendala teknis untuk mengikuti perkuliahan langsung. Mempertimbangkan situasi penyebaran *Covid-19* yang semakin luas di Indonesia dan melihat bahwa pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan, pemerintah memutuskan untuk mengubah pelaksanaan pembelajaran dari yang sebelumnya melalui tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh.

Selama pembelajaran jarak jauh, media daring berperan penting untuk memastikan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Berbagai aplikasi atau situs seperti *Google classroom*, *zoom*, *gmeet*, dll menjadi media untuk melaksanakan pembelajaran dan menyampaikan materi untuk siswa. Pada umumnya, guru dianjurkan menggunakan media yang dapat berinteraksi secara *real-time* menggunakan platform *video conference* seperti *Zoom* atau *Google meet* dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Hal ini dikarenakan penggunaan media yang memungkinkan guru untuk berinteraksi secara *real-time* memungkinkan guru untuk berinteraksi dengan siswa seperti halnya mengajar di kelas.

Meski pembelajaran jarak jauh melalui media daring ini dapat menjadi cara untuk mencegah penularan virus *Covid-19* selama melakukan proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran daring tidak sedikit menghadapi kendala dan permasalahan. Kepemilikan gawai yang terbatas, kurangnya infrastruktur penunjang jaringan internet, dan berbagai masalah lainnya seperti waktu yang tidak sesuai menjadi kendala yang dihadapi siswa ataupun guru dalam menghadapi pembelajaran jarak jauh dengan media daring. Guru sering kali menghadapi masalah ketika menyampaikan materi dan berinteraksi dengan siswa karena jaringan internet yang tidak stabil terutama di daerah yang infrastruktur jaringan internetnya belum memadai. Selain itu, tidak semua siswa memiliki gawai yang memadai untuk mengikuti pembelajaran daring sehingga siswa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan dan kendala ini, guru melakukan berbagai penyesuaian apabila proses pembelajaran melalui *platform video conference* banyak mengalami kendala teknis. Beberapa penyesuaian ini seperti pembuatan video pembelajaran, pembelajaran dengan tugas, dsb.

Penyesuaian yang dilakukan guru dalam pembelajaran jarak jauh dengan media daring tentunya bertujuan agar pendidikan tetap dapat berjalan sebaik mungkin. Akan tetapi, pembelajaran jarak jauh (baik menggunakan platform *video conference* atau pemberian tugas melalui (*Google clasroom*) secara tidak langsung menurunkan minat belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran sejarah peminatan. Hal ini dikarenakan pembelajaran jarak jauh dengan media daring dirasa terlalu monoton, karena pembelajaran hanya difokuskan pada penyampaian materi melalui ceramah, atau pengerjaan tugas. Pembelajaran yang dianggap terlalu monoton dan kurang merangsang rasa ingin tahu, serta kemampuan berpikir logis siswa sehingga menurunkan minat belajar siswa. Selain itu, penggunaan gawai dalam pembelajaran juga menurunkan minat membaca siswa karena siswa juga lebih sering mencari jawaban dan informasi di internet dibandingkan buku.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif menggambarkan gejala sosial yang terjadi dalam masyarakat dan bertujuan untuk menjelaskan dan menyelesaikan masalah yang sedang atau akan terjadi (Santika, 2019). Metode penelitian deskriptif kualitatif mengkonstruksi dan mendeskripsikan fenomena yang ada di masyarakat, baik fenomena alamiah maupun hasil tindakan manusia. Fenomena sosial yang diteliti dalam kajian ini berkaitan dengan penurunan minat belajar dan minat membaca siswa.

Penelitian kualitatif secara umum menggunakan 4 teknik pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, atau triangulasi (Sugiyono, 2015) Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang akan digunakan adalah wawancara, dan studi literatur. Literatur yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sumber tertulis seperti buku, artikel, dan jurnal.

3. Hasil dan Pembahasan

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan ketentuan Undang-Undang tersebut, maka secara mendasar, pendidikan Republik Indonesia berfokus pada pembentukan manusia yang cakap baik dalam bidang keilmuan, keterampilan, sikap, dan berwatak mulia serta berbudi luhur. Maka dari itu, pendidikan yang dijalankan di sekolah tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, namun juga berkaitan dengan mencari dan mengasah bakat siswa serta membentuk karakter yang sesuai dengan nilai dan norma bangsa Indonesia.

Pada masa pembelajaran daring, guru mengalami berbagai macam kendala dan permasalahan baru yang belum pernah dihadapi pada masa sebelumnya. Saat pembelajaran dilaksanakan dengan metode daring, tidak sedikit guru yang mengalami kesulitan untuk menyampaikan materi pembelajaran dikarenakan kurang masalah teknis seperti gangguan jaringan internet, keterbatasan gawai (terutama milik siswa), waktu pelajaran yang tidak sesuai, dsb. Selain masalah teknis, adapula guru yang mengalami kesulitan untuk menjalankan pembelajaran dengan metode daring secara maksimal karena tidak familiar dengan teknologi-teknologi atau aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring. Menghadapi berbagai kendala dan kesulitan dalam menjalankan pembelajaran daring, guru SMAN 1 Sukoharjo sudah berusaha semaksimal mungkin dengan kemampuan dan sarana yang ada untuk tetap bisa menyelenggarakan kegiatan pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19*.

Meski guru dan pihak sekolah sudah berusaha menjalankan kegiatan pembelajaran sesuai dengan arahan kementerian pendidikan dan kebudayaan, tidak dapat dipungkiri bahwa pandemi *Covid-19* dan pembelajaran daring telah membawa dampak yang sangat besar untuk dunia pendidikan termasuk di SMAN 1 Sukoharjo. Pembelajaran daring di SMAN 1 Sukoharjo juga mengalami sejumlah kendala sehingga pembelajaran daring yang ideal (pembelajaran menggunakan aplikasi *video conference* agar guru bisa berinteraksi secara langsung dengan siswa) cukup sulit untuk dilaksanakan dengan maksimal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh tim peneliti dengan beberapa siswa SMAN 1 Sukoharjo, kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring ideal, ada yang berasal dari guru, infrastruktur internet, ataupun keadaan siswa.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa SMAN 1 Sukoharjo menunjukkan bahwa tidak semua guru melaksanakan pembelajaran daring yang ideal yaitu pembelajaran dengan adanya interaksi langsung dengan media *video conference* seperti *Zoom* atau *GoogleMeet*. Beberapa guru hanya menggunakan media seperti *Google classroom* atau *whatsapp* untuk menyampaikan tugas atau materi pelajaran. Menurut siswa, beberapa guru hanya menggunakan media tersebut dikarenakan adanya kendala saat akan menggunakan aplikasi *video conference* seperti kendala perangkat, kestabilan jaringan internet, dan lainnya. Alasan lain beberapa guru tidak menggunakan aplikasi

video conference untuk berinteraksi secara langsung dengan siswa adalah kesulitan guru untuk menggunakan atau menjalankan aplikasi tersebut. Meskipun sejumlah guru juga sudah menggunakan media *video conference*, namun hal tersebut tidak terjadi di setiap jam pelajaran. Seringkali, karena adanya kendala teknis mendadak atau karena jam pelajaran yang tidak sesuai, pembelajaran daring yang sudah dijadwalkan untuk diadakan menggunakan aplikasi *video conference* dibatalkan dan dialihkan ke media lain seperti *Google classroom*. Hal ini berdampak secara langsung kepada siswa baik dalam hal penyerapan materi dan budi pekerti, maupun minat belajar siswa. Penyampaian materi yang terbatas hanya pengiriman materi pembelajaran yang kemudian dibaca siswa sangatlah tidak efektif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan setiap siswa memiliki kemampuan untuk menyerap dan memahami informasi yang berbeda. Kemampuan siswa untuk memilah informasi dan menemukan inti materi serta memahami secara penuh makna dari informasi tersebut berbeda antara satu individu dengan individu lainnya. Penyampaian materi tanpa adanya penjelasan guru dapat menyebabkan pemahaman yang berbeda atau bahkan keliru antara satu siswa dengan siswa lainnya. Bahkan, ada kemungkinan inti atau tujuan materi pembelajaran tidak dapat disampaikan secara benar kepada siswa dan pembelajaran menjadi tidak efektif. Selain itu, tidak adanya interaksi dengan guru dalam penyampaian materi pembelajaran juga menyulitkan siswa dalam menyerap materi karena siswa tidak bisa bertanya kepada guru apabila ada materi yang tidak dimengerti. Lebih lanjut, hal ini juga menurunkan minat siswa untuk belajar. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan hanya pemberian materi pelajaran untuk dibaca, dianggap sangat membosankan dan sulit diterima karena tidak adanya pendampingan guru yang memberikan arahan, menyampaikan inti materi, dan memotivasi siswa untuk belajar. Adapula siswa yang lebih mudah memahami materi apabila dijelaskan secara lisan oleh guru dan justru mengalami kesulitan untuk memahami materi dari buku tulis. Hal ini menyebabkan menurunnya minat belajar siswa karena siswa kesulitan untuk memahami materi, dan tidak adanya bimbingan guru membuat siswa tidak tertarik untuk mempelajari lebih lanjut.

Keadaan siswa baik keadaan sarana ataupun keadaan lingkungan rumah juga menjadi faktor dalam pembelajaran daring. Setiap siswa memiliki latar belakang ekonomi dan sosial yang berbeda sehingga tidak dapat disamakan. Setiap siswa memiliki permasalahan masing-masing yang tidak bisa disamakan dan harus diselesaikan dengan cara yang berbeda. Pada masa pembelajaran daring, beberapa siswa juga mengalami kendala tersendiri seperti kurang memadainya gawai yang digunakan untuk pembelajaran daring, jaringan internet yang kurang stabil, keadaan rumah yang tidak kondusif untuk melaksanakan pembelajaran daring, dll. Ketika mengikuti pembelajaran daring menggunakan aplikasi *video conference*, seringkali terjadi gangguan baik dari jaringan internet ataupun dari gawai yang tidak memadai untuk menjalankan program aplikasi *video conference*. Hal ini mengakibatkan tidak maksimalnya penyampaian dan penyerapan materi sehingga siswa merasa tertinggal. Di saat yang sama, siswa juga merasa kesulitan untuk meminta guru mengulang informasi yang disampaikan sebelumnya, terutama apabila hanya dirinya yang mengalami gangguan jaringan. Ketika gangguan terjadi beberapa kali, sejumlah responden wawancara (siswa) berpendapat jika hal tersebut menurunkan motivasi karena mereka merasa tidak mendapatkan materi yang lengkap.

Beberapa siswa di SMAN 1 Sukoharjo menyampaikan bahwa salah satu kendala utama lainnya yang menghambat kegiatan pembelajaran daring dan menurunkan minat belajar siswa adalah kurangnya interaksi antara siswa dengan guru dan interaksi antar siswa. Interaksi ini tidak hanya interaksi langsung secara fisik, namun juga interaksi secara daring melalui media-media sosial dan komunikasi. Terlalu monotonnya interaksi di dalam kelas virtual membuat sejumlah siswa tidak bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Apabila di dalam kelas secara fisik siswa dapat berinteraksi dengan teman sebangkunya, di kelas virtual hal ini tidak bisa dilakukan. Meski kelas yang ideal adalah kelas di mana siswa memberikan perhatian penuh pada pelajaran, seringkali hal tersebut tidak bisa dilakukan karena kejenuhan yang dialami siswa saat mengikuti pelajaran. Kejenuhan ini

seringkali dapat diturunkan dengan adanya games atau selingan dari guru, akan tetapi interaksi dengan teman satu meja juga dapat meringankan kejenuhan yang dihadapi siswa. Dalam pembelajaran daring, hal ini tidak dapat dilakukan dan salah satu cara siswa untuk menghilangkan kejenuhan yaitu dengan memainkan game atau mencari hiburan lain seperti membaca novel, komik, dsb di berbagai website. Aktivitas seperti ini meskipun tidak ideal namun tidak dapat dihindari. Berbeda dengan ruangan kelas di mana aktivitas seperti ini dapat dipantau secara langsung dan dapat segera dihentikan, dalam pembelajaran daring aktivitas seperti ini sulit terpantau oleh guru dan tidak jarang siswa justru lebih fokus pada hiburannya dibandingkan dengan pembelajaran daring. Situasi ini juga diperburuk dengan fakta bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran daring merupakan siswa angkatan baru sehingga belum sepenuhnya mengenal teman-teman kelas lainnya.

Pembelajaran daring juga meningkatkan frekuensi interaksi siswa dengan dunia digital melalui gawai. Pada masa pembelajaran daring, siswa menggunakan berbagai platform digital untuk dapat mengikuti pembelajaran daring, serta memenuhi kebutuhan pendidikan pada masa pandemi *Covid-19*. Ketika pembelajaran dialihkan dari pembelajaran luring ke pembelajaran daring, siswa tidak hanya beralih tempat pembelajaran dan kehilangan akses untuk berinteraksi secara langsung di lingkungan sekolah, namun juga kehilangan akses dengan sumber pendidikan bernama perpustakaan. Pada masa sebelum pembelajaran daring, masa SMA adalah masa di mana siswa idealnya semakin sering mengunjungi perpustakaan untuk menyelesaikan tugas atau mencari ilmu tambahan sesuai dengan minat dan potensi siswa. Akan tetapi, pada masa pembelajaran daring siswa tidak memiliki akses ke perpustakaan sehingga literatur yang dapat digunakan siswa untuk mengerjakan tugas atau menambah ilmunya menjadi sangat terbatas. Terlebih lagi, pada masa pembelajaran daring jumlah tugas yang diberikan oleh guru jauh lebih banyak dibandingkan biasanya. Hal ini dikarenakan jam mengajar pada pembelajaran daring yang dianggap tidak cukup untuk memberikan seluruh materi sehingga sejumlah guru memberikan tugas tambahan agar seluruh materi dapat disampaikan. Dengan materi literatur yang terbatas, siswa tentunya berusaha mencari berbagai cara untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan guna menyelesaikan tugas tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang tim peneliti dapatkan, seluruh responden menyatakan bahwa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru siswa mendapatkan sumber literatur dari media daring yaitu melalui mesin pencari web *Google*. Menurut siswa, *Google* dapat dengan cepat dan mudah mencari jawaban serta materi yang dibutuhkan siswa sehingga dipilih sebagai cara utama untuk menyelesaikan tugas pada masa pembelajaran daring. Preferensi siswa menggunakan *Google* untuk menyelesaikan tugas juga didorong oleh banyaknya tugas yang harus diselesaikan siswa dalam waktu tertentu sehingga *Google* yang dapat mencari jawaban dalam hitungan detik sangatlah ideal.

Penggunaan gawai di era digital tentunya tidak dapat dihindarkan dan pengenalan penggunaan gawai sejak SMA perlu dilakukan untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunia digital. Akan tetapi, berdasarkan observasi yang dilakukan tim peneliti di kelas, terdapat indikasi bahwa siswa terlalu bergantung pada gawai untuk menyelesaikan tugas atau mencari jawaban. Hal ini dibuktikan dengan sikap siswa yang langsung mencari jawaban melalui internet tanpa mencari dulu di buku paket ketika ada pertanyaan dari guru atau siswa lainnya dalam diskusi kelompok. Meskipun jawaban yang ditemukan siswa benar dan didapatkan dengan waktu yang jauh lebih singkat, namun pilihan siswa untuk mencari di internet terlebih dahulu mengindikasikan pemikiran siswa yang memilih untuk mencari jawaban dengan cara yang mudah dan cepat tanpa harus membaca terlebih dahulu atau berpikir panjang. Gejala ini tentunya sangat mengkhawatirkan dalam dunia pendidikan sebab informasi yang didapat siswa di internet belum tentu benar. Selain itu, siswa dikhawatirkan akan semakin malas untuk membaca sebab siswa cenderung lebih memilih mencari jawaban dari internet. Situasi inilah yang akan menjadi sangat berbahaya bagi dunia pendidikan sebab sebuah ilmu umumnya bersumber dari buku dan membaca adalah landasan utama seorang pelajar dan apabila siswa dapat dengan mudah menyelesaikan tugas dengan mencari jawaban maka proses tersebut belum bisa dikatakan sebagai proses pembelajaran yang ideal.

Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023 merupakan sebuah penelitian yang dilakukan guna mengetahui pengaruh penggunaan media *Power Point* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Peminatan. Terhitung mulai tanggal 21 September-18 November 2022. Selain itu berdasarkan uji dari ahli (*judgment expert*) media dari peneliti dinyatakan layak digunakan sebagai penelitian dengan revisi sesuai saran. Dimana saran tersebut yaitu untuk menambahkan warna dalam setiap slide dan penggunaan variasi huruf yang ada. Setelah tahap pelaksanaan penelitian selesai, maka didapatkan data yang kemudian diolah pada tahap pelaporan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh tim peneliti, ditemukan bahwa siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Sukoharjo mengalami penurunan minat belajar mata pelajaran Sejarah Peminatan ketika mengikuti pembelajaran daring. Penurunan minat ini terus berlangsung hingga pembelajaran luring. Faktor yang mempengaruhi penurunan minat ini seperti yang telah dijelaskan sebelumnya meliputi, penyampaian materi yang monoton, kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, kurangnya stimulasi siswa saat jam pelajaran, penempatan jam pelajaran di jam terakhir (dimana konsentrasi siswa sudah menurun), dan lain sebagainya.

Dengan adanya media *Power Point* ini dapat menunjang stimulus siswa dalam menempuh mata pelajaran sejarah peminatan. Sebab otak siswa dapat terangsang langsung oleh ilustrasi yang ditampilkan dalam media tersebut dan dapat memahami langsung mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Menurut 'Hukum Efek' Edward L Thorndike tingkah laku yang paling dekat diikuti oleh hasil yang memuaskan dapat dipastikan untuk menjadi pola yang mapan dan menjadi teladan. Respon yang sama akan diberikan apabila stimulus yang sama diberikan lagi. Skinner juga berpendapat bahwa belajar adalah fungsi perubahan perilaku individu secara jelas. Perubahan perilaku tersebut diperoleh sebagai hasil respon individu terhadap kejadian (stimulus) dari lingkungan. Berdasarkan kedua pendapat ahli tersebut, pembelajaran terhadap siswa dapat ditingkatkan dengan pemberian berbagai stimulus. Dalam penelitian ini stimulus yang dimaksud adalah penggunaan media seperti *Power Point* dan gambar yang dapat merangsang otak siswa sehingga menyerap materi dengan lebih baik dan efisien.

Dalam buku "Media Pembelajaran" (Arsyad, 2015) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan efektifitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi belajar. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena secara langsung dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. Dari beberapa hal yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa SMAN 1 Sukoharjo

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan tim peneliti ditemukan bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai dan memperhatikan pelajaran yang disertai dengan media pembelajaran *Power Point*. Hal ini dikarenakan *Power Point* mengandung gambar yang mampu menarik perhatian serta merangsang otak siswa. Selain itu, dalam *Power Point* juga terdapat ringkasan materi dan informasi tambahan untuk melengkapi materi dari buku paket. Ringkasan materi dapat membantu siswa untuk memahami inti materi pelajaran sedangkan informasi tambahan juga mendorong rasa ingin tahu siswa sehingga perhatian siswa dapat difokuskan ke materi pelajaran.

4. Kesimpulan dan Saran

Pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemi *Covid-19* telah membawa perubahan pada sikap dan cara belajar siswa. Pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara konvensional, mendapat pengaruh besar dari penggunaan teknologi saat pembelajaran daring. Salah satu perubahan yang paling besar adalah penggunaan gawai dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran luring, penggunaan gawai dalam kegiatan pelajaran sudah menjadi hal yang lumrah

dan sangat sulit bagi siswa untuk merubah kembali sikap mereka. Meski penggunaan teknologi tidak dapat dihindarkan di era digital ini, diperlukan perhatian dan regulasi ketat dalam pelaksanaannya sehingga gawai tidak membawa dampak negatif dalam perkembangan siswa seperti ketergantungan dan over-reliance terhadap gawai dalam kegiatan pembelajaran.

Penurunan minat belajar mata pelajaran sejarah peminatan juga menjadi salah satu dampak dari pembelajaran daring. Pada masa pembelajaran daring, pemberian materi yang monoton dan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa menyebabkan berkurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah peminatan. Pasca pembelajaran daring dan kembalinya metode pembelajaran ke pembelajaran luring, minat belajar siswa secara umum meningkat karena adanya interaksi secara langsung dengan teman sekelas. Pasca penggunaan media pembelajaran *Power Point* dalam kegiatan pembelajaran sejarah peminatan, terjadi peningkatan minat dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini dibuktikan dengan observasi peneliti yang melihat adanya peningkatan perhatian siswa terhadap materi pelajaran, serta hasil wawancara yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih memilih pelajaran dengan media pembelajaran *Power Point*.

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis yang dilakukan, tim peneliti menyarankan agar penggunaan media pembelajaran seperti *Power Point* ditingkatkan dalam proses pembelajaran. Selain *Power Point*, media pembelajaran lainnya seperti video, alat peraga, dll juga dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, tim peneliti juga mendorong agar dibuatkan aturan yang ketat terkait penggunaan gawai dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun penggunaan gawai dapat bermanfaat dan diperlukan dalam era digital, namun tim peneliti melihat bahwa adanya peningkatan ketergantungan terhadap gawai dan penggunaan gawai yang berlebihan dalam proses pembelajaran yang dapat berdampak negatif dalam perkembangan siswa.

References

- Andy Suryadi. 2012. Pembelajaran Sejarah dan Problematikanya. *Jurnal Historia Pedagogia*: Vol. 1, No. 1. hal 74-84.
- Haya Anika, diwawancarai oleh Yusuf Andre Prakoso, November 2022.
- Ilham Kurniawan, diwawancarai oleh Yusuf Andre Prakoso, November 2022.
- Jakni. 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Muh Haidar Raufsanjani, diwawancarai oleh Yusuf Andre Prakoso, November 2022.
- Rafli Arifin Nur Septian, diwawancarai oleh Yusuf Andre Prakoso, November 2022.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2015 *Metode penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta.