

Judul Praktik Baik : Implementasi *Model Project Based Learning* dengan Menggunakan Media Interaktif Powerpoint (Canva) pada Materi Statistika, Ukuran Pemusatan Data

Tujuan Pembelajaran : Meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi statistika khususnya materi ukuran pemusatan data

Matematika merupakan ilmu yang memiliki peranan penting bagi kemajuan peradaban manusia. Matematika telah dikembangkan oleh para matematikawan mulai dari zaman Mesir kuno, Babylonia, hingga Yunani Kuno. Pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari perannya dalam berbagai aspek kehidupan. Selain itu, dengan mempelajari matematika seseorang terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah, menggunakan logika, kritis, serta dapat meningkatkan daya kreativitasnya. Mengingat pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, maka perlu dipahami dan dikuasai oleh semua lapisan masyarakat tak terkecuali peserta didik sebagai generasi penerus. Namun, yang kita temui minat dan hasil belajar matematika peserta didik di sekolah masih rendah dengan persentase di bawah 50%. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal antara lain, adanya anggapan peserta didik bahwa belajar matematika itu susah karena terlalu banyak rumus, matematika memang sulit untuk dimengerti, kemampuan pemahaman peserta didik dalam belajar matematika memang rendah. Sedangkan faktor eksternalnya antara lain, model dan metode mengajar guru yang konvensional dan monoton. Kondisi ini tentunya sangat mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik untuk belajar matematika. Peserta didik akan merasa bosan dengan metode mengajar guru. Faktor eksternal lainnya adalah background keluarga yang mana peserta didik tumbuh dari keluarga broken home. Hal inilah terkadang melahirkan peserta didik yang bermasalah. Selain itu, kondisi lingkungan misalnya pergaulan dan penggunaan gawai tanpa batasan. Upaya guru menggunakan model pembelajaran yang berbeda-beda, misalnya pengajaran langsung, *cooperative*, nyatanya tidak memberikan peningkatan signifikan hasil belajar dan minat dalam pembelajaran matematika materi statistika khususnya ukuran pemusatan data.

Peserta didik kesulitan menerapkan konsep dan rumus mean, median dan modus terkait masalah kontekstual. Soal cerita yang berisi narasi panjang membuat siswa jenuh untuk berliterasi. Sehingga lahirlah peserta didik yang copy paste. Dari beberapa faktor tersebut, muncullah ide atau gagasan untuk menerapkan atau mengimplementasikan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media interaktif powerpoint canva pada materi statistika khususnya ukuran pemusatan data mean, median dan modus. Langkah ini dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara baik dari rekan guru maupun peserta didik. Terlebih jika dilihat dari keseharian peserta didik dengan gadgetnya, memungkinkan keaktifan peserta didik. Peserta didik tertarik dengan hal-hal yang terintegrasi IT. Selain itu, melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajarnya.

Pemanfaatan model berbasis proyek ini saya lakukan dengan menayangkan video pembelajaran terlebih dahulu termasuk dengan langkah-langkah pengerjaan proyek. Setelah itu, saya membagi kelas dalam beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang per kelompok. Selanjutnya, pembagian LKPD. LKPD inipun dirancang sekreatif mungkin agar bisa memancing daya tarik peserta didik dalam berdiskusi kelompok. Dalam LKPD tersebut dituangkan prosedur penyelesaian proyek. Pada proses pengerjaan proyek saya

berkeliling membimbing peserta didik baik secara individu maupun kelompok salah satunya adalah membimbing peserta didik membuat powerpoint melalui canva. Menuangkan permasalahan dalam media powerpoint. Setelah proyek selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan proyek yang dibuat di depan kelas. Sementara kelompok lain menyimak dan menanggapi proyek dari kelompok pemateri. Kemudian peserta didik melakukan evaluasi dengan tes tulis. Hasilnya pun sangat baik. Karena terjadi peningkatan signifikan yang awalnya di bawah 50% menjadi 85% yang tuntas berdasarkan KKTP. Selanjutnya, tahap memberikan kesimpulan. Peserta didik secara merata mampu menyampaikan kesimpulan materi tentang mean, median dan modus dengan bahasa yang jelas dan konkrit. Kemudian di akhir pembelajaran, 3 perwakilan peserta didik memberikan refleksi terkait pembelajaran saat itu. Dari ketiga perwakilan semuanya memberikan feedback positif. Salah satunya adalah mereka tertarik dengan model pembelajaran PjBL dengan pemanfaatan media interaktif powerpoint canva, karena lebih melibatkan peserta didik dan penggunaan Hp atau gadget lebih bermanfaat.