

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Tema 4 (Berbagai Pekerjaan) Kelas IV Sekolah Dasar

Fitri Utami^{1*}, H.A. Hari Witono², Heri Setiawan³
^{1,2,3}Program Studi PGSD, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: fitryutami949@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the process of making and developing powerpoint-based learning media and to determine the effectiveness of the product resulting from the development of powerpoint-based learning media. This research method is R&D (Research and Development) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Methods of data collection using questionnaires or questionnaires and documentation. The data analysis technique used is qualitative and quantitative data analysis techniques. The population in this study were all fourth-grade students at SDN 2 Montong Terep. While the sample in this study were 6 students because this study used small groups. The results of the research generally show that the score of the media validator gets a percentage of 85.3% with a very decent category, the material validator score gets a percentage of 87% with a very decent category, and the student response score gets a percentage of 82% with a very decent category.

Keywords: *Learning media, interactive power point, elementary school students.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan proses pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint dan untuk mengetahui keefektivitasan produk hasil pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint. Metode penelitian ini *R&D (Research and Development)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan ialah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 2 Montong Terep. Sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu 6 orang peserta didik karena penelitian ini menggunakan kelompok kecil. Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa skor dari validator media memperoleh persentase 85,3% dengan kategori sangat layak, skor validator materi memperoleh persentase 87% dengan kategori sangat layak, dan skor respon peserta didik memperoleh persentase 82% dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Power Point Interaktif, Peserta Didik Sekolah Dasar.*

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dengan optimal, dan terjadi didalam maupun diluar lembaga pendidikan. Berdasarkan Undang Undang No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah selayaknya mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar,

misalnya melalui pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Gagne dan Briggs (1975) (dalam Arsyad, 2017:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video, film, slide, visio recorder, televise dan computer.

Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini adalah proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, siswa hanya mengingat dan menimbun berbagai informasi yang diberikan tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh dengan menghubungkannya ke dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan November 2020 di SDN 2 Montong Terep, kondisi yang sama juga terjadi pada proses pelaksanaan pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dan mengantuk. Salah satu upaya mengembangkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih interaktif adalah dengan menggunakan bantuan multimedia. Dibandingkan media-media lain, multimedia mempunyai berbagai kelebihan yaitu mampu merangkum berbagai media, seperti teks, suara, gambar, grafik, dan animasi dalam satu sajian digital.

Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan fakta bahwa guru mengajar masih dengan cara yang konvensional dan hanya menggunakan media pembelajaran seadanya. Berdasarkan kenyataan tersebut, dengan penggunaan media yang kurang bervariasi, tampak saat observasi siswa kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Banyak siswa yang tidak fokus dan tidak tertarik pada materi yang diajarkan oleh guru, sebab guru masih mengajar menggunakan metode ceramah dan media sederhana seperti papan tulis, gambar-gambar yang ada di buku pelajaran yang membuat siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran lebih lagi masi ada beberapa siswa belum bisa membaca dengan lancar.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis power point interaktif sebagai alat bantu guru dalam mengajarkan materi tema 4 (Berbagai Pekerjaan).

METHOD

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan (research and developmen). Penelitian dilaksanakan pada bulan April Tahun 2021 dan lokasi penelitian berada di SDN 2 Montong Terep Kecamatan Praya, Kabupaten Lombok Tengah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2 Montong Terep yang berjumlah 29. Sedangkan sampelnya adalah 6 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner yang menggunakan skala likert yakni memberikan point 1-5. Kemudian teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif dengan persentase menggunakan lima kategori yang ada yakni sangat baik, baik, sedang, kurang dan sangat kurang untuk menggambarkan tingkat kelayakan media pembelajaran.

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan pada tingkat kevalidan produk media pembelajaran, maka digunakan konversi skala tingkat pencapaian seperti pada Tabel 1.

Berdasarkan Tabel 1, maka media pembelajaran yang dikatakan valid atau layak adalah media pembelajaran memenuhi kriteria skor dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi dari ahli media, ahli materi dan respon peserta didik. Skor penilaian yang memenuhi syarat kelayakan untuk media pembelajaran berbasis power point interaktif dikategorikan layak atau valid.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

| Tingkat pencapaian (skor) | Interpretasi |
|---------------------------|--------------|
| 81% – 100% | Sangat layak |
| 61 % – 80% | Layak |
| 41%- 60% | Cukup layak |
| 21% – 40% | Kurang layak |
| 0% - 20% | Tidak layak |

FINDINGS AND DISCUSSION

Findings

Dari kegiatan pengumpulan data dengan menyebarkan 3 angket dimana angket tersebut diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan angket respon siswa. Setelah dilakukan analisis jawaban angket, didapatkan data hasil dari validator ahli media yakni sebesar 85,3%, ahli materi yakni sebesar 87%, dan hasil dari respon siswa sebesar 82%. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel presentase dan diagram batang dibawah ini:

Validasi Ahli Media

Tabel 2. Uji Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | $\sum X$ per aspek | Skor max | Persentase | Kategori |
|----|----------------------|--------------------|----------|------------|--------------|
| 1 | Isi | 16 | 20 | 80% | Layak |
| 2 | Tampilan | 17 | 20 | 85% | Sangat layak |
| 3 | Penyajian | 41 | 45 | 91% | Sangat layak |
| | Rata-rata persentase | | | 85,3% | Sangat layak |

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 2, dapat diketahui bahwa aspek isi memperoleh nilai persentase 80%, aspek tampilan memperoleh nilai persentase 85%, aspek penyajian memperoleh nilai persentase 91%. Berdasarkan persentase dari skor ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,3% dengan kategori “**sangat layak**”, sehingga media powerpoint dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada uji coba produk.

Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | $\sum X$ per aspek | Skor max | persentase | Kategori |
|----|----------------------|--------------------|----------|------------|--------------|
| 1 | Isi | 26 | 30 | 87% | Sangat layak |
| 2 | Bahasa | 12 | 15 | 80% | Layak |
| 3 | Lainnya | 14 | 15 | 93% | Sangat layak |
| | Rata-rata persentase | | | 87% | Sangat layak |

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 3, dapat diketahui bahwa aspek isi memperoleh nilai persentase 87%, aspek bahasa memperoleh nilai persentase 80%, aspek lainnya memperoleh nilai persentase 93%. Berdasarkan persentase dari skor ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 87% dengan kategori “**sangat layak**”, sehingga materi pada media powerpoint dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada uji coba produk.

Uji Coba Siswa Kelas IV

Tabel 4 Uji Coba Kelompok Kecil

| No | Aspek Penilaian | $\sum X$ per aspek | Skor max | persentase | Kategori |
|----|----------------------|--------------------|----------|------------|--------------|
| 1 | Isi | 44 | 60 | 73% | Layak |
| 2 | Tampilan | 215 | 240 | 90% | Sangat layak |
| | Rata-rata persentase | | | 82% | Sangat layak |

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 4 dan gambar 3, dapat diketahui bahwa aspek isi memperoleh nilai persentase 73%, aspek tampilan memperoleh nilai persentase 90%. Berdasarkan persentase dari skor kedua aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 82% dengan kategori “**sangat layak**”, sehingga media powerpoint dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar.

Discussion

Penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis power point tema 4 (berbagai pekerjaan) kelas IV Sekolah Dasar bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran power point. Untuk mencapai tujuan tersebut maka media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif tersebut dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pribadi (2011), Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Tahap pertama, yaitu analisis kinerja diketahui bahwa di sekolah tidak tersedia media pembelajaran yang menunjang materi pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan hanya sebatas memberi penjelasan dengan memaparkan materi secara tertulis di papan, kemudian menjelaskannya secara lisan. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan, yaitu menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk memperbaiki suasana belajar agar tercapainya hasil belajar yang lebih baik.

Langkah selanjutnya yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint. Pembuatan dan pengembangan media ini didasarkan dengan memperhatikan kesesuaian media dengan materi pembelajaran dan kebutuhan belajar peserta didik.

Validasi Ahli Media

Uji ahli media dilakukan pada tanggal 23 April 2021. Berdasarkan penilaian dari validator diketahui bahwa aspek isi memperoleh nilai persentase 80%, aspek tampilan memperoleh nilai persentase 85%, aspek penyajian memperoleh nilai persentase 91%. Berdasarkan persentase dari skor ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 85,3% dengan kategori “**sangat layak**”, sehingga media powerpoint dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada uji coba produk.

Validasi Ahli Materi

Selanjutnya uji ahli materi tanggal 23 April 2021 diketahui bahwa hasil dari aspek isi memperoleh nilai persentase 87%, aspek bahasa memperoleh nilai persentase 80%, aspek lainnya memperoleh nilai persentase 93%. Berdasarkan persentase dari skor ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 87% dengan kategori “**sangat layak**”, sehingga materi pada media powerpoint dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada uji coba produk.

Respon Siswa

Selain oleh ahli media dan ahli materi, angket juga diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran powerpoint. Angket terdiri dari 10 buah pernyataan dengan skala minimal 1 dan skala maksimal 5. Hasil uji coba peserta

didik diperoleh diketahui bahwa aspek isi memperoleh nilai persentase 73%, aspek tampilan memperoleh nilai persentase 90%. Berdasarkan persentase dari skor kedua aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 82% dengan kategori **“sangat layak”**, sehingga media powerpoint dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar. Responden setuju bahwa media pembelajaran berbasis powerpoint menarik dan dapat meningkatkan semangat peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, serta media power point juga mudah untuk digunakan. Penggunaan media yang dikembangkan harus sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa itu sendiri, Sanjaya (2014).

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap evaluasi dalam penelitian pengembangan dilakukan sesuai dengan tanggapan peserta didik, dan hasil uji coba media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis powerpoint sangat layak untuk digunakan.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan dan pembuatan media berbasis powerpoint interaktif dapat dibagi menjadi dua tahap yaitu, (1) membuat dan mengembangkan media power point, dan (2) membuat dan mengembangkan materi power point. Pengembangan media pembelajaran berbasis power point melalui 5 tahap yaitu: Analisi, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

REFERENCES

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Rajagrafindo Persada.
- Gagne, R.M. (Ed). 1987. *Instruktional Technology: Foundations*. Hillsdale. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Pribadi, Benny. (2009) *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sanjaya, I. B. (2014). *Keefektifan Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMK N 1 Bantul*.
- Suhendrianto, A. (2017). *Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw*.
- Winata, Sanjaya. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.