

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Aulia Sholihah¹, Nana Hendracipta², Odin Rosidin³

¹²Prodi PGSD, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang.

³Prodi PBSI, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang.

Corresponding Author: auliasholihah08@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran powerpoint interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: define, desain, develop, dan dessimimate. Penelitian ini menggunakan instrument berupa angket dalam mengumpulkan data, lembar angkat yang digunakan yaitu: angket ahli media, angket ahli bahasa, angket ahli materi dan angket respon peserta didik. Hasil validasi ahli media menunjukkan presentase 87,36% dengan kategori "sangat layak". Validasi ahli bahasa menunjukkan presentase 80% dengan kategori "layak". Validasi ahli materi menunjukkan presentase 95% dengan kategori "sangat layak. Respon peserta didik terhadap media sangat positif, dengan nilai presentase 93,33% dengan kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran powerpoint interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif.

Abstract

This research is motivated by the lack of interesting and interactive learning media variations that can improve students' understanding and motivation towards learning materials. This study aims to develop interactive powerpoint learning media used in the learning process of grade IV elementary school students. The method used is research and development (R&D) with a 4D model consisting of 4 stages, namely: define, design, develop, and dissimimate. This study uses an instrument in the form of a questionnaire in collecting data, the lifting sheets used are: media expert questionnaire, language expert questionnaire, material expert questionnaire and student response questionnaire. The results of the media expert validation showed a percentage of 87.36% with the category "very feasible". The validation of language experts showed a percentage of 80% with the category "feasible". The validation of material experts showed a percentage of 95% with the category "very feasible. The response of students to the media was very positive, with a percentage value of 93.33% with the category "very good". Based on these results, the interactive powerpoint learning media developed is feasible to be used as a learning medium for grade IV elementary school students.

Key Word: Learning Media, Powerpoint Learning

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi di dalam pembelajaran tentu merupakan suatu inovasi yang dapat dikembangkan oleh pendidik. Pendidik dapat mengombinasikan antara pembelajaran dengan teknologi sehingga pembelajaran akan lebih efektif. Pembelajaran yang efektif tentunya dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran di kelas. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Media dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, terutama materi abstrak yang sulit dipahami sehingga pemilihan metode dan media pembelajaran menjadi salah satu penunjang agar pembelajaran berjalan dengan afektif. Berbagai media pembelajaran interaktif telah banyak dikembangkan. Namun pada wilayah tertentu masih dalam pemahaman dan membutuhkan penerapan lebih lanjut (Rita O, Rufa H & Nur, 2021).

Latuheru dalam Hasan et al., (2021:28) media pembelajaran merupakan bahan, alat, metode atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memastikan interaksi komunikasi edukatif antara guru dan peserta didik berlangsung secara efektif dan bermanfaat. Penggunaan media sangatlah penting, khususnya untuk materi yang bersifat abstrak. Materi yang hanya dijelaskan secara lisan berpotensi menimbulkan pemahaman yang salah pada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih efektif karena dapat memberikan visualisasi, simulasi, atau contoh nyata.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran yaitu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, kurangnya partisipasi aktif peserta didik pada saat proses pembelajaran, sebagian peserta didik memiliki minat yang kurang terhadap materi yang disampaikan, pembelajaran yang hanya mengacu pada bahan ajar buku dan latihan soal saja. Keadaan tersebut berpotensi menyebabkan kejenuhan, kebosanan, serta menurunkan minat peserta didik pada saat proses pembelajaran. Pendidik dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan cara mengelola pembelajaran dengan efektif. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Jamilah dalam Syah, et., al (2023) *powerpoint* merupakan salah satu perangkat lunak dari Microsoft yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan cara Menyusun presentasi secara efektif, sederhana dan profesional. Penggunaan media *powerpoint* interaktif dapat memudahkan pembelajaran karena keabstrakan materi dapat dikonkritkan dengan menggunakan media pembelajaran. Media ini mudah digunakan, memiliki tampilan desain yang menarik, dan menampilkan berbagai konten multimedia seperti gambar, animasi, suara, dan video. Hal itu akan membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D), dengan model 4D yang bertujuan untuk menciptakan produk atau meningkatkan produk yang telah dikembangkan. Penelitian pada pengembangan media *powerpoint* ini menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S, Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). terdiri dari 4 tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*desain*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*desseminate*).

1. Tahap define

Pada tahap ini ada beberapa langkah yang dilakukan yaitu, analisis awal, analisis peserta didik, analisis kurikulum dan analisis materi.

2. Tahap desain

Tahap perancangan bertujuan untuk membantu dalam menentukan desain yang akan dibuat, pada penelitian ini desain yang dibuat yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Ada 2 langkah yang dapat dilakukan yaitu, pemilihan media, rancangan awal, pembuatan media,

3. Tahap develop

Tahap pengembangan mencakup dua langkah yang harus dilakukan, yaitu penelitian oleh para ahli dengan proses revisi dan uji coba pengembangan. Tujuan tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan versi akhir dari produk pembelajaran yang dikembangkan setelah melalui tahap revisi dari para ahli. Dalam tahap pengembangan ada 4 tahap pengembangan yaitu, pembuatan media, validasi media, revisi media, uji coba media.

4. Tahap dessiminate

Tahap ini bertujuan untuk mempublikasikan atau menyebarkan produk yang telah dikembangkan kepada target pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil penelitian dan pembahasan

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan prosedur model 4-D (Four-D), yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S Semmel dan Melvin I Semmel, terdiri dari 4 tahapan pengembangan, yaitu: 1) *define* (tahap pendefinisian), 2) *desain* (tahap perancangan), 3) *develop* (tahap pengembangan), 4) *dessiminate* (tahap penyebaran). Prosedur penelitian 4-D dapat dijelaskan melalui tahapan-tahapan penelitian yaitu sebagai berikut.

a. Tahapan Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini ada beberapa langkah yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

1) *Font-end Analysis* (Analisis Awal)

Untuk memahami permasalahan awal dalam proses pembelajaran, peneliti melakukan pra penelitian melalui kegiatan wawancara dan observasi di SDN 1 Rahong. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan dan memvalidasi masalah-masalah yang muncul.

2) *Learner Analysis* (Analisis Peserta Didik)

Hasil analisis menunjukkan beberapa peserta didik kesulitan memahami materi yang disampaikan, terdapat pula peserta didik yang menunjukan kejenuhan dan terlibat percakapan diluar topik pembelajaran.

3) *Material Analysis* (Analisis Materi)

Tahap analisis materi pada bab 7 ilmu pengetahuan alam dan sosial. Topik-A Aku dan kebutuahnku. Tujuan analisis materi adalah agar materi yang disampaikan dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* interaktif relevan dan sesuai dengan kompetensi awal yang termuat dalam modul pembelajaran.

4) *curriculum Analysis* (Analisis Kurikulum)

pada tahap ini dilakukan anlisis terhadap kurikulum yang digunakan dengan merujuk pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

b. Tahapan Perancangan (*Desain*)

Tahap ini dilakukan dengan mendesain media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Media yang dibuat disesuaikan dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan agar mencapai tujuan yang ingin dicapai.

- 1) Rancangan awal
pada tahap ini yaitu membuat *storyboard*.

STORYBOARD

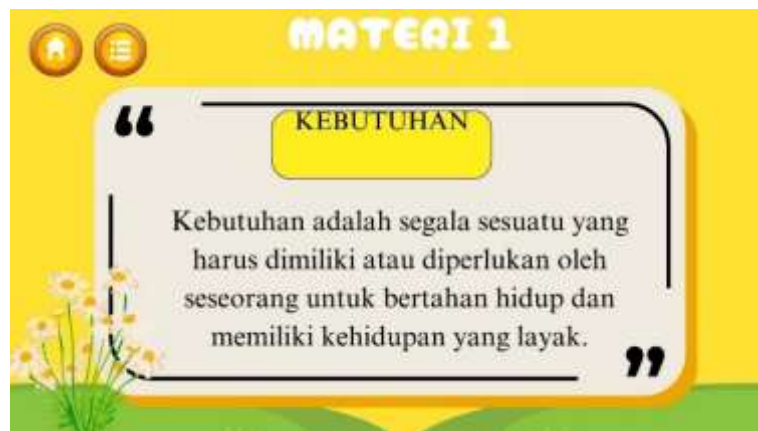
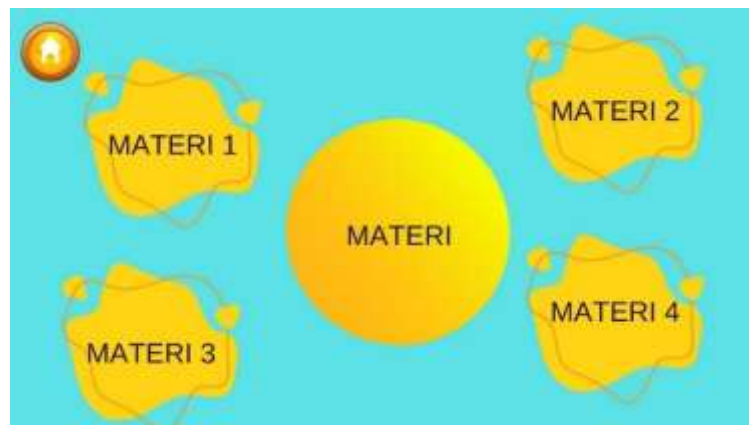
1. Halaman awal

Halaman awal ini berisi judul materi, menu utama dan petunjuk penggunaan.

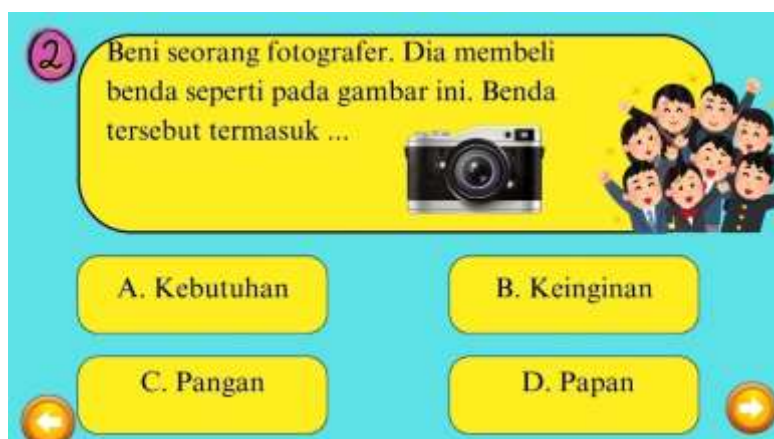


2. Tampilan isi

Tampilan isi terdiri dari tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran. Materi yang digunakan yaitu materi akutan kebutuhanku pada mata Pelajaran IPAS.



3. Tampilan soal dan umpan balik
Tampilan selanjutnya menampilkan soal Latihan dan umpan balik, Latihan soal terdiri dari 5 uraian sedangkan umpan balik terdiri dari 5 pilihan ganda.



4. Tampilan video

Tampilan video berisi video pembelajaran mengenai materi yang diajarkan.



5. Tampilan penutup

Tampilan penutup berisi profil peneliti dengan tampilan terimakasih.

c. Tahapan Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media. Langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakannya. tim ahli terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli materi, dan angket respon peserta didik.

Tabel 1. Hasil validasi ahli

Hasil Validasi	Presentase	Kategori interpretasi
Ahli Media	87,56%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	79,99%	Layak
Ahli Materi	95%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil ketiga ahli yang telah melakukan validasi, ahli media memperoleh skor 91,57%, ahli bahasa memperoleh skor 80% dan ahli materi memperoleh skor 95%.

Tabel 2. Hasil angket respon peserta didik

Skor	280s
Rata-rata	$\frac{280}{300} \times 100 = 93,33\%$
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan analisis data yang ada, penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dalam Pelajaran IPAS topik A- aku dan

kebutuhanku menunjukkan hasil yang sangat positif. Peserta didik memberikan respon yang baik dengan skor rata-rata 93,33% termasuk kedalam kategori “sangat baik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* ini efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu peserta didik lebih fokus dalam belajar sehingga, mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

d. Tahapan Penyebaran (*Dessiminate*)

Tahap terakhir dalam proses penelitian pengembangan model 4D. pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif, disebarakan setelah melalui tahapan validasi dan revisi pada tahap-tahap sebelumnya. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif dirancang untuk mendukung proses pembelajaran di kelas IV SDN 1 Rahong, khususnya pada mata Pelajaran IPAS Topik A- Aku dan kebutuhanku.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran *powerpoint* interaktif penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model 4D melalui empat tahapan yaitu, define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media memperoleh hasil 87,56%, ahli bahasa memperoleh hasil 80%, dan ahli materi memperoleh hasil 95%. Sehingga media pembelajaran layak digunakan untuk uji coba pada peserta didik. Hasil respon peserta didik saat uji coba menggunakan media mendapatkan skor 93,3% dengan kategori “sangat baik”.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti media pembelajaran *powerpoint* interaktif masih terbatas pada Pelajaran IPAS dengan materi aku dan kebutuhanku, peneliti selanjutnya diharapkan dapat menerapkan media ini pada mata pelajaran yang lain agar dapat melakukan pengujian terhadap eektivitas peserta didik. Media *powerpoint* dapat diakses menggunakan laptop dan proyektor sehingga sarana dan prasarana harus memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifannisa, et al., (2023). Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Avy, A., (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI. Jurnal Pancar. Vol. 5 No. 2.
- Hasan, M., et, al. (2021). Media Pembelajaran. Klaten. Tahta Media Group.
- Khaeronisa, (2021). METODOLOGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN. Media Madani.
- Rita, O., Rufa, H., Nur.R. (2021). Asesmen penggunaan multimedia pembelajaran interatif biologi oleh siswa sebagai klasifikasi Tingkat digital literacy pendukung program Merdeka belajar di aceh barat.Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 14 No.2. hal 76-81.

Syah M, N,F., Hidayatullah, R, S., & Kurniawan, W,D. (2023). Pengaruh powerpoint interaktif terhadap hasil belajar generasi. Journal of Mechanical Engineerang Learning.