

Rika Wahyuni¹

PGSD, STKIP PGRI Trenggalek,
Trenggalek, Indonesia

Efi Ika Febriandari²

PGSD, STKIP PGRI Trenggalek,
Trenggalek, Indonesia

Angga Setiawan³

PGSD, STKIP PGRI Trenggalek,
Trenggalek, Indonesia

✉ rikawahyuni14@gmail.com¹

✉ efi.ika.f@gmail.com²

✉ anggasetiawan25.as@gmail.com³

Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information And Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik

e-ISSN 2774-3691

<https://jurnal.stkipggrtrenggalek.ac.id/index.php/tanggap>

Abstrak. Pemahaman konsep melalui pembelajaran tematik yang mendasari penelitian pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT masih sulit dipahami oleh siswa sehingga menyebabkan kurang aktifnya siswa dalam belajar. Pada umumnya, siswa memerlukan bantuan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT untuk membantu pemahaman konsep materi dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas V SD. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT dalam bentuk *slide* dengan dilengkapi tombol menu pembelajaran sehingga memudahkan pengguna menuju ke halaman yang diinginkan. Model pengembangan yang diimplementasikan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian dan pengembangan membuktikan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif layak untuk digunakan, berdasarkan hasil kevalidan materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 75% (layak), kevalidan bahasa sebesar 93% (sangat layak), kevalidan media sebesar 82% (sangat layak), dan kevalidan dari uji praktisi memperoleh nilai rata-rata sebesar 93% (sangat layak). Keefektifan media pembelajaran *powerpoint* interaktif diperoleh dari rumus *n-gain* mendapatkan peningkatan belajar sebanyak 0.57 dengan kategori sedang. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT memperoleh respon yang sangat positif dari siswa, menurut uji lapangan hasil perolehan nilai rata-rata angket respon siswa sebesar 84% (sangat positif). Berdasarkan analisis data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT tergolong layak dan mampu meningkatkan keaktifan siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran Berbasis ICT, *Powerpoint* Interaktif, Pembelajaran Tematik.

Pengutipan: Wahyuni, Febriandari & Setiawan. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Information And Communication Technologies* Pada Pembelajaran Tematik. *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 75-82.

Pendidikan abad ke-21 membawa arus perubahan dimana guru mempunyai peran tidak hanya sekedar *transfer of knowledge* atau transfer pengetahuan di era transformasi. Guru mempunyai peranan yang sangat fundamental dalam proses pembelajaran, peranan guru itu sendiri sebagai mediator yang mampu memfasilitasi anak didik. Berdasarkan UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20, menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah proses interaksi pendidik, peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Hal ini senada dengan pendapat (Sudjana dalam Rusman, 2018:96) bahwa pembelajaran merupakan proses sistematis dan interaktif antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu pembelajaran merupakan sebuah sistem yang membentuk komponen. Guru perlu

memperhatikan keempat komponen dalam merencanakan pembelajaran yaitu tujuan, materi, metode, dan evaluasi agar dapat mencapai tujuan intruksional yang diinginkan.

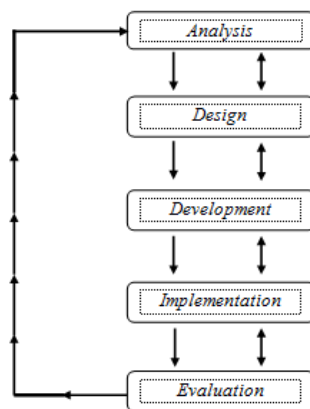
Pemanfaatan hasil teknologi melalui proses belajar dapat mendorong upaya pembaharuan dengan memanfaatkan kemajuan IPTEK yang sudah ada. Guru abad ke-21 adalah guru kreatif yang mampu menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Rusman, 2018:18) permasalahan penting pembelajaran guru abad ke-21 adalah penggabungan teknologi komputer melalui kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut (Purwanti, 2018:266) permasalahan yang terjadi ketika proses pembelajaran yaitu, materi yang diajarkan hanya bersifat monoton padahal dalam menyampaikan materi yang mengandung konsep dan fakta sulit untuk dipahami siswa, sehingga perlu menentukan cara agar dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan inovatif melalui aplikasi *powerpoint*.

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menampilkan materi pembelajaran dan dilengkapi dengan latihan-latihan soal, kuis atau permainan (*games*) dengan bantuan *microsoft powerpoint*. Selain itu karakteristik dan gaya belajar siswa yang berbeda melalui pemanfaatan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat menarik siswa dalam belajar. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang akan dikembangkan tentunya juga disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga memudahkan siswa dalam kegiatan belajar. Sesuai dengan penjelasan (Budyartati, 2014:61) menjelaskan bahwa ada beberapa kriteria yang baik digunakan dalam penggunaan media pembelajaran meliputi: (1) media hendaknya disajikan mengenai informasi yang sesuai dengan tujuan dan materi, (2) media disesuaikan dengan karakteristik siswa, dan (3) didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana.

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Surodakan, pemahaman konsep melalui pembelajaran tematik pada materi pengaruh kalor terhadap kehidupan masih sulit dipahami oleh siswa. Belum maksimalnya proses pembelajaran tematik karena terbatasnya materi pembelajaran dibuku menyebabkan kurang aktifnya siswa dalam belajar. Pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran *powerpoint* interaktif, menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menampilkan materi pembelajaran dan dilengkapi dengan latihan-latihan soal, kuis atau permainan (*games*) dengan bantuan *microsoft powerpoint*. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka penulis ingin mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis *Information and Communication Technologies (ICT)* pada pembelajaran tematik kelas V SDN 2 Surodakan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Metode ini digunakan oleh penulis untuk menghasilkan sebuah produk baru atau yang sudah ada, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hal ini sesuai dengan Suryani dkk (2018:128) tujuan adanya model pengembangan ADDIE yaitu untuk dapat menghasilkan produk dan prosedur yang diuji cobakan di lapangan secara sistematis, kemudian dievaluasi, dan diperbaiki sehingga dapat memenuhi kriteria yang diharapkan terkait dengan keefektifan, kualitas, dan standar yang diterapkan.



Gambar 1. Model ADDIE(Sumber Suryani dkk, 2018:126)

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan instrument wawancara, angket, dan tes. Data yang diperoleh dari instrumen yang dikembangkan kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

1. Teknik analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang digunakan penulis bertujuan untuk menganalisa data yang diperoleh dari angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, praktisi dan respon siswa (Sugiyono, 2016:253).

a. Analisis kevalidan atau kelayakan media *powerpoint* interaktif berbasis ICT.

Validasi digunakan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan. Uji angket validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, uji praktisi, dan angket respon siswa pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis ICT dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor jawaban yang diperoleh dari responden (ΣR) dengan jumlah skor maksimal (N) setelah dibandingkan hasilnya diubah menjadi persen dengan di kali 100%. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$P (\%) = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P(%) = Prosentase skor dalam (%).

$\sum R$ = Jumlah skor jawaban yang diperoleh dari responden.

N = Jumlah skor maksimal dalam satu item.

b. Analisis hasil tes.

Teknik analisis data kuantitatif yang digunakan penulis bertujuan untuk melihat efektifitas dari penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT pada pembelajaran tematik kelas V SDN 2 Surodakan. Penulis menganalisis data hasil pengukuran melalui tes *pre test* dan *pos test* yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran.

2. Analisis Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif adalah teknik yang digunakan pada saat mengamati proses suatu produk, serta respon subjek yang terlibat dalam penggunaan produk (Sugiyono, 2016:222). Analisis data kualitatif yang penulis gunakan untuk mengolah sebuah data yang berasal dari hasil angket antara lain saran dan kritik dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan angket praktisi guru terhadap produk *powerpoint* interaktif berbasis ICT.

3. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

N-Gain yaitu rumus yang digunakan oleh penulis untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh siswa meningkat atau tidak setelah proses pembelajaran. Gain menunjukkan perbedaan sesudah dan sebelum pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan melihat hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. N-gain dapat dihitung dengan menggunakan perolehan gain rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

N-Gain = Nilai *gain*

S_{post} = Nilai *posttest*

S_{pre} = Nilai *pretest*

S_{maks} = Nilai maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Rekapitulas Validasi Ahli dan Praktisi

Setelah produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif berhasil dikembangkan, maka sebelum diimplementasikan ke lapangan perlu dilakukan pengujian kepada ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan uji praktisi.

Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Ahli dan Praktisi

No.	Sumber Data	Skor%	Kriteria
1.	Ahli Materi	75%	Valid/Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	93%	Sangat Valid/Sangat layak
3.	Ahli Media	82%	Sangat Valid/Sangat layak
4.	Praktisi	93%	Sangat Valid/Sangat layak
Rata-rata		86%	Sangat Valid/Sangat layak

Tabel 1 menjelaskan mengenai media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT dapat digunakan dalam penelitian, berdasarkan hasil kevalidan materi sebesar 75%, kevalidan bahasa sebesar 93%, kevalidan media sebesar 82%, dan kevalidan dari uji praktisi sebesar 93%. Berdasarkan skala likert skor persentase hasil validasi ahli dan praktisi memperoleh rata-rata sebesar 86% sehingga media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT yang dikembangkan layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

2. Uji Keefektian

Data hasil belajar siswa diperoleh oleh penulis dengan menggunakan tes hasil belajar. Tes hasil belajar siswa yang digunakan menggunakan *pre test* dan *post test*. Peningkatan hasil belajar siswa diperoleh hasil dari perbandingan nilai *pre test* dan *post test*. *Pre-test* diberikan sebelum adanya tindakan, dan *post-tes* diberikan setelah adanya tindakan, dengan guru menerapkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT. Analisis keefektifan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dilakukan dengan menggunakan perhitungan indeks *gain*. *N-Gain* merupakan peningkatan kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. *Gain* menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoin* interaktif.

Tabel 1. Rekapitulasi Keefektifan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Rata-Rata	Pre Test	Post Test	N-Gain Score	Kriteria
	75	80	0,57	Sedang

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan hasil penelitian angket respon siswa terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif secara keseluruhan memperoleh 84% jika dikaitkan dengan tabel kriteria kevalidan maka skor pencapaian ini termasuk dalam kualifikasi sangat valid dan masuk dalam kategori sangat positif.

3. Uji Respon Siswa

Uji lapangan diterapkan pada 34 siswa kelas V SD Negeri 2 Surodakan. Peneliti ingin mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran, maka siswa diberikan angket respon siswa untuk menilai media pembelajaran. Pembelajaran pada uji lapangan dilakukan secara daring dengan menggunakan *google form* dan *google drive*.

Tabel 1. Rekapitulasi Angket Respon Siswa

Rara-rata	ΣR	N	P	Kriteria
	1141	1360	84%	Sangat Valid/Sangat Positif

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan hasil penelitian angket respon siswa terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif secara keseluruhan memperoleh 84% jika dikaitkan dengan tabel kriteria kevalidan maka skor pencapaian ini termasuk dalam kualifikasi sangat valid dan masuk dalam kategori sangat positif.

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT untuk siswa kelas V SD. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT merupakan media yang dikembangkan dalam bentuk *slide* dengan dilengkapi tombol navigasi dan tombol menu pembelajaran sehingga memudahkan pengguna menuju ke halaman yang diinginkan. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT pada pembelajaran tematik kelas V SD. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT diperoleh dari hasil validasi, saran dan kritikan yang diberikan oleh ahli media, materi, bahasa, dan praktisi. Setelah melalui

proses validasi, peneliti merevisi perbaikan produk awal, sehingga mampu menghasilkan produk media akhir yang dapat diterapkan pada pembelajaran. Produk akhir yang dikembangkan dicetak dalam bentuk *soft copy* dengan menggunakan CD-R.

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba produk, diperoleh hasil bahwa produk media *powerpoint* interaktif layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran di kelas. Dari segi kelayakan, media pembelajaran *powerpoint* interaktif dinilai sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran dilihat dari hasil validasi materi mendapat prosentase tingkat kevalidan sebesar 75%, validasi bahasa mendapat prosentase tingkat kevalidan sebesar 93%, hasil validasi media mendapat prosentase tingkat kevalidan sebesar 82%, sehingga dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Dari hasil angket praktisi guru kelas V SD mendapat prosentase tingkat kevalidan sebesar 93%. Dilihat dari segi keefektifan media *powerpoint* interaktif berdasarkan uji lapangan diperoleh nilai rata-rata *pre test* sebesar 75 dan nilai rata-rata *post test* sebesar 88. Jika dilihat dari perhitungan *n-gain*, nilai rata-rata hasil belajar *pre test* dibandingkan dengan nilai rata-rata *post test* mendapatkan peningkatan hasil belajar sebesar 0,57 dengan kategori sedang. Sedangkan dari hasil angket respon siswa yang diperoleh dari uji lapangan terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif secara keseluruhan mencapai 84% (sangat positif). Dengan demikian media *powerpoint* interaktif berbasis ICT efektif, Layak, dan mendapatkan respon yang sangat positif untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pengembangan dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang telah diuraikan di atas, penelitian relevan yang senada dengan pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis ICT yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Iyus Jayusman, Gurdjita & Agus Putra Kurniawan Shava (2017) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Powerpoint pada Mata Kuliah Sejarah Asia". Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia *powerpoint* sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian ahli media memperoleh nilai 89% masuk dalam kategorisangat layak untuk digunakan. Hasil dari pengumpulan data tanggapan pemakaian terbatas memperoleh nilai 82,35%, dan pengumpulan data tanggapan luas mencapai 77,76% dengan demikian multimedia Powerpoint ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT layak untuk digunakan berdasarkan hasil kevalidan materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 75% (layak), kevalidan bahasa sebesar 93% (sangat layak), kevalidan media sebesar 82% (sangat

layak), dan kevalidan dari uji praktisi memperoleh nilai rata-rata sebesar 93% (sangat layak).

2. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari segi keefektifan media *powerpoint* interaktif berdasarkan uji lapangan diperoleh nilai rata-rata *pre test* sebesar 75 dan nilai rata-rata *post test* sebesar 88. Jika dilihat dari perhitungan *n-gain* nilai rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan peningkatan sebesar 0,57 dengan kategori sedang.
3. Media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa. Berdasarkan data angket respon siswa yang diperoleh dari uji lapangan terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif secara keseluruhan mencapai 84%, termasuk dalam kualifikasi sangat valid dan masuk dalam kategori sangat positif.

DAFTAR PUSTAKA

Budyartati, S. 2014. *Problematika Pembelajaran SD*. Yogyakarta: Deepublish

Kamila, H.R., Duchu, N. 2018. Validitas Multimedia Interaktif Model Tutorial Sistem Peredaran Darah Manusia. *Ejournal-Pensa*, 6 (2), 119-122. (Online)(<https://media.neliti.com/media/publications/253510-none-5b5da696.pdf>), diakses 26 November 2019

Jayusman, I., Gurdjita & Shava, A.P.K. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Power Point pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur: *Jurnal Candrasangkala*, 3 (1) 2477-2771, (Online) (<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Candrasangkala/article/download/2886/2253>), diakses 26 November 2019.

Purwanty, J.I.S., Mahfud, H. 2018. Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Microsoft Power Point Pada Guru-Guru Sekolah Dasar: *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2 (2) 2549-8347, (Online)(<http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2296>), diakses 26 November 2019.

Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta

Suryani, N., Setiawan, A & Putra, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional