

## **Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif* Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII Smp**

**Yanti Rahmadhani Siregar<sup>1</sup>, Rosmaini<sup>2</sup>**

**E-mail:** rosmainifadil@yahoo.com<sup>1</sup>, yantirahmadhanisiregar26@gmail.com<sup>2</sup>

**Universitas Negeri Medan**

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertolak dari masalah kurangnya media pembelajaran yang disediakan oleh guru, karena media pembelajaran yang kurang menarik membuat pembelajaran cenderung lebih membosankan dan monoton bagi siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik yang harus disusun sesuai Kompetensi Dasar Kurikulum 2013. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran Powerpoint Interaktif pada materi teks fabel siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Adapun subjek penelitian ini adalah validator ahli media dan validator ahli materi, tidak menggunakan uji coba lapangan karena belum berakhirnya COVID-19 di Indonesia sesuai dengan kebijakan pemerintah. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi dan angket kepada ahli media dan ahli materi. Adapun hasil penelitian ini ialah telah dihasilkan produk media pembelajaran Powerpoint Interaktif pada materi teks fabel siswa kelas VII dengan penilaian dari ahli materi dan ahli media pada tahap I oleh validator materi memperoleh hasil persentase 78% termasuk kriteria “Baik” dan kategori “Layak” dan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 81% termasuk kriteria “Baik” dan kategori “Layak”. berdasarkan hasil dari validator pada tahap I menyatakan media perlu melakukan revisi sesuai catatan validator. Setelah melakukan perbaikan pada materi dan media pada tahap I, diperoleh penilaian ahli media dan materi pada tahap II penilaian validator ahli materi pada tahap II memperoleh hasil persentase 94% termasuk kriteria “Sangat Baik” dan kategori “Layak” dan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 94% dengan kriteria “Sangat Baik” dan kategori “Layak”. Pada validasi ahli materi dan media tahap ke II ini validator menyatakan bahwa media pembelajaran Powerpoint Interaktif pada materi teks fabel dinyatakan layak tanpa revisi. Berdasarkan penjelasan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Powerpoint Interaktif pada materi teks fabel layak digunakan untuk pembelajaran siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan.*

**Kata Kunci :** Pengembangan Media Pembelajaran, *Powerpoint Interaktif* , Materi Teks Fabel, Model ADDIE

## PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengarahkan para tenaga pendidik memiliki ruang untuk mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan mata pelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat melaksanakan proses belajarnya secara aktif, kreatif dan menyenangkan, dengan efektivitas yang tinggi. Pemilihan atau pembuatan metode atau strategi dalam menjalankan kurikulum yang telah dibuat haruslah sesuai dengan materi yang akan diberikan dan tujuan yang ingin dicapai.

Menurut Sudjana dan Rivai (2009) dalam proses belajar mengajar, ada dua aspek yang paling berpengaruh yaitu metode mengajar dan media sebagai alat bantu untuk mengajar. Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi (Criticos dalam Daryanto, 2015). Lewis (2008:6) menuliskan bahwa pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran efektif. Interaksi yang baik antara guru dan peserta didik sesuatu yang harus terjadi, interaksi yang dimaksud adalah hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik, peserta didik dengan guru dan peserta didik dengan peserta didik lainnya.

Media dapat memudahkan Guru dalam proses mengajar. Dengan adanya media siswa lebih tertarik untuk belajar. Hal ini sangat penting bagi sukses nya proses belajar dan mengajar di kelas. Dalam hal ini, media yang digunakan adalah *Powerpoint Interaktif*. *Powerpoint* adalah program komputer yang bisa digunakan untuk presentasi yang telah dikembangkan oleh *Microsoft* yang menjadi satu paket dengan *Microsoft Office*.

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan dengan guru bidang studi bahasa Indonesia di kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan, di mana pembelajaran teks fabel kurang efektif karena siswa kurang memahami makna pembelajaran dan siswa terkesan tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung, hal ini membuat suasana kelas membosankan dalam pembelajaran teks fabel karena hanya mampu membuat siswa menguasai materi secara ingatan saja. Selain itu, penggunaan media masih sangat minim. Dalam pembelajaran di kelas tersebut guru hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan media *PowerPoint* biasa, yang membuat siswa cenderung lebih cepat bosan karena kurang kreatif dalam memberikan media pembelajaran. Penggunaan media *PowerPoint* juga tidak begitu sering dilakukan karena guru mengandalkan metode ceramah saja, sehingga siswa tidak dapat mengingat pembelajaran dengan baik, akibatnya masih banyak siswa yang bingung terhadap materi dan kurang termotivasi untuk belajar. Minim nya pengadaan media di sekolah menjadi salah satu faktor penghambat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Ririn Indriyanti (2017) melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Penyesuaian Makhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri Depok 1“. Kemudian Maria Resti Andriani (2016) melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 Sdn Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang”.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Powerpoint Interaktif* sebagai alat bantu guru dalam mengajarkan materi teks fabel. Penggunaan media *Powerpoint Interaktif* memberikan gambaran konkret mengenai pembelajaran teks fabel yang bersifat abstrak. Media *Powerpoint Interaktif* dapat menampilkan berbagai menu yang berisi materi, kuis, video gambar yang bersifat interaktif.

Interaktif merupakan hubungan timbal balik dari pengirim pesan ke penerima pesan. Sehingga media *Powerpoint Interaktif* ini diharapkan dapat lebih menarik perhatian peserta didik dan mengatasi kebosanan. Penulis mengaplikasikan program *Powerpoint Interaktif* pada pembelajaran teks fabel di kelas VII SMP Muhammadiyah 07 MEDAN.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Research and Development (R&D)* untuk mengembangkan produk yang baru atau mengembangkan produk yang telah ada. Menurut Sugiono (2016:297) *Research and Development (R&D)*, adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan metode tersebut. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) mengidentifikasi bahwa penelitian pengembangan ini berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya di deskripsikan seteliti mungkin. Pada penelitian ini hanya dibatasi sampai pada tahap pengembangan (*development*), dikarenakan keadaan COVID-19 di Indonesia yang belum berakhir sesuai dengan kebijakan pemerintah pada Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 Tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Teks fabel tertera pada silabus mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu pada kompetensi inti 3 (KI 3.16) menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar (KD4.16) yaitu memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar yang tertera adalah siswa harus mampu menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar, dan memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut diperlukan kesiapan yang apik dan matang dari guru dalam pembelajaran teks fabel di kelas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh penulis pada guru dan siswa di sekolah tersebut, penulis mendapatkan hasil dari penelitian bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa kurang semangat ketika memulai pembelajaran dan kurang memahami materi pembelajaran sebab guru tidak memiliki media pembelajaran yang kreatif untuk membuat siswa menjadi semangat dalam memulai pembelajaran. dari pemaparan tersebut, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian ini agar sekiranya dapat membawa pembaharuan dalam pengembangan media pembelajaran. Adapun judul penelitian ini, ialah “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif* Pada Materi Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research & Development*). menurut Sugiyono (2016: 297), “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) mengidentifikasi bahwa penelitian pengembangan ini berorientasi pada pengembangan produk dimana proses pengembangannya di deskripsikan seteliti mungkin.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (R&D) adalah berupa benda (*hardware*) atau berupa *software*. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa benda (*hardware*) adapun produk yang dimaksud adalah *Powerpoint Interaktif* yang diperuntukkan bagi siswa SMP. Hal ini dilakukan untuk membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan agar peserta didik lebih mudah dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan pada materi teks fabel

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **A. Hasil Penelitian Pengembangan Produk**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan yang terletak di Jalan Pelita 2 No. 3-5 Medan. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* pada materi teks fabel. Sebelum media ini diuji coba, maka terlebih dahulu produk direview oleh validator ahli materi dan validator ahli desain. Hal ini bertujuan agar media *Powerpoint Interaktif* yang dikembangkan memperoleh pengakuan layak untuk digunakan. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Dick and Carry pada tahun (1996). Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan model ADDIE dengan Tahap Analisis (*Analysis*), Tahap Desain (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*), dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut:

#### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap pertama pada penelitian ini adalah Analisis (*Analysis*). Bersumber dari hasil peneliti di SMP Muhammadiyah 07 Medan. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan pengembangan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis perangkat pembelajaran dan analisis kurikulum dan materi.

**a. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan observasi, wawancara dan pengamatan secara keseluruhan serta aktivitas pembelajaran di kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan. Tahap analisis ini diperlukan untuk menentukan masalah yang dihadapi siswa di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh penulis dapat ditemukan permasalahan terkait dengan kurangnya media pembelajaran yang digunakan di kelas. Sehingga siswa tampak merasa jenuh dan bosan serta kurang menarik selama mengikuti pembelajaran. Kurang menariknya media pembelajaran yang disediakan oleh guru sehingga membuat minat dan motivasi siswa berkurang dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan di sekolah ini karena dapat menjadi solusi bagi siswa dan guru, sebab media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan secara *online* maupun *offline*.

**b. Hasil Analisis Kurikulum dan Perangkat Pembelajaran**

Pada tahap ini penulis menganalisis kurikulum dan perangkat pembelajaran, adapun kurikulum yang diterapkan di SMP Muhammadiyah 07 Medan adalah kurikulum 2013 dan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan buku pegangan guru.

**c. Hasil Analisis Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator**

Pada tahap ini penulis menganalisis KI dan KD ini berhubungan dengan materi pelajaran di kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan

**d. Hasil Analisis Siswa**

Pada tahap analisis siswa digunakan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa sehingga peneliti dapat menyusun media yang sesuai dengan perkembangan siswa. Berdasarkan hasil analisis peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan melalui pengamatan secara langsung diketahui bahwa siswa mudah merasa bosan dan jenuh, senang beraktivitas dan menyukai hal-hal baru, mudah terpaku pada sesuatu yang menarik menurut mereka. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran, diawal siswa terlihat tenang dan mengikuti instruksi guru, setelah beberapa saat kemudian siswa akan mulai bosan dan mencari kesenangan nya yang lain dengan cara mengganggu teman disekitarnya. Oleh karena itu, perlu pemahaman terhadap perkembangan siswa untuk merancang pembelajaran yang kondusif yang akan dilaksanakan.

Rancangan yang kondusif akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mampu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang diinginkan. Pada masa anak usia SMP pertumbuhan cenderung mulai meningkat namun siswa akan gampang bosan dan jenuh jika guru tidak dapat membuat pembelajaran menjadi menarik. Itulah pentingnya diadakan

membuat media pembelajaran yang menarik di dalam kelas pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

## **2. Tahap Desain (*Design*)**

Tahap desain bertujuan untuk menyiapkan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* dan langkah pertama yang harus dilakukan oleh penulis adalah merumuskan isi materi berdasarkan KI, KD, Indikator dengan berkonsultasi kepada bapak Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd. selaku dosen validator ahli materi dan langkah selanjutnya membuka aplikasi *Powerpoint Interaktif*. Pada tahap perancangan ini, penulis merancang media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* sesuai dengan langkah yang ada di atas kemudian disusun sesuai dengan urutan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, menyediakan gambar-gambar pendukung dll. Selain itu, pada tahap ini penulis menyusun naskah yang merupakan tahap awal sebelum masuk pada tahap produksi. Langkah akhirnya peneliti merekam suara yang akan digunakan pada video dengan suara pribadi.

## **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan ini, penulis memproduksi media pembelajaran yang sudah dikembangkan serta melakukan validasi media dengan 2 validator yaitu Bapak Drs. Heri Soeprayogi, M.Si. sebagai validator media dan Bapak Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd. sebagai validator materi yang dilakukan secara online dengan melakukan validasi sebanyak 3 kali.

## **4. Tahap Produksi Media Pembelajaran *Powerpoint Interaktif***

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah media pembelajaran yang sudah selesai dibuat. Pembuatan di mulai dengan merekam audio untuk pengisi suara video. Perekaman ini menggunakan aplikasi *voice recorder* bawaan dari *smartphone* penulis. Agar kualitas audio lebih jernih dan bagus penulis menggunakan alat bantu yaitu *earphone*. Penulis merekam audio secara terpisah setiap slide pada masing-masing slide. Tahap selanjutnya adalah membuka aplikasi *powerpoint* kemudian memilih properti dan setting warna background yang menarik dan yang terletak pada bagian atas bernama "*Design*" disesuaikan dengan ide cerita untuk menunjang tercapainya cerita.

Kemudian langkah selanjutnya adalah memilih animasi dan icon kartun yang sesuai dengan karakter tokoh pada cerita yang terletak pada bagian atas bernama "*animation*". Setelah semua selesai dipilih, langkah selanjutnya yaitu menganimasikan gambar yang telah dibuat tadi dan mengikuti alur cerita pada naskah yang telah dibuat. Setelah semua slide telah siap, langkah selanjutnya yaitu menambahkan audio yang telah direkam sebelumnya dan menyesuakannya dengan animasi yang sudah disusun sebelumnya. Kemudian tahap selanjutnya yaitu menambahkan pengisi suara untuk audionya ditambahkan juga background lagu yang mendukung suasana pada video. Kemudian background dan suara narasi diatur sedemikian rupa agar selaras sehingga enak untuk di dengar oleh *audience*. Dan terakhir semua slide dicek kembali dan diselaraskan dengan narasinya agar menjadi media video pembelajaran yang utuh.

## 5. Tahap Validasi

Setelah menghasilkan produk berupa media pembelajaran, maka sebelum masuk ke tahap implementasi terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap para ahli. Jika pada saat pengujian terdapat kekurangan di dalam media maka harus di revisi media tersebut, kemudian diuji kembali oleh ahli sampai media layak dan tidak ada revisi lagi. Produk yang telah diujikan kepada ahli materi dan media bertujuan agar penulis tahu apakah media ini sudah layak untuk digunakan dan kesalahan apa saja yang terdapat pada materi dan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif*. Hal ini bertujuan agar ketika media diterapkan sesuai dengan RPP dan juga materi yang ada di dalam media tersebut.

### a. Hasil Validasi Materi dan Media Tahap I

Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli materi dan media adalah berupa media pembelajaran yang berbentuk *Powerpoint Interaktif*. Validasi pada ahli materi tahap I dilakukan pada tanggal 11 Desember 2020 oleh Bapak Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd salah satu dosen Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai validasi ahli materi dan validasi media tahap I pada tanggal 14 Desember 2020 Bapak Drs. Heri Soeprayogi, M.Si. salah satu dosen Seni Rupa sebagai validasi ahli media. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi dan media akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket dengan memperoleh skor tahap I sebagai berikut

**Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi dan Media Tahap I**

No	Validator	S	N	$P(s) = \frac{S}{N} \times 100$	Kriteria	Kategori
1.	Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd	71	90	78%	Baik	Layak
2.	Drs. Heri Soeprayogi, M.Si	106	130	81%	Baik	Layak

Berdasarkan tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa hasil dari penilaian ahli materi dan media tahap I, hasil validasi ahli materi pada tahap I mendapatkan skor 71 dari skor maksimal 90 dengan persentase 78% berdasarkan pedoman konversi data kualitatif yang digunakan, skor tersebut termasuk ke dalam kriteria “Baik” dan kategori layak dengan revisi sesuai catatan validator ahli materi yaitu Materi hendaklah lebih menekankan pada latar keseharian yang dilakukannya sehari-hari, sehingga dapat lebih menambah semangat dan kesenangan waktu mengikuti pembelajaran dalam kelas.

Pada validasi media oleh Bapak Drs. Heri Soeprayogi, M.Si pada tahap I memperoleh skor 106 dari skor maksimal 130 dengan persentase 81% termasuk pada kriteria “Baik” dan kategori “Layak” dengan revisi sesuai catatan dari ahli media yaitu Ukuran besaran huruf dan

font harus di sesuaikan dengan jarak baca siswa dikelas. Latar video di beberapa slide kurang menarik, perlu ditambahkan animasi gerak yang sesuai dengan judul contoh fabel, kemudian menambahkan suara untuk menjelaskan video tersebut agar lebih terlihat bahwa media ini “ Interaktif “.

### b. Hasil Validasi Materi dan Media Tahap II

Pada tahap ini, setelah melakukan validasi tahap I, penulis melakukan revisi media *Powerpoint Interaktif* pada tanggal 23 Desember 2020 berdasarkan catatan dan saran yang telah diberikan validator diantaranya.

Kemudian peneliti melakukan validasi tahap II dan menyerahkan kepada ahli materi dan media berupa media pembelajaran berbentuk *Powerpoint Interaktif*. Validasi ahli materi tahap II dilakukan pada tanggal 22 Desember 2020 dan validasi ahli media tahap II dilakukan pada tanggal 23 Desember 2020 dengan memperoleh skor sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi Dan Media Tahap II**

No	Validator	S	N	$P(s) = \frac{S}{N} \times 100$	Kriteria	Kategori
1.	Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd	85	90	94%	Sangat Baik	Layak
2.	Drs. Heri Soeprayogi, M.Si	122	130	94%	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan Tabel 4.3. Dapat Disimpulkan Bahwa Hasil Penilaian Materi Oleh Bapak Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd Dan Penilaian Media Oleh Bapak Drs. Heri Soeprayogi, M.Si. Hasil Validasi Ahli Materi Pada Tahap II Mendapatkan Skor 85 Dari Skor Maksimal 90 dengan persentase 94% dan validasi ahli media mendapatkan Skor 122 dari Skor Maksimal 130 dengan persentase 94% dengan kriteria “Sangat Baik” Dan “Layak”. Pada Validasi ahli materi dan media tahap ke II ini validator menyatakan bahwa media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* pada materi teks fabel dinyatakan layak tanpa revisi.

### 6. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi atau *implementation* ini bertujuan agar mengetahui efektivitas dari penerapan media pembelajaran dengan uji cobakan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* yang telah dibuat kepada peserta didik. Tetapi, pada tahap ini tidak bisa terlaksana dikarenakan keadaan COVID-19 di Indonesia yang belum berakhir sesuai dengan kebijakan pemerintah pada Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan, dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020



Tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

### 7. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

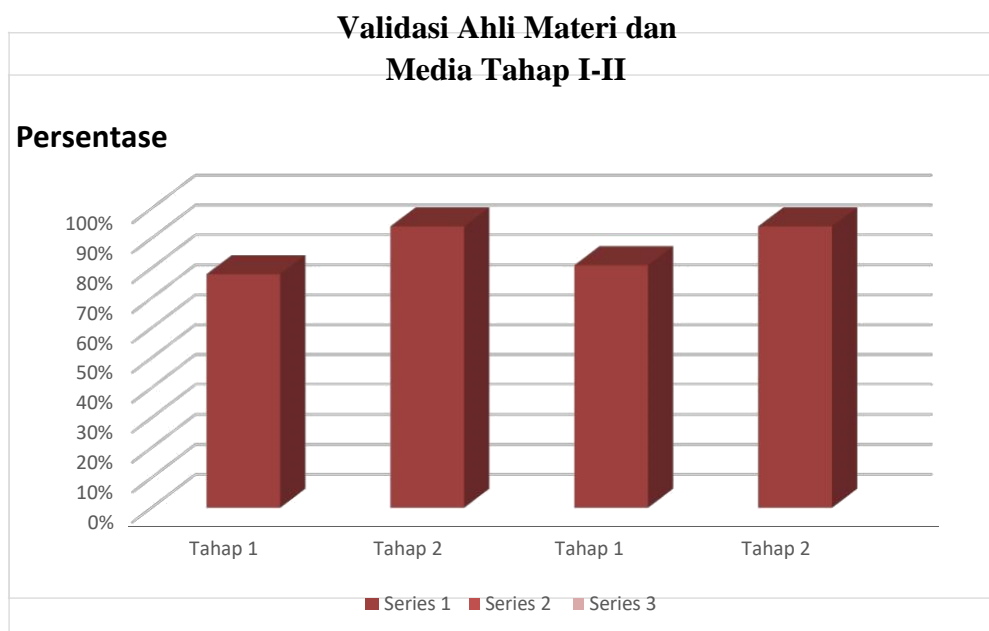
Pada tahap evaluasi bertujuan untuk melihat kelayakan pada setiap proses penilaian produk yang dihasilkan dalam hal ini media pembelajaran menggunakan *Powerpoint Interaktif* materi teks fabel siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan yang telah dilakukan pada saat validasi I, II dan III. Berikut ini adalah data hasil penilaian produk setiap tahapan.

#### a. Penilaian Produk Setiap Tahapan

Adapun hasil analisis dari setiap masing-masing tahapan dan produk akhir adalah sebagai berikut :

##### ✓ Penilaian Validasi Ahli Materi

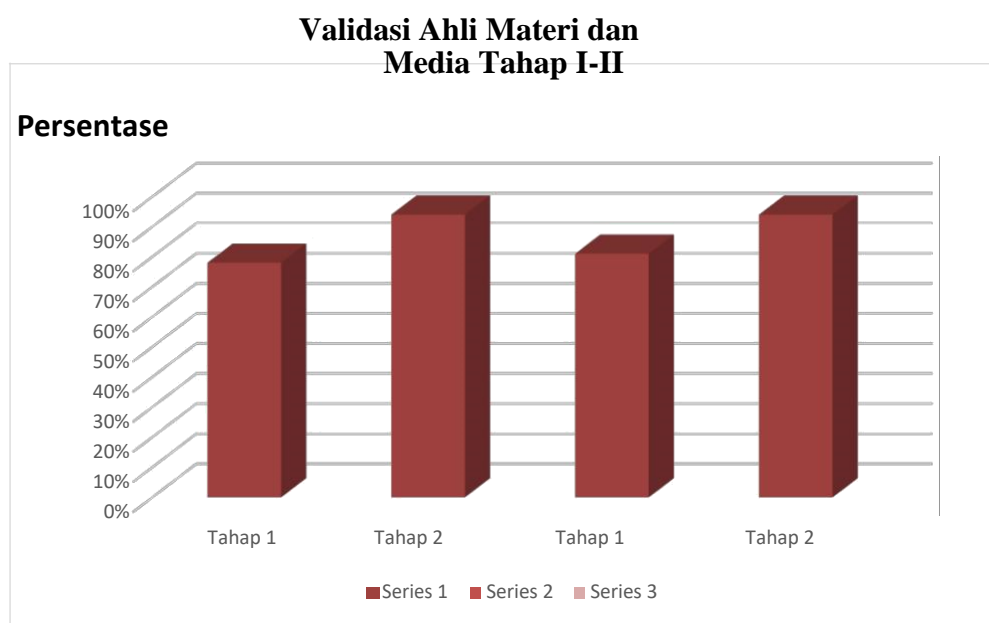
Dibawah ini merupakan hasil penilaian dari ahli materi dan media tahap I dan Tahap II.



Berdasarkan diagram 4.1 diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi pada media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* pada materi teks fabel mengalami peningkatan pada setiap tahap nya, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi materi tahap I yang dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2020 memperoleh skor 71 dari skor maksimal 90 dengan persentase 78% skor tersebut termasuk dalam kriteria “Baik” dan kategori “Layak” dengan revisi. Validasi ahli materi tahap II dilaksanakan pada tanggal 22 Desember 2020 memperoleh Skor 85 Dari Skor Maksimal 90 dengan persentase 94% dengan kriteria “Sangat Baik” dengan kategori “Layak” dan validator ahli materi menyatakan media pembelajaran Powerpoint Interaktif layak tanpa revisi.

### ✓ Penilaian Validasi Ahli Media

Di bawah ini merupakan hasil penilaian dari ahli media tahap I dan II:



**Diagram 4.2 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I dan Tahap II**

Setiap tahap nya, hal ini dapat dilihat bahwa hasil validasi media pada tahap I yang dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2020 memperoleh skor 106 dari skor maksimal 130 dengan persentase 81% termasuk pada kriteria “Baik” dan kategori “Layak” dengan revisi. Kemudian Validasi ahli media tahap II dilaksanakan pada tanggal 23 Desember 2020 memperoleh skor 122 dari skor maksimal 130 dengan persentase 94% dengan kriteria “Sangat Baik” dengan kategori “Layak” dan validator ahli media menyatakan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* layak tanpa revisi.

#### b. Produk Akhir

Pada tahap produk akhir ini dalam peneleitian adalah menghasilkan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* pada materi teks fabel. Media ini dapat digunakan oleh guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* pada materi teks fabel pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* pada materi teks fabel yang dikembangkan oleh penulis menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu; **Tahap analisis (Analysis)** tahap ini terdiri dari

beberapa bagian yaitu a) analisis kebutuhan siswa yang penulis laksanakan melalui observasi di kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan b) analisis kurikulum dan perangkat pembelajaran, c) analisis kompetensi dasar dan indikator. **Tahap desain (Design)** dengan menyusun **RPP** dan mendesain konsep-konsep media. **Tahap Development (Pengembangan)** merupakan tahap a) pembuatan dan pengembangan produk, b) melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, c) kemudian dilakukan revisi/perbaikan. **Tahap Implementasi (Implementation)** merupakan tahap a) produksi media pembelajaran *Powerpoint Interaktif*, b) Tahap Validasi. **Tahap Evaluasi (Evaluation)** merupakan tahap akhir yang terdiri dari a) penilaian produk setiap tahapan yaitu berupa hasil validasi terhadap media pembelajaran. b) produk akhir dari media ini adalah pengembangan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif*.

2. Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi dan media adalah berupa media pembelajaran *Powerpoint Interaktif*. Validasi pada ahli materi oleh Bapak Prof. Dr. Khairil Ansari, M.Pd. selaku dosen jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Bapak Drs. Heri Soeprayogi, M.Si salah satu dosen jurusan Seni Rupa sebagai ahli media. Paparan deskriptif hasil validasi materi dan media akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket dengan memperoleh skor sebagai berikut :
  - a) Data yang diperoleh dari hasil validasi materi tahap I yang dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2020 memperoleh skor 71 dari skor maksimal 90 dengan persentase 78% skor tersebut termasuk dalam kriteria “Baik” dan kategori “Layak” dengan revisi. Kemudian Validasi ahli materi tahap II dilaksanakan pada tanggal 22 Desember 2020 memperoleh Skor 85 Dari Skor Maksimal 90 dengan persentase 94% dengan kriteria “Sangat Baik” dengan kategori “Layak” dan validator ahli materi menyatakan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* layak tanpa revisi.
  - b) Data yang diperoleh dari Validasi media pada tahap I yang dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2020 memperoleh skor 106 dari skor maksimal 130 dengan persentase 81% termasuk pada kriteria “Baik” dan kategori “Layak” dengan revisi. Kemudian Validasi ahli media tahap II dilaksanakan pada tanggal 23 Desember 2020 memperoleh skor 122 dari skor maksimal 130 dengan persentase 94% dengan kriteria “Sangat Baik” dengan kategori “Layak” dan validator ahli media menyatakan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* layak tanpa revisi.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif* materi teks fabel pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 07 Medan, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Baiknya proses pembelajaran jangan hanya berfokus pada guru dan buku dan pembelajaran yang monoton saja, melainkan dapat digunakan beberapa media yang menarik dalam proses pembelajaran salah satu *Powerpoint Interaktif*.
2. Diharapkan dapat menjadi bahan referensi penelitian pengembangan media pembelajaran *Powerpoint Interaktif*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Ahmad. 2017. *Media Ict dalam Pembelajaran Interaktif dan Ispring Presenter*.Jurnal terapan abdimas, IKIP PGRI JEMBER, Volume 2, hlm 19-26
- Alwi, S. 2017. *Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran*.Itqan, Vol. 8, No. 2, Juli – Desember
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Arnita. (2013). *Pengantar Statistika*. Bandung: Cipta Pustaka Medan Perintis
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Astuti, Juli.,& Yasnur Asri. 2019. *Kontribusi Keterampilan Membaca Teks Cerita Fabel Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Siswa Kelas VIII SMP Negeri 35 Padang*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*,vol 8 (2): 42-48
- Departemen Pendidikan Indonesia. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Bahasa
- Dewi, Putu Dianti. 2018. *Pembelajaran Teks Fabel Berdasarkan Kurikulum 2013 Pada Siswa Kelas VII. A1 SP Negeri 4 Singaraja*.*Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Volume 7 Nomor 2*
- Hanafi. (2017). *Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan*. Jurnal kajian keislaman. Volume 4 No. 2, juli-desember 2017
- Haryati, Sri. 2012. *Research and Development ( R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*. *Jurnal pendidikan*. Volume 37 No. 1, 15 september 2012 : 11-26
- Kemendikbud. 2013. *Buku Guru Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud
- \_\_\_\_\_. 2013. *Buku Siswa Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kemendikbud
- Kosasih, E. 2013. *Jenis-jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Susilana, R. dan Riyana, C. 2016.*Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV WACANA PRIMA