

**PENGEMBANGAN MEDIA KUIS INTERAKTIF BERBASIS
POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA
NEGERI 7 TANJUNG JABUNG TIMUR TA. 2021/2022**

Rosaliza Agus Dina*, Deki Syaputra ZE **

*Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari Jambi

**Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unbari Jambi

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini berawal dari permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur, karena proses evaluasi pembelajaran dilakukan dengan cara mengerjakan tugas di buku latihan sehingga siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Media evaluasi bisa menjadi alternatif pada permasalahan yang terjadi. Penelitian ini telah menghasilkan produk media berupa media kuis interaktif berbasis *PowerPoint* materi Imperialisme dan Kolonialisme di Indonesiadan menerapkannya di SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahap yaitu: 1). *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development* 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur dengan subjek siswa kelas XI IPA 2 yang berjumlah 3 orang untuk uji coba perorang, 10 orang siswa kelas XI IPA 1 untuk uji coba kelompok dan 30 orang siswa kelas XI IPA 1 untuk uji coba lapangan. Dari hasil validasi ahli media mendapatkan nilai 92% yang termasuk kategori sangat baik, dan mendapatkan nilai 98% dari hasil validasi ahli materi yang termasuk kategori sangat baik, setelah diperoleh hasil validasi selanjutnya dilakukan uji coba perorang, uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Nilai uji coba perorang mendapatkan rata-rata presentase 87%, uji coba kelompok dengan rata-rata nilai presentase 98% dan nilai uji coba lapangan dengan rata-rata presentase 99%. Dari hasil uji coba produk yang dilakukan maka, media pembelajaran termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Kata Kunci: Media, Kuis Iteraktif, *PowerPoint*

Abstract

This research and development started from the problems that occurred in SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur, because the learning evaluation process was carried out by doing assignments in the exercise book so that students felt bored during the learning process. Evaluation media can be an alternative to the problems that occur. This research has produced media products in the form of interactive quiz media based on PowerPoint material on Imperialism and Colonialism in Indonesia and implemented it in SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur. This research uses a development model consisting of five stages, namely: 1). Analysis, 2) Design, 3) Development 4) Implementation, and 5) Evaluation. This research was conducted at SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur with 3

students in class XI IPA 2 for individual trials, 10 students in class XI IPA 1 for group testing and 30 students in class XI IPA 1 for field trials. From the results of the validation of the media experts, they got a value of 92% which was included in the very good category, and got a value of 98% from the validation results of the material experts which were included in the very good category. After the validation results were obtained, individual trials, group trials and field trials were carried out. Individual trial scores get an average percentage of 87%, group trials with an average percentage value of 98% and field trials with an average percentage of 99%. From the results of product trials carried out, the learning media is included in the Very Good category.

Keywords: *Media, Interactive Quiz, PowerPoint*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat telah berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, kita dituntut agar dapat menyesuaikan perkembangan teknologi dengan usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan (Haris Budiman, 2017:32). Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan teknologi untuk membuat maupun mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung dari keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik maupun sebaliknya, dan media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan memperlancar efisiensi pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan baik (Regina Monemi, 2017:255).

Media pembelajaran sendiri telah banyak digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, seperti SMA Islam Al-Falah Jambi yang menggunakan media permainan ular tangga sebagai media

pembelajaran sejarah, SMA Negeri 3 Jambi yang menggunakan media *Video* sebagai media pembelajaran sejarah dan SMA Negeri 3 Salatiga yang menggunakan media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah merupakan sub-sistem dari sistem kegiatan pendidikan yang efektif dalam meningkatkan integritas dan kepribadian bangsa melalui proses belajar mengajar. Pembelajaran sejarah yang dilaksanakan secara baik dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif bahkan psikomotorik peserta didik (Aman, 2009:45). Penggunaan media pada proses pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikutinya. (Ekayani, 2017:1) menyatakan bahwa proses pembelajaran yang selama ini lebih menekankan dalam metode hafalan terbukti tidak efektif, karena peserta didik hanya menguasai materi tetapi tidak menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga media pembelajaran sangat dibutuhkan.

Guru seharusnya memiliki perhatian terhadap pemanfaatan media, karena media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang tidak luput dari pembahasan

sistem pembelajaran. Selain itu, guru juga dituntut untuk bisa mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran (Azhar Arsyad, 2019:2). Namun kenyataannya pemanfaatan media masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, seperti terbatasnya waktu dalam membuat persiapan mengajar, sulit menemukan media yang tepat, dan tidak tersedianya biaya. Sehingga alasan tersebut membuat guru memilih menggunakan metode ceramah dalam proses menyampaikan materi pembelajaran (Hamzah Hippy, 2019:69).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah Kelas XI SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur didapatkan hasil bahwa pada kegiatan pembelajaran sejarah guru dalam menyampaikan materi menggunakan menggunakan media buku cetak sejarah tanpa media pendukung lainnya. Oleh sebab itu, perlu dilakukan suatu pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan menarik agar peserta didik tidak bosan saat kegiatan belajar berlangsung. Peneliti memilih untuk mengembangkan media kuis interaktif berbasis *PowerPoint* sebagai solusi atas permasalahan tersebut.

Kuis merupakan sebuah permainan singkat yang dipakai dalam bidang pendidikan dan mirip dengan mengukur pertumbuhan pada pengetahuan, keterampilan serta kemampuan. Sementara kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran berbentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan

peserta didik untuk meningkatkan wawasan tentang materi pembelajaran Indriyani (dalam Meryansumeyeka, 2018:31). Sedangkan media interaktif merupakan sebuah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang pengguna kehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2010:51).

Pemilihan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dalam membuat media kuis dikarenakan aplikasi ini sering digunakan pada saat mempresentasikan materi pelajaran, namun tidak pernah digunakan oleh guru sejarah SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur pada saat proses belajar mengajar berlangsung, memiliki fitur yang dapat membuat tampilan media yang dikembangkan menjadi lebih menarik dan akan memberikan suasana yang berbeda pada saat memberikan tugas, dikarenakan biasanya guru memberikan tugas yang akan dikerjakan pada buku latihan.

Adapun alasan peneliti memilih SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur sebagai dikarenakan pada tempat penelitian tersebut terdapat permasalahan yang dihadapi oleh sekolah tersebut yakni kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung. Dengan latar belakang masalah di atas peneliti merasa tertarik untuk membahas tentang media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis *PowerPoint* Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur”.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru maupun siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah.

B. METODE

Metode yang dipakai dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2019:752). Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah yang harus diikuti untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan.

Peneliti memilih menggunakan model ADDIE dikarenakan model pengembangan ini mempunyai tahapan-tahapan yang sederhana, mudah dipelajari, efektif, dinamis, serta dapat mendukung kinerja dari program itu sendiri, model ini terdiri dari 5 komponen yang saling berhubungan serta terstruktur secara sistematis yang berarti tahapan pertama sampai ke tahapan kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa di urutkan secara acak. Kelima langkah-langkah dari model ADDIE ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya, sehingga mudah untuk dipahami.

a) Analisis

Tahapan analisis dalam pengembangan media ini dilakukan dengan mewawacara langsung guru mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur. Tahapan analisis memuat dua langkah kegiatan, yaitu analisis kebutuhan (*need assesment*) dan analisis awal sampai akhir (*front end analysis*). Analisis dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa, kurikulum yang digunakan dan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Pada tahap analisis kebutuhan telah dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah dan siswa untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur. Pada tahap analisis awal sampai akhir dilakukan dengan menganalisis materi pembelajaran sejarah kelas XI yang akan dimasukkan ke dalam media yang dibuat dan merumuskan tujuan pembuatan media.

b) Desain

Pada tahap desain ini peneliti menyusun soal-soal kuis di *Microsoft Word*, selanjutnya mendesain tampilan kuis dan menyusun gambar yang sesuai dengan kebutuhan pada kuis di *Microsoft PowerPoint*, dan untuk prosedur penilaian peneliti menggunakan lembar validasi yang dirancang berdasarkan produk yang akan dikembangkan berdasarkan *expert riview* (ahli media dan ahli materi).

c) Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini peneliti akan menginput soal-soal

dan gambar ke dalam aplikasi *PowerPoint*, setelah itu memasukkan koding program ke dalam *module* yang ada pada menu *Developer*. Berikutnya melakukan validasi produk kepada ahli media dan ahli materi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Setelah validasi dilakukan peneliti merevisi kesalahan yang ada pada produk yang dikembangkan sesuai dengan saran serta komentar dari para ahli.

d) Implementasi

Produk yang telah dihasilkan harus diuji melalui cara-cara yang ilmiah, sehingga hasilnya bisa terukur dan teruji, seperti berikut ini:

1) Uji Perorangan

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba kepada 3 orang peserta didik kelas XI, yang dipilih secara acak, dengan tujuan untuk memperoleh pendapat mereka mengenai produk yang dikembangkan.

2) Uji Kelompok

Setelah hasil validasi diperoleh dari para validator, maka produk harus diujikan terlebih dahulu dalam kelompok kecil 10 orang peserta didik kelas XI secara acak guna untuk memberikan tanggapannya terhadap media kuis interaktif berbasis *PowerPoint*, sebagai evaluasi untuk meminimalisir kekurangan dari produk yang dikembangkan.

3) Uji Lapangan

Setelah uji kelompok dilakukan dan mendapatkan hasil yang bagus, maka selanjutnya produk yang dikembangkan akan diimplementasikan pada kelas sesungguhnya.

e) Evaluasi

Pada tahap akhir pengembangan bertujuan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan, yang bertujuan untuk melihat mutu dari produk pembelajaran yang dikembangkan.

C) HASIL DAN PEMBAHASAN

Berawal dari analisis yang dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran Kuis Interaktif berbasis *PowerPoint* materi Imperialisme dan Kolonialisme di Indonesia dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model pengembangan ADDIE yang dimulai dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kelas XI bermaksud agar dapat membantu guru dan siswa pada saat proses pembelajaran. Kegiatan selanjutnya adalah mengumpulkan sumber-sumber yang akan dijadikan referensi yang berkaitan dengan materi dan gambar yang akan dimasukkan ke dalam media kuis interaktif berbasis *PowerPoint*.

Langkah selanjutnya yaitu mendesain media kuis interaktif berbasis *PowerPoint*, yang menggambarkan secara keseluruhan hubungan antara bagian dalam kuis interaktif berbasis *PowerPoint*, desain ini dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media.

Setelah selesai mendesain produk media, langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah memproduksi media pembelajaran

menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* 2010 dan membuat produk sesuai dengan desain yang telah ditentukan.

Setelah memproduksi media kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan validasi dengan tim ahli. Pada tahap validasi ahli media didapatkan kenyataan bahwa pada buku pelajaran sejarah yang digunakan terdapat soal tetapi jawaban benarnya tidak ada. Validasi ini dilakukan para ahli untuk memberikan saran dan komentar melalui angket untuk menilai produk media tersebut.

Tahap validasi dilanjutkan tahap uji coba produk yakni, uji coba perorang, uji coba kelompok dan uji coba lapangan. Uji coba dilakukan di SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur. Setelah melakukan penelitian di SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur didapatkan hal-hal sebagai berikut:

1. Dari hasil keterangan guru mata pelajaran sejarah, kurikulum yang diterapkan di SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur adalah Kurikulum 2013.
2. Kurangnya variasi penggunaan media oleh guru pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung.
3. Siswa belum pernah mengerjakan tugas menggunakan media kuis interaktif berbasis *PowerPoint*.
4. Berdasarkan angket yang dibagikan ada beberapa peserta didik yang mengatakan bahwa media pembelajaran ini unik dan mereka belum pernah menggunakan media pembelajaran seperti ini sebelumnya.

5. Presentase rata-rata dari ketiga tahapan uji coba respon siswa adalah 95% dan memenuhi kriteria “Sangat Baik” sehingga media tersebut dinyatakan bermanfaat dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

D) PENUTUP

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media kuis interaktif berbasis *PowerPoint* materi Imperialisme dan Kolonialisme di Indonesia pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 7 Tanjung Jabung Timur yang telah melalui tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan menggunakan model (ADDIE) *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*.
2. Produk media yang dihasilkan termasuk kategori sangat baik untuk digunakan karena pada proses validasi ahli media mendapatkan nilai rata-rata 92% dari ahli media, mendapatkan nilai rata-rata 98% dari ahli materi, dan penilaian uji coba perorang mendapatkan nilai 87% yang termasuk ke kategori sangat baik, penilaian uji coba kelompok mendapatkan nilai 98% yang termasuk ke kategori sangat baik dan penilaian uji coba lapangan mendapatkan nilai 99% yang termasuk ke kategori sangat baik. Rata-

rata secara keseluruhan adalah 95% termasuk kategori sangat baik.

Saran

Berdasarkan saran di atas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Bagi Guru
Produk media kuis interaktif berbasis *PowerPoint* ini dapat digunakan pada saat proses pembelajaran sejarah untuk kelas XI.
- b. Bagi Siswa
Pemanfaatan media ini dapat dilakukan siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi Imperialisme dan Kolonialisme di Indonesia.
- c. Bagi Peneliti lebih lanjut
Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan penggunaan media kuis interaktif berbasis *PowerPoint* dan dapat juga mengembangkan media ini pada materi lain

DAFTAR PUSTAKA

- Ajat Rukajat. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agung, Leo dan Sri Wahyuni. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Ombak: Yogyakarta.
- Aman. 2009. *Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Anwar, Chairul. 2017. *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Jakarta: Ircisod.
- Anyan, Benediktus Ege dan Hendry Faisal. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint". *Journal Education and Technolgy*, 1(1): 14-20.
- Ardiansyah, Feri dan Diah Rina Miftakhi. 2019. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint". *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6 (1):16-24.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiman, Haris. 2017. "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan". *Jurnal Pendidikan Islam*". 8(2): 31-43.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Husein Batubara, Hamdan. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Hamzah. 2019. "Analisis Kebutuhan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Bagi Guru Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Di SD Negeri 2,3 Dan 8 Kec Tilong Kabila Kab Bone Bolango Provinsi Gorontalo". "Seman TECH 2019". 1 (1).
- Kadaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi Dan Multimedia Pembelajaran Berbasis PowerPoint*. Deepublish: Yogyakarta.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Tiara Wacana: Yogyakarta.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Media*

- Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Luh Putu Ekayani, Ni. 2018. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar*. 5 (2): 1-9
- Irfan, Muhammad (2020) "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan After Effect Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 09 Kota Jambi" *Skripsi*. Jambi: Universitas Batanghari Jambi.
- Monemi, Regina dkk. 2017. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Disertai Game Kuis Course Maze Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP". *Jurnal Biosains* 1(2): 252-260.
- Risnawati Kusuma, Nur dkk. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint Inspiring Suite 8 Pada Konsep Sistem Eksresi Di Sekolah Menengah". *Journal of Chemical Information and Modelling*. 53(9): 1689-1699.
- Nurlatifah, Annisyafa'at. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Microsoft Office PowerPoint Interaktif Pada Siswa Keas IV SD Negeri Ngrukeman Kaihan Bantul". *Jurnal Berdaya Mandiri*, 1(2): 1-6.
- Riduwan. 2010. *Metode Dan Teknik Menyusun Tesis*. Alfabeta: Bandung.
- Sardiman dkk. 2017. *Buku Guru Sejarah Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI*. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Septiani, Erna. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi PowerPoint Add-Ins Inspiring pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sel Peserta Didik Kelas XI". *Skripsi*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan.
- Setiawan, Andi. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sonny Marcel Kusuma, Gemulya dkk. 2020. *Aplikasi Komputer Dalam Bisnis*. Ahli media Press: Malang.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Insan Madani: Yogyakarta.
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- Hari Rayanto, Yudi dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 Teori Dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institut