

Power Point Interaktif sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Pelajaran PKn di SDN 040564 Keriahen

Kartika Sari

Universitas Negeri Medan

*Email: ksari7552@gmail.com

Abstrak

Perkembangan pendidikan pasca pembelajaran daring membawa digitalisasi yang semakin meningkat didalam pembelajaran. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah memperoleh power point interaktif sebagai media pembelajaran digital pada pelajaran PKN di sekolah dasar yang praktis digunakan dalam pelajaran. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian dan Pengembangan (R&D), model penelitian yang digunakan yakni ADDIE. Instrumen dalam penelitian ini yakni wawancara, observasi dan angket. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 040564 Keriahen. Hasil dari penelitian ini yakni diperoleh power point sebagai media pembelajaran digital pada pelajaran PKN di sekolah dasar yang praktis digunakan dalam pembelajaran, dilihat dari hasil penilaian oleh beberapa praktisi yakni guru di SDN 040564 menyatakan bahwa media pembelajaran power point interaktif ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran, dengan peroleh nilai angket rata-rata dari 3 praktisi yakni 4,7 dari 5. Sehingga dapat disimpulkan power point yang dikembangkan praktis dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Digital, Power Point Interaktif, PKN

Abstract

The development of education following the rise of online learning has led to increased digitization in the educational process. The aim of this research is to produce an interactive PowerPoint as a digital learning media for Civics Education (PKN) in elementary schools, which is practical for classroom use. The method used in this research is Research and Development (R&D), with the ADDIE model being the research framework. The instruments used in this study include interviews, observations, and questionnaires. The research was conducted at SDN 040564 Keriahen. The results of this study show that the PowerPoint developed serves as a practical digital learning media for Civics Education at the elementary level. Based on evaluations from several practitioners, including teachers at SDN 040564, the interactive PowerPoint media is considered very practical for use in teaching, with an average questionnaire score of 4.7 out of 5 from three practitioners. It can be concluded that the developed PowerPoint is practical and in line with current technological advancements.

Keywords: Digital Learning Media, Interactive PowerPoint, Civics Education

PENDAHULUAN

Peran teknologi pada era industri 5.0 menjadi titik sentral dalam kehidupan manusia di berbagai sektor, khususnya pada sektor pendidikan. Dalam (Kosasih, 2020) menyatakan "Pendidikan adalah gerbang menuju kehidupan yang lebih baik dengan memperjuangkan hal-hal terkecil hingga hal-hal terbesar yang normalnya akan dilewati oleh setiap manusia". Jadi maksud pendidikan dari kutipan tersebut merupakan suatu langkah permulaan yang pasti dialami setiap manusia demi menggapai kehidupan yang terbaik. Selain itu pendidikan dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 adalah upaya yang disengaja dan metodis yang dilakukan oleh individu untuk memahami proses pendidikan dan lingkungan belajar untuk membentuk siswa agar memiliki kualitas dan kepribadian yang konsisten dengan cita-cita pendidikan. Tujuan pendidikan nasional sendiri agar pelajar aktif mengejar potensi diri yang sejalan dengan keyakinan Pancasila dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, bangsa, dan negaranya (Hasan Aan, 2021). Pendidikan dalam perspektif undang-undang ini intinya

menghasilkan output yang sinkron dengan keyakinan Pancasila dan mempunyai karakter sumber daya manusia (SDM) yang kuat.

Berkaitan dengan perkembangan siswa, seorang guru diharuskan memiliki kemampuan dalam menguasai perkembangan zaman demi kemajuan suatu bangsa. Kesempatan belajar untuk pengembangan keterampilan siswa kurang ideal di sekolah tanpa guru yang memiliki standar tinggi dalam penguasaan teknologi pengajaran (Rusdi, 2019). Perkembangan teknologi yang begitu cepat dan masif mengharuskan sektor pendidikan untuk dapat beradaptasi terhadap digitalisasi sistem pendidikan yang sedang berkembang. Keadaan seperti ini mengharuskan guru mampu menguasai teknologi informasi dan mengintegrasikan kepada proses pembelajarannya. Demikian diperkuat dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 yang menerangkan bahwa kecakapan teknologi informasi dan komunikasi diperlukan oleh guru. Kecakapan teknologi informasi dan komunikasi mendukung proses pembelajaran dan perkembangan diri sendiri. Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016 dalam standar proses yaitu prinsip pembelajaran yang mendasarinya adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, maka penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh guru sangat diperlukan (Prastowo, 2013).

Salah satu upaya guru dalam kasus ini adalah dengan penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran adalah sekelompok instrumen yang dipakai oleh guru untuk menyampaikan instruksi atau informasi dalam pelajaran dan sebagai upaya berkomunikasi dengan siswa tentang sumber belajar. Sebagai penyaji atau suatu penyalur pesan, apabila pemrograman media tersebut didesain dan dikembangkan dengan baik, maka fungsi media tersebut bisa berjalan walaupun tanpa kehadiran seorang guru. Seorang pendidik harus paham dalam pemilihan media pembelajaran. Sebelum membuat media pembelajaran pada jenjang anak SD/MI, memahami gaya belajar anak-anak generasi Z sangat penting karena mereka lebih cenderung tertarik pada tantangan, aplikasi dunia nyata, dan penggunaan teknologi (Husein Batubara, 2022). Istilah media pembelajaran berbasis teknologi sudah sangat sering kita jumpai. Pernyataan ini mengacu pada bagaimana teknologi telah mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sebagai media 7 pembelajaran. (Heryani et al., 2022). Salah satu contoh media pembelajaran digital adalah media PowerPoint interaktif. Media dengan basis perangkat lunak Microsoft Office, Microsoft PowerPoint adalah salah satu alat yang dapat digunakan penyaji untuk menyusun materi mereka dengan cepat dan efisien. Microsoft PowerPoint sering digunakan untuk presentasi, pelajaran, dan animasi. (Luh et al., 2021). Jadi PowerPoint merupakan sebuah alat untuk mempermudah seseorang dalam menyampaikan presentasi.

Salah satu media pembelajaran yang interaktif adalah PowerPoint. PowerPoint bisa disebut media pembelajaran yang interaktif apabila dapat mendukung terciptanya interaksi antara siswa dan media pembelajaran berkat fitur-fiturnya. (Anomeisa & Ernarningsih, 2020). Dalam meningkatkan sebuah interaksi, media pembelajaran harus memiliki tampilan yang menarik. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, PowerPoint bisa meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Penelitian tersebut dilakukan oleh Ni Luh Putu Sintia dan Dewi Ida Bagus Surya Manuaba pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD" menghasilkan suasana belajar yang kondusif dalam penerapannya. Penelitian oleh Nadia Syavira tahun 2021 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD" sangat diminati oleh siswa karena lebih menarik. Selain itu penelitian Wardatul Mawaddah, dkk pada tahun 2019 dengan judul "Uji Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Disertai Permainan Jeopardy Terhadap Motivasi Belajar Siswa" menghasilkan pengaruh dalam peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 81,83% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut dapat menguatkan asumsi peneliti bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi siswa untuk

belajar. Sehingga dalam penelitian ini penulis meneliti tentang power point sebagai media pembelajaran berbasis teknologi khususnya pada pelajaran PKn agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.

METODE

Jenis penelitian dalam pengembangan modul belajar literasi numerasi pada pelajaran Pkn berbasis pendekatan realistik ini dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian R&D ini merupakan metode yang digunakan dalam pengembangan produk. Sugiyono (2018:297) mengungkapkan "Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu." (Sugiyono, 2018)

Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Penelitian ini digunakan untuk menguji praktikalitas media pembelajaran PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn yang digunakan pada pelajaran PKn terhadap siswa kelas IV Sekolah Dasar menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Adapun tahapan model pengembangan ADDIE antara lain: 1) Tahapan *Analysis*, 2) Tahap *Design*, 3) Tahap *Development*, 4) Tahap *Implementation* dan 5) *Evaluation*. (Sugiyono, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba dilaksanakan di SD 040564 Keriahen, penerapan media pembelajaran PowerPoint interaktif dilakukan kepada siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Pengembangan ini memanfaatkan metodologi pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai berikut .

1. Analyze

Langkah analisis merupakan proses penelusuran masalah dengan implementasi pengembangan media pembelajaran ditemukan. Agar dapat memperoleh hasil yang tepat, diperlukan pengumpulan data pada tahap ini sebagai bahan sumber analisis pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut peneliti menemukan sebuah terobosan berupa pemberian media pembelajaran yang bisa membuat siswa aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa PowerPoint interaktif. Media ini bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran supaya lebih bervariasi, menyenangkan serta capaian pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, pengembangan media pembelajaran juga didukung dengan fasilitas di sekolah yang sudah mendukung pembelajaran yang terintegrasi dengan penggunaan teknologi.

2. Design

Tahap desain merupakan penugasan rancangan konsep desain awal membuat media pembelajaran PowerPoint interaktif sebagai acuan tahap pengembangan berikutnya. Kerangka konseptual untuk membuat media pembelajaran disajikan berdasarkan dari perolehan tahap analisis sebelumnya. Adapun tahap perancangan desain produk adalah sebagai berikut.

a. Menentukan Konten

Penentuan konten pada media pembelajaran ini berdasarkan hasil tahap analisis.

b. Merancang Desain Produk

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menuangkan ide kedalam rumusan konsep yang menggambarkan spesifikasi media pembelajaran PowerPoint interaktif.

c. Menyusun Instrumen Validasi Ahli

Tahap selanjutnya adalah menyusun instrumen validasi beberapa ahli. Peneliti menyusun instrumen validasi ahli ini meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli pembelajaran dalam bentuk angket yang berisi beberapa pernyataan dan lima skala penilaian.

3. Development

Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat media PowerPoint interaktif sesuai analisis kebutuhan yang didapat. Selain itu juga meminta penilaian dan saran dari para tim ahli validasi untuk selanjutnya sebagai bahan pertimbangan pengembangan media. Berikut adalah proses pengembangan pada tahap ini.

a. Pembuatan Media

Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran PowerPoint interaktif. Sebelum pembuatan media dilaksanakan, kita perlu mengumpulkan beberapa bahan terlebih dahulu untuk selanjutnya diolah ke dalam media pembelajaran.

b. Validasi Media

Tahap pengembangan selanjutnya yaitu validasi media. Validasi media dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi.

4. Implementation

Implementasi media dilakukan pada siswa kelas IV SDN 040564 Keriahen, Tahap implementasi ini dilaksanakan setelah media pembelajaran mendapatkan persetujuan dan dinyatakan valid oleh tim validator. Media dioperasikan melalui laptop dengan bantuan projector, layar LCD dan sound khusus laptop. Pengoperasian media pembelajaran ini tidak membutuhkan koneksi internet, jadi media ini dapat digunakan walaupun tanpa jaringan internet dan wifi. Pada tahap ini peran peneliti adalah sebagai observer, jadi peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran dikelas yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Proses implementasi media pembelajaran PowerPoint interaktif berlangsung dengan kondusif. Terlihat pada raph implementasi siswa dengan seksama memperhatikan penjelasan dari guru yang sedang mengoperasikan media. (Wijayanto et al., 2021)

Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Skor total pada kegiatan validasi ahli pembelajaran mendapatkan hasil 80% dengan kriteria valid (Arikunto Suharsimi, 2013). Pada kegiatan validasi ini untuk mencari keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran. Media ini dinilai praktis dan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Hasil temuan ini sinkron dengan teori media dikatakan efektif apabila fleksibel dan praktis dalam penggunaannya. Selain itu ditemukan pada penelitian terdahulu oleh (Puspita et al., 2020) menyatakan PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn dapat mempermudah kerja guru dalam mengajar karena hemat dalam biaya pembuatan. Kelayakan media pembelajaran PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn pada pelajaran PKn menjadikan bukti bahwa media ini efektif untuk diterapkan. Kemudahan dalam penggunaan dan penyimpanan memberikan efisiensi waktu kepada guru dalam bekerja. Konten pembelajaran yang terkandung dalam media PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. (Dewi & Aini, 2021)

Hasil observasi langsung di lapangan pada saat uji coba media mendapatkan hasil perolehan skor data 80%. Hasil data ini diperoleh dari daftar cek observasi selama proses pembelajaran menggunakan media PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn berlangsung. Penerapan media PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn ini dilaksanakan secara terbimbing oleh guru. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti melihat kondisi kelas yang kondusif. Siswa menjadi fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan dan aktif dalam menyampaikan pendapat saat guru menawarkan siswa untuk menjawab walaupun masih ada sedikit siswa yang kurang aktif. Menurut Handoko ada indikator yang menjadi acuan bahwa siswa sudah termotivasi. Pada kondisi tersebut sudah menunjukkan

kesesuaian dengan indikator dan mengindikasikan bahwa siswa termotivasi untuk belajar (Simangunsong & Mustika, 2022). Hasil yang diperoleh pada kegiatan ini media PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn sudah sangat baik. Siswa menjadi termotivasi untuk belajar setelah guru menggunakan media pembelajaran PowerPoint interaktif. Pernyataan ini juga sesuai dengan temuan terdahulu, (Arvindo et al., 2024) menemukan bahwa siswa dapat termotivasi dalam proses belajarnya saat guru menggunakan media pembelajaran interaktif. Dari dasar teori dan penelitian terdahulu ini memberikan bukti bahwa memang media pembelajaran interaktif, khususnya PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Perolehan hasil 82,5% yang ditemukan oleh peneliti menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn lebih dominan menaungi anak dengan tipe gaya belajar visual. Dapat dikatakan demikian karena PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn merupakan tipe media pembelajaran multimedia, yaitu media yang menampilkan data, gambar, suara, video, animasi dan grafik (Ahnaf et al., 2021).

Berdasarkan literatur dari (Ragin et al., 2022) gaya belajar visual adalah gaya belajar yang lebih dominan melihat sesuatu, misalnya gambar, pertunjukkan, peragaan dan menyaksikan video. Dari teori tersebut menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn ini dapat membantu anak dengan gaya belajar visual. Kondisi lain menunjukkan terdapat kekurangan sebesar 17,5% dari total skor maksimal. Salah satu kekurangan tersebut dapat dilihat pada aspek perolehan skor terendah. Aspek tersebut terlihat ketika siswa masih kurang maksimal dalam berdiskusi dengan temannya. Selain itu berdasarkan catatan lapangan (lampiran 7 halaman 124), terdapat kondisi dimana guru belum menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai ketika menggunakan media PowerPoint interaktif. Guru hanya menggunakan pendekatan tanya jawab kepada siswa. Keadaan ini membuat anak yang memiliki gaya belajar kinestetik menjadi kurang dinaungi dalam pembelajaran. Menanggapi kondisi tersebut, agar media PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn dapat maksimal dalam penerapannya anak harus diizinkan untuk mengoperasikannya secara langsung dalam pembelajaran. Pernyataan ini mengacu pada teori dari (Rachmadhani et al., 2022) bahwa anak kinestetik ini lebih suka mencoba suatu hal dalam kesehariannya. Jadi dapat dijadikan alasan bahwa media ini masih kurang maksimal apabila digunakan oleh anak dengan gaya belajar kinestetik apabila tidak dioperasikan secara langsung oleh anak tersebut. Dari beberapa uraian yang sudah dijelaskan maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn terbukti dapat memotivasi siswa yang memiliki gaya belajar visual. Supaya media pembelajaran dapat berfungsi maksimal, maka guru harus menerapkan pendekatan yang sesuai. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang sesuai menjadikan media PowerPoint interaktif pada pelajaran PKn berfungsi maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil ujicoba media pembelajaran PowerPoint interaktif pada setiap tahap dengan model penelitian ADDIE memperoleh media pembelajaran yang layak dan praktis untuk digunakan, dilihat dari hasil validasi ahli yang mengungkapkan bahwa media interaktif power point yang diterapkan kepada siswa kelas IV SDN 040564 Keriahen layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran, hal ini terlihat dari hasil wawancara dengan guru dan berdasarkan respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahnaf, F. H., Rochmawati, F., Hamdala, S., & Muzemil, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi pada Materi Fonologi untuk Mahasiswa menggunakan PowerPoint. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 59–65.

- Arikunto Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arvindo, A., Zuliarni, Z., Syafiril, S., & Anugrah, S. (2024). Pengembangan Multimedia Berbasis Powerpoint pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 12139–12149.
- Dewi, R. S., & Aini, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Larutan Penyangga. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(4), 205–214.
- Hasan Aan. (2021). *Pengembangan Profesi Guru (I)*. Pustaka Setia.
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar* (B. Sari, Ed.). Bumi Aksara.
- Prastowo, Andi. 2013. P. B. A. T. T. P. L. Aplikatif. J. : D. P. A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Panduan Lengkap Aplikatif*. Diva Press.
- Rachmadhani, D., Yuanta, F., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft PowerPoint Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9369–9379.
- Ragin, G., Magdalena, I., & Puspita, D. R. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8792–8799.
- Rusdi. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Rajawali Pers.
- Simangunsong, U. F., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas III Sekolah Dasar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(1), 37–54.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Memahami Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Alfabeta.
- Wijayanto, S., Purba, P. S., Persada, G. N., Purnama, R., Suhendar, A., & Usman, U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT SEKOLAH DASAR BABAKAN. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(4), 97–103.