

Pengembangan Materi Ajar pada Teks Ulasan Film Berbasis *Microsoft Powerpoint* Interaktif pada Siswa Kelas VIII SMPN 35 Medan Tahun Ajaran 2022/2023

Esra Romauli Berutu^{1*}, M. Joharis Lubis²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Medan, Indonesia
esraberutu294@gmail.com^{1*}, joharislubis@unimed.ac.id²

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Korespondensi penulis: esraberutu294@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study was to determine the process and feasibility of developing interactive Microsoft PowerPoint-based film review text material for Grade VIII students at SMPN 35 Medan. The approach employed is the method of research and development (Research and Development/R&D). Sugiyono has modified the research method with a design according to the needs and limitations of this study. The researcher then simplified it into six stages, namely: (a) potential and problems, (b) data collection, (c) product design, (d) product validation, (e) product revision, and (f) testing of respondents. The feasibility value of a product can be assessed using a Likert scale based on the validation outcomes provided by experts in the field of content and media. The process of developing this material was carried out to add some of the contributions of existing material to make even better film review text material. The outcomes revealed that the product emanating from the study "Development of Material on Interactive Microsoft Powerpoint-Based Film Review Text for Class VIII Students of SMPN" was included in the "very good" category. Based on the results of validation by material experts, a percentage value of 90% was obtained and validation by media experts obtained a percentage of 89%. Therefore, It can be affirmed that the product is appropriate for utilization in educational activities.*

Keywords: *Development of Learning Materials, Film Review Text, Microsoft PowerPoint Interactive*

Abstrak: Tujuan dari penelitian bertujuan untuk memahami proses dan kelayakan pengembangan materi teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif untuk siswa kelas VIII di SMPN 35 Medan. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Sugiyono telah memodifikasi metode penelitian dengan rancangan sesuai kebutuhan dan keterbatasan penelitian ini. Peneliti kemudian menyederhanakannya menjadi enam tahapan, yakni: (a) potensi dan masalah, (b) pengumpulan data, (c) desain produk, (d) validasi produk, (e) revisi produk, dan (f) uji coba kepada responden. Nilai kelayakan suatu produk dapat diketahui dengan memakai skala Likert pada hasil validasi dari pakar materi dan pakar media. Proses pengembangan materi ini dilakukan untuk menambahkan beberapa kontribusi materi yang sudah ada menjadi materi teks ulasan film yang lebih optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan dari penelitian "Pengembangan Materi Pada Teks Ulasan Film Berbasis *Microsoft Powerpoint* Interaktif Pada Siswa Kelas VIII SMPN" termasuk dalam kategori "sangat baik". Berdasarkan dari hasil validasi oleh pakar materi mencapai nilai persentase sebanyak 90% dan validasi oleh pakar media mencapai persentase sebanyak 89%. Oleh sebab itu, produk dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Materi Pembelajaran, Teks Ulasan Film, *Microsoft Powerpoint* Interaktif

1. PENDAHULUAN

Pendidikan membentuk kepribadian dan perkembangan intelektual anak. Pendidikan merupakan proses pengembangan pribadi yang bertujuan untuk menciptakan individu berkualitas yang akan menjadi aset berharga bagi negara. Ada banyak faktor penting dalam pendidikan dan salah satunya adalah kurikulum. Kurikulum 2013 mencerminkan tujuan pendidikan nasional dalam empat keterampilan, yaitu keterampilan

dasar sikap mental (KI 1), keterampilan dasar dalam hal sikap sosial (KI 2), keterampilan dasar dalam hal pengetahuan (KI 3), dan keterampilan fundamental dalam hal kompetensi sikap (KI 4). Transformasi diri dalam konteks pendidikan tidak dapat dipisahkan dari aktivitas pembelajaran.

Joharis (2019:3) menegaskan bahwa keahlian guru merupakan bagian dari keberhasilan pendidikan sekolah. Agar pembelajaran timbal balik terjadi antara dua pihak, guru dan siswa perlu bekerja sama. Guru diharapkan mampu mengajarkan pengetahuan (kognitif), sikap (emosional) dan keterampilan (psikologi). Pinasti (2018:156) mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan cara Dalam rangka meningkatkan kapasitas serta kemampuan berpikir logis, menjadikan bahasa sebagai landasan ilmiah yang berfokus pada teks. Salah satu ilmu menulis di Indonesia adalah kritik teks (film, cerpen, puisi, novel).

Berdasar kepada hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap salah satu guru bahasa Indonesia di sekolah SMPN 35 Medan, yakni Ibu Tiapul Pardosi, S.Pd. diperoleh bahwa pembelajaran materi teks ulasan (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah) hanya menggunakan buku cetak pegangan guru. Siswa juga belum mampu menulis teks ulasan sendiri. Tidak banyak orang yang menggunakan teknologi seperti media pembelajaran berbasis interaktif. Hal ini disebabkan guru merasa bahwa mereka tidak cukup mahir dalam menggunakan program laptop atau komputer yang ditampilkan melalui proyektor. Akibatnya, proyektor jarang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan mempertimbangkan uraian tersebut, pengembangan materi ajar berbasis media harus dilakukan. Bertujuan untuk dapat meningkatkan kualitas bahan ajar dan minat belajar peserta didik dalam proses belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada teks ulasan (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah). Buku cetak yang berisi materi pembelajaran hanya berisi halaman yang dipenuhi dengan berbagai tulisan, yang mungkin sulit dipahami dan membosankan bagi siswa. Siswa tidak lagi tertarik untuk belajar, jadi akan lebih menarik jika materi pelajaran dilengkapi dengan audio visual yang menarik.

Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan materi ajar yang akan digunakan. Alangkah baiknya jika guru dapat menciptakan materi ajar yang bervariasi dan mandiri. karena banyak *software* yang tersedia secara gratis dan berbayar. Materi pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan audio visual dengan menambahkan gambar, tampilan slide, dan film bersuara. Berbagai program komputer dapat membantu pembelajaran. *Powerpoint* merupakan salah satu dari banyaknya program komputer yang dikembangkan oleh *microsoft*, dan dapat digunakan untuk kegiatan presentasi. *Software* ini

dipilih karena tersedia banyak fitur pendukungnya. Oleh karena itu, diharapkan akan terwujud media pembelajaran yang atraktif secara visual bagi peserta didik, Aktivitas pembelajaran menarik, sehingga dapat membuat siswa lebih komunikatif pada saat mengungkapkan ide dan pemikirannya. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana proses pengembangan materi ajar teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif pada siswa kelas VIII di SMPN 35 Medan tahun pembelajaran 2022/2023?
- b. Bagaimana kelayakan materi ajar teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif pada siswa kelas VIII di SMPN 35 Medan tahun pembelajaran 2022/2023?

Merujuk pada uraian di atas, maka penelitian perlu dilakukan yakni “Pengembangan Materi Ajar Pada Teks Ulasan Film Berbasis *Microsoft Powerpoint* Interaktif Pada Siswa Kelas VIII SMPN 35 Medan Tahun Ajaran 2022/2023”

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini realisasikan di SMP Negeri 35 Medan. Lokasi sekolah tersebut terletak di Jalan Williem Iskandar Pasar V, Kenangan Baru, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Pelaksanaannya dilakukan pada semester genap di SMP Negeri 35 Medan tahun ajaran 2022/2023. Validator dan peserta didik adalah yang menjadi dua subjek pada penelitian pengembangan ini. Dalam menilai hasil produk materi ajar teks ulasan film berbasis *powerpoint* interaktif, dua orang dosen sebagai validator pakar materi dan validator pakar media. Siswa kelas VIII-3 di SMP Negeri 35 Medan adalah sebagai subjek kedua. Objek dalam penelitian ini ialah materi ajar teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif.

Pendekatan yang diterapkan merupakan riset dan pengembangan (R&D/research and development). Proses pengembangan yang dipakai adalah tahapan modifikasi sesuai dengan prosedur yang dijelaskan oleh Sugiyono. Peneliti kemudian mengadaptasi langkah penelitian yang lebih sederhana menjadi enam langkah praktis yakni (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk. Berkenaan dengan pengumpulan informasi yang dilaksanakan, yaitu: 1) wawancara, dan 2) angket/kuesioner, sebagai berikut: a. Lembar angket analisis kebutuhan peserta didik, b. Lembar angket validasi dari pakar materi. c. Lembar angket validasi dari pakar media. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket berupa lembar *checklist* dengan skala likert.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Materi Ajar Pada Teks Ulasan Film Berbasis *Microsoft Powerpoint* Interaktif Pada Siswa Kelas VIII SMPN 35 Medan

Tahapan penelitian ini lebih disederhanakan sesuai dengan kebutuhan dan keterbatasan waktu dalam penelitian. Berikut ini dijabarkan tahapan dalam penelitian yang telah dilaksanakan.

a. Potensi dan Masalah

Analisis potensi dan masalah adalah fase pertama dari penelitian dan pengembangan ini. Hasilnya menunjukkan bahwa sekolah memiliki potensi yang tepat untuk peneliti melakukan penelitian dan pengembangan. Sebab sekolah memiliki beberapa fasilitas lengkap untuk mendukung proses pembelajaran siswa. Sedangkan masalah yang terjadi adalah siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran teks ulasan film, penyampaian materi hanya berasal dari bahan ajar yang tersedia saja tanpa memberikan bahan ajar tambahan lainnya, sehingga pemanfaatan media pembelajaran berbasis interaktif jarang dilakukan.

b. Pengumpulan data

Adapun analisis kebutuhan siswa dalam penelitian ini dimulai dengan menyebarkan angket kebutuhan kepada sejumlah 28 orang di kelas VIII-3 SMPN 35 Medan. Melalui wawancara dengan guru dan angket kebutuhan siswa diketahui bahwa materi tambahan teks ulasan film sangat dibutuhkan sebagai usaha dalam meningkatkan minat belajar serta semangat belajar siswa dalam aktivitas belajar.

c. Desain produk

Pengembangan produk diwujudkan dengan penyusunan materi kemudian disajikan ke dalam *powerpoint* interaktif. Pengembangan desain produk yang dimulai dengan mendesain sampul materi teks pembelajaran di *Ms. Word*. Materi teks ulasan film yang dibuat dalam bentuk selebaran ini berisikan cakupan-cakupan poin penting untuk mempertegas materi yang akan dipelajari. Setelah menyusun materi ajar, peneliti kemudian melakukan penyusunan media pembelajaran menggunakan *microsoft powerpoint* interaktif.

d. Validasi produk

Validasi dilakukan oleh dua dosen pakar, pakar materi yaitu Ibu Hera Chairunisa, S.Sos., M.Si (Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Unimed) dan pakar media yaitu Bapak Adek Cerah K.A, S. Pd., M.Pd (Dosen Jurusan Seni Rupa Unimed). Validasi materi dilakukan dua kali dengan adanya saran juga masukan dari pakar

materi. Hasil validasi pertama dari pakar materi mencapai persentase 74% termasuk kategori “baik” dan validasi kedua mencapai persentase 90% masuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil validasi dari pakar media mencapai persentase 89% tergolong dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil dari validasi oleh kedua dosen, dinyatakan produk layak diuji coba di lapangan.

e. Revisi produk

Setelah melakukan revisi, produk tersebut divalidasi kembali hingga pakar materi serta pakar media menyatakan bahwa produk “layak tanpa revisi”.

Kelayakan Materi Ajar Pada Teks Ulasan Film Berbasis *Microsoft Powerpoint* Interaktif Pada Siswa Kelas VIII SMPN 35 Medan

Kelayakan materi berpedoman pada aturan BNSP, yang mencakup evaluasi kecocokan isi materi, kesesuaian penyajian, dan kesesuaian bahasa. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk mengevaluasi ketiga aspek tersebut berdasarkan kebutuhan penelitian. Kelayakan media dievaluasi pada aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Tabel 1. Hasil Akhir Penilaian Produk

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	90%	Sangat Baik
2	Ahli Media	89%	Sangat Baik

Berdasarkan data pada tabel di atas, validasi akhir dari pakar materi mencapai nilai persentase 90% termasuk dalam kategori “sangat baik” dan hasil akhir dari pakar media mencapai 89% termasuk dalam kategori “sangat baik”. Oleh karena itu, dapat diambil kesimpulan bahwa materi teks ulasan film yang dikembangkan dan disajikan ke dalam *powerpoint* interaktif dinilai layak untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran pelengkap.

Materi ajar berbasis Microsoft PowerPoint interaktif untuk teks ulasan film pada siswa kelas VIII SMPN 35 Medan telah melalui proses validasi ketat berdasarkan standar kelayakan BNSP. Evaluasi ini mencakup kesesuaian isi materi, penyajian, dan bahasa, serta aspek tampilan dan pemrograman pada media pembelajaran. Dengan pendekatan yang sistematis dan berbasis kebutuhan, penelitian ini memastikan bahwa materi yang dikembangkan benar-benar relevan, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil akhir validasi menunjukkan bahwa materi ajar ini mendapat penilaian luar biasa, dengan persentase kelayakan 90% dari pakar materi dan 89% dari pakar media, keduanya masuk dalam kategori “sangat baik”. Angka ini membuktikan bahwa PowerPoint

interaktif bukan sekadar alat bantu, tetapi solusi inovatif dalam pembelajaran. Materi ini tidak hanya memenuhi standar akademik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dengan visual yang dinamis dan fitur interaktif, siswa lebih termotivasi untuk memahami dan menulis teks ulasan secara mandiri. Oleh karena itu, materi ajar ini sangat layak digunakan sebagai bahan pembelajaran pelengkap yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 35 Medan dan sekolah lainnya.

4. SIMPULAN

Berdasar pada hasil penelitian pengembangan materi ajar teks ulasan film berbasis *microsoft powerpoint* interaktif, disimpulkan sebagai berikut.

- a. Proses pengembangan materi teks ulasan film pada *microsoft powerpoint* interaktif untuk siswa SMP menggunakan metode *research and development* (R&D). Model pengembangan yang telah diubah oleh Sugiyono dipakai dalam proses penelitian dan pengembangan ini. Tahap pengembangan dimulai dengan analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, dan uji coba produk dengan responden.
- b. Kelayakan produk pengembangan materi teks ulasan film interaktif berbasis *microsoft powerpoint* dievaluasi berdasarkan hasil validasi akhir pakar materi dan media. Hasil validasi dari pakar materi mencapai 90%; didukung oleh pakar media mencapai persentase 89%. Penilaian oleh dua orang pakar termasuk dalam kategori “sangat baik”. Oleh karena itu, kelayakan produk secara total sangat baik. Produk yang dihasilkan sudah layak uji coba lapangan dan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran tambahan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianie, A., Cuesdeyeni, P., Nurachmana, A., Purwaka, A., & Nurfitriya, I. (2022, May). Ekranisasi unsur intrinsik novel *Antares* karya Rweinda ke dalam film *Antares* yang disutradarai oleh Rizal Mantovani. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 1(1), 134-148.
- Amrullah, A., Utomo, S. H., & Nasikh, N. (2023). Financial literacy level of Gojek drivers in Malang City online loans user as an effort to improve welfare. *International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities*, 1(1), 01-13.
- Andika, D. W., Purwaka, A., Cuesdeyeni, P., & Nurachmana, A. (2023). Analisis nilai perjuangan tokoh utama pada film *Battle of Surabaya* disutradarai oleh Aryanto

- Yuniawan. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 1(1), 112-121.
- Apifah, D. N., Nurachmana, A., Asi, Y. E., Ummy, R., & Saptaniarsih, W. (2022, May). Analisis nilai religius tokoh utama film animasi *Upin & Ipin: Geng Pengembaraan Bermula*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 1(1), 90-109.
- Auliya, B., Asi, Y. E., Linarto, L., Purwaka, A., & Misnawati, M. (2024, May). Analisis nilai perjuangan dalam film *Jembatan Pensil* disutradarai oleh Hasto Broto dan implikasinya terhadap pembelajaran sastra di SMP. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 28-38.
- Chandra, C. A., & Hidayat, F. D. (2023). Psychological effects and analysis of children of study theft in Jakarta social institutions. *International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities*, 1(1), 17-25.
- Diplan, D., Misnawati, M., & Anwarsani, A. (2023, July). Keindahan sastra pada pertunjukan sendratari "ONRUST" sebagai upaya mempertahankan ketahanan budaya lokal. *Prosiding Seminar Nasional dan Internasional HISKI*, 3, 500-508.
- Fitria, I., Linarto, L., Diman, P., Poerwadi, P., & Misnawati, M. (2023). Proses ekranisasi unsur intrinsik novel ke dalam film *Kisah untuk Geri* serta implikasinya ke dalam pembelajaran sastra. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 1(4), 217-234.
- Juwairia, J., Septiandari, F., Pratiwi, L., Indrawati, A., Wardana, L. W., & Maula, F. I. (2023). Digital-based non-formal business education in improving the creative economy: Systematic literature review (SLR). *International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities*, 1(2), 24-37.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Panduan teknis pembelajaran dan penilaian*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kuntadi, T. N., & Hidayat, F. D. (2023). Training children's character education through technology-based learning media. *International Journal of Education, Language, Literature, Arts, Culture, and Social Humanities*, 1(1), 35-44.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi*. Akademia Permata.
- Lubis, M. J., & Indra Jaya. (2019). *Komitmen membangun pendidikan (tinjauan krisis hingga perbaikan menurut teori)*. CV. Widya Puspita.
- Misnawati, M., Lestaringtyas, S. R., Christy, N. A., Veniaty, S., Anwarsani, A., & Purnomo, R. H. (2022). Pertunjukan "Bah" oleh Teater Tunas PBSI Universitas Palangka Raya sebagai salah satu industri kreatif kampus. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(3), 137-148.
- Olimpia, S., Nurachmana, A., Perdana, I., Asi, Y. E., & Ramadhan, I. Y. (2023, April). Analisis semiotik dalam film *KKN Desa Penari* karya Awi Suryadi dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 2(1), 186-193.

- Pinasti, I. I., dkk. (2018). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kurikulum 2013 (studi kasus pembelajaran teks ulasan cerpen di kelas VIII SMP Negeri 2 Ngawi). *Basatra: Jurnal Penelitian dan Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 6(1), 155-167.
- Ronanti, R., Diman, P., Perdana, I., Poerwadi, P., & Misnawati, M. (2023). Representasi nilai moral dalam film *My Nerd Girl* serta implikasinya terhadap pembelajaran drama di SMA. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, 1(1), 169-183.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.