

UTILAZATION POWER POINT IN LEARNING FOR CLASS VI STUDENTS OF SDN 2 KARANGLO INCREASING CHILDREN'S INTEREST IN LEARNING

Nur Suhudi

SD Negeri 2 Karanglo
nursuhudi70@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

This research uses a development procedure which produces the final design in the form of developing Information Technology-based learning media using interactive Powerpoint. Researchers developed this product by combining research steps from Borg and Gall and the ASSURE model. The product developed in this research is Information Technology-based learning media referring to the 2013 curriculum for class VI students at Karanglo 2 State Elementary School. Based on the development procedure steps above, the researcher only limited it to 5 development procedure steps, namely (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) expert validation, and (5) design revision. . This is due to the limited time required for research and this information technology-based learning media was created to be used by teachers so that it was sufficiently validated by four grade VI elementary school teachers who created information technology-based learning media in implementing the 2013 Curriculum with the help of researchers.

Keywords: Learning Media, Information Technology, Power Point

Abstrak

Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan yang menghasilkan desain akhir berupa pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dengan menggunakan Powerpoint interaktif. Produk ini peneliti kembangkan dengan menggabungkan langkah-langkah penelitian dari Borg and Gall dan model ASSURE. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi mengacu kurikulum 2013 untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Karanglo. Berdasarkan langkah-langkah prosedur pengembangan di atas peneliti hanya membatasi pada 5 langkah prosedur pengembangan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi ahli, dan (5) revisi desain. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu yang dibutuhkan dalam penelitian dan media pembelajaran berbasis Teknologi informasi ini dibuat untuk menjadi pegangan guru sehingga cukup divalidasi oleh empat guru kelas VI SD yang membuat media pembelajaran berbasis Teknologi informasi dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 dibantu peneliti.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Teknologi Informasi, Power Point

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin maju sehingga berdampak positif bagi peningkatan di bidang pendidikan khususnya pembelajaran di sekolah. Kemajuan Teknologi akan mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran, salah satunya adalah dalam hal penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran menurut (Novita) memegang peranan penting untuk menarik minat siswa dalam belajar. Dengan demikian mendorong upaya-upaya pemanfaatan hasil teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) sehingga dalam penyampaian dan pemahaman materi akan lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik akan lebih semangat dalam belajar. Menurut Kudsyah dan Harmanto . Guru perlu mengikuti perkembangan Ilmu dan Teknologi agar mampu meningkatkan mutu pembelajaran. Media IT (*Information Technology*) dijelaskan dalam jurnal penelitian (Suryani) bahwa media berupa perangkat keras dan lunak serta aktivitas dalam mengolah data, yang diawali dengan pencarian, pengumpulan, menemukan bahwa media pembelajaran berbasis Teknologi informasi memiliki keunggulan meliputi (1) Menarik perhatian siswa, (2) Pembelajaran menjadi menyenangkan, (3) Pembelajaran menjadi lebih mudah, (4) Memberikan pengetahuan lebih kepada siswa dan (5) Mempermudah komunikasi.

Meninjau masalah-masalah di atas maka peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) dalam hal ini penggunaan aplikasi (Powerpoint Interaktif), pada pembelajaran Tema Tokoh dan Penemu untuk siswa kelas VI (enam) sekolah dasar. Adapun alasan pemilihan tema Tema Tokoh dan Penemu adalah karena tema ini pada hakikatnya memuat lebih banyak aktivitas dan sikap positif yang menuntut partisipasi aktif siswa. Selain itu, pemilihan kelas yakni kelas VI (enam) didasarkan atas alasan dewasa, siswa kelas atas sudah lebih dapat memahami tentang cara belajar yang menggunakan media berbasis teknologi khususnya Powerpoint interaktif. Media pembelajaran Powerpoint interaktif dapat menampilkan visual yang menarik bagi peserta didik baik tulisan, gambar, maupun animasi yang biasa di tampilkan dengan berbagai macam efek yang bias di tampilkan sehingga merangsang peserta didik untuk lebih fokus pada materi yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Menggunakan metode ini disebabkan penelitian ini diharapkan yang menurut (Sugiyono) suatu penelitian yang dapat menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian ini mengembangkan produk yang berupa media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) mengacu kurikulum 2013 untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar. Mengacu pada tahapan langkah-langkah prosedur pengembangan seperti dalam bagan di atas,. Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan yang menghasilkan desain produk final berupa pengembangan media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) dengan menggunakan *Powerpoint* interaktif. Produk ini peneliti kembangkan dengan menggabungkan langkah-langkah penelitian dari Borg and Gall dan model ASSURE. Penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen penelitian

berupa daftar pertanyaan wawancara dan kuesioner. Daftar pertanyaan wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) dengan menggunakan *Powerpoint* Interaktif untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Karanglo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini hanya pada tahapan validasi produk, belum pada tahapan ujicoba. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa langkah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) mengacu pada kurikulum 2013. Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu membagi tema dan sub tema. Selanjutnya peneliti membuat jaring-jaring pada kompetensi Inti dan kompetensi Dasar. Langkah berikutnya peneliti menentukan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi Dasar. Langkah berikutnya peneliti merancang RPP berdasarkan indikator dan tujuan pada setiap muatan pembelajaran. Dalam RPP yang dikembangkan peneliti membuat media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*). Dalam media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) berupa *Power Point* interaktif. *PowerPoint* interaktif ini dikembangkan setiap pembelajaran dan dalam media *PowerPoint* interaktif berisi petunjuk dan cara penggunaan media pembelajaran *PowerPoint*, motivasi siswa, materi, Lembar Kerja Siswa, Video, Gambar, Soal latihan, dan *background* yang membuat *PowerPoint* menjadi menarik.

Menjadi validator yaitu bapak Suwardi kelas III dan Ibu Sri Hartati guru kelas IV. Validasi oleh ibu Pradini dilakukan pada tanggal 21 juni 2021 dan Ibu Sri Hartati dilakukan pada tanggal 28 juni 2021. Aspek yang dinilai pada media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) berupa *Powerpoint* interaktif, yaitu: 1) Aspek konten dan isi; 2) Aspek tampilan; 3) Aspek penggunaan dan penyajian, 4) Aspek bahasa. Aspek yang dinilai ini memiliki kesamaan dengan penelitian Nursanti, Sugiatno., dan Hartoyo.

Berdasarkan hasil validasi oleh guru tersebut, ibu Pradini memberikan skor rata-rata 3,09 dengan kategori “Baik” media pemb Sri Hartati memberikan skor rata-rata 3,31 dengan kategori “Sangat Baik” dan media pembelajaran IT (*Information Technology*). dapat dinyatakan layak digunakan di uji coba tanpa revisi. Berikut merupakan tabel hasil penelitian dari ahli. Spesifikasi produk media pembelajaran berbasis (*Information Technology*). berupa *Powerpoint* interaktif dipaparkan sebagai berikut:

a. Slide pembukaan berisi:

- 1) Identitas media, tema, dan subtema.
- 2) Tampilan menarik dapat memunculkan motivasi siswa dalam belajar. Maka produk yang dibuat oleh peneliti memberikan tampilan yang menarik.
- 3) Slide petunjuk media secara umum.
- 4) Petunjuk yang menarik akan membuat siswa tidak keliru dalam membuka dan mempelajari tentang materi yang terdapat dalam sebuah slide.
- 5) Slide petunjuk penggunaan secara detail

- 6) Dalam sebuah tampilan perlu adanya petunjuk yang jelas sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar. Berdasarkan produk yang dibuat oleh peneliti memberikan sebuah petunjuk yang lebih jelas di bawah ini.
- 7) Kompetensi Dasar dan Indikator.

b. Slide isi:

- 1) Slide isi materi : Untuk meningkatkan siswa dalam belajar maka peneliti membuat ringkasan materi yang bisa membuat siswa mudah untuk memahami tentang materi yang diberikan guru. Maka, peneliti membuat ringkasan yang lebih etail seperti contoh yang ada di bawah ini.
- 2) Produk media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*). mengacu kurikulum SD 2013 melalui IT (*Information Technology*). dan dua orang guru kelas V sekolah dasar. Aspek yang menjadi kriteria penilaian ketika validasi yaitu (1) aspek konten atau isi, (2) aspek tampilan, (3) aspek penyajian dan penggunaan, (4) aspek bahasa. Data hasil validasi kemudian akan di konversikan dari data kuantitatif ke kualitatif skala empat. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah melalui tahap-tahap pengembangan, antara lain validasi oleh pakar media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*). dengan menggunakan *powerpoint* interaktif dengan validator Ibu Sri Kaniasih mendapatkan skor 3,52 termasuk kategori “Sangat Baik” dan Ibu Pradini mendapatkan skor 3,59 termasuk kategori “Sangat Baik” dan dua guru kelas VI SD, yakni Ibu Sri Hartati dengan mendapatkan skor 3,09 termasuk kategori “Baik” dan bapak Suwardi mendapat skor 3,22 termasuk kategori “Sangat Baik”. Dari keempat validator tersebut dapat diperoleh rerata skor produk media pembelajaran berbasis (*Information Technology*). yaitu 3,35 Skor tersebut menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran berbasis (*Information Technology*). dengan menggunakan *powerpoint* interaktif yang mengacu kurikulum 2013 tema Tokoh dan Penemuan untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 2 Karanglo termasuk kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan dinilai dari aspek konten atau isi, aspek tampilan, aspek penggunaan dan penyajian, serta aspek bahasa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian media pembelajaran berbasis (*Information Technology*). berupa *Powepoint* interaktif mengacu kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan langkah penelitian pengembangan Berg and Gall dan model ASSURE. Prosedur pengembangan tersebut terdiri dari 5 langkah, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi ahli, (5) revisi desain sampai menghasilkan desain akhir berupa Pengembangan media pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) berupa (*Powerpoint* interaktif) yang lebih inovatif dengan berbagai model tulisan, gambar dan animasi yang menarik.
2. IT (*Information Technology*) berupa *Powepoint* interaktif yang mengacu kurikulum 2013 berdampak positif pada minat belajar anak. Anak lebih tertarik dalam pembelajaran dibuktikan dengan peserta didik lebih fokus pada materi

yang di sampaikan dan tidak cepat bosan peserta .Peserta didik lebih aktif dalam merespon materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Kuncahyono, Sudarmiatin. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Volume 3, No. 2, Desember 2018 Tersedia
- Nursanti, Ria., Sugiatno. Hartoyo, Agung. 2015. *ngembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Dalam Materi SPLDV*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/10185> Miftakhul.,
- Nuryanto, Sri., Fawaid, Miftahul. 2010. *9Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information, Communication, And Technology) Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas X Pada Pembelajaran Ekonomi Di SMAN1 Banguntapan*. *Pelita-Jurnal Penelitian Mahasiswa*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/pelita/article/view/4266>.
- Novita, Lina. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia VCD terhadap Motivasi Belajar pada Mata Kuliah Budaya Masyarakat Demokratis*. *Jurnal*
- Puspitasari, Septiana Dewi. 2015. *Manfaat Media Pembelajaran Berbasis ICT (Information And Communication Technology) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. [http://download.portalgaruda.org/article.php?article=430838&val=\(diakses 10 Juli 2018\)](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=430838&val=(diakses%2010%20Juli%202018))
- Ria., Sugiatno. Hartoyo, Agung. 2015. *ngembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Dalam Materi SPLDV*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/10185> Miftakhul.,
- Sanaky, H. 2013. *Media pembelajaran interaktifinovatif. Buku bacaan wajib guru, dosen, dan calon pendidik*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Suryani, Nunuk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT*. *Jurnal Sejarah, Budaya dan Pengaarannya*. <http://journal2.um.ac.id>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta