



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website:<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS 4 SD

Avida Camila Zahra¹, Nana Djumhana², Faisal Sadam Murron³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: avidacamilaz@upi.edu; jumhana59@gmail.com; faisalsadam21@upi.edu.

Abstract: *The tendency to minimize student involvement in learning activities will give a monotonous impression. This is the cause of the low student learning outcomes in Civics subjects. The purpose of this research is to produce an interactive PowerPoint learning media design product to improve Civics learning outcomes for 4th grade elementary school students. The research was conducted using the Design and Development research method using the Reeves model research stages, namely: 1) identification and problem analysis by researchers and practitioners collaboratively; 2) develop solutions based on existing theoretical benchmarks, design principles and technological innovations; 3) carry out an iterative process to practically test and improve solutions; 4) reflection to produce design principles and improve implementation of practical solutions. Data collection techniques were carried out through interviews, observations, and questionnaires. The research location is at SDN 1 Pasanggrahan in Garut district. The results showed that the learning media that had been developed were valid and feasible to use. The feasibility was obtained based on the results of validation by material and media experts and learning experts obtained an average score of 3.8 in the very good category, and the usability of the results of the trial was one trial with one meeting. The student's response was enthusiastic when the PowerPoint learning media was tested, there was an increase in student learning outcomes based on cognitive aspects as measured by tests, affective aspects obtained through observation, and psychomotor aspects through singing folk songs. Interactive PowerPoint learning media can be used as an alternative learning as well as a learning resource in SD/MI in fourth grade in an effort to improve student Civics learning outcomes, especially in the form of Indonesian cultural diversity.*

Keywords: *interactive powerpoint learning media, civics learning outcomes*

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di salah satu sekolah yang terletak di daerah Garut yaitu SDN 1 Pasanggrahan bahwa masih banyak ditemukan adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, pada saat ini masih banyak guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai sehingga siswa masih kurang bisa mengintegrasikan materi keberagaman dengan makna nilai-nilai persatuan dan kesatuan dalam kehidupan bersosial. Hal tersebut bisa mendorong penyebab hasil belajar yang didapatkan oleh siswa menjadi kurang maksimal, sehingga masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar kurang memuaskan khususnya pada mata pelajaran pokok seperti mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Hasil belajar PKn khususnya pada materi bentuk keberagaman budaya Indonesia masih kurang, hal tersebut dibuktikan melalui kajian observasi yang dilakukan peneliti bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa berada pada angka 62,5. Menurut guru atau siswa, salah satu penyebabnya adalah media yang digunakan masih belum sesuai.

Seiring dengan kemajuan teknologi diharapkan para guru atau pendidik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi ini sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan mengembangkan inovasi pembelajaran sebagai bentuk usaha pembaharuan.

Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi adalah *Microsoft Powerpoint*. Susilana (dalam Puspita dkk, 2020) menjelaskan *Microsoft Powerpoint* ialah sebuah aplikasi yang didesain sebagai alat presentasi dan tersedia dalam komputer. Saat ini media *PowerPoint* memang sudah sangat lumrah digunakan terutama dalam kegiatan pembelajaran, namun masih banyak guru yang keliru akan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif itu sendiri. Seperti,

PowerPoint yang dibuat hanya memuat materi salinan dari buku saja atau menggunakan *PowerPoint* karena tersedia berbagai template, transisi. Namun, hal tersebut tidak sesuai dengan indikator yang terdapat dalam media pembelajaran *PowerPoint* yang interaktif.

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dibuat untuk memberikan kemudahan pada siswa dalam mempelajari materi pembelajaran dengan lebih sederhana dan dapat divisualisasikan dengan baik serta siswa dapat mengerjakan latihan-latihan soal yang telah disiapkan. Selain itu, dalam dunia pendidikan *PowerPoint* juga dapat digunakan sebagai media dalam penyampaian informasi kepada siswa. Havizul (Dewi dan Bagus, 2021) materi disajikan interaktif agar siswa dapat melihat secara konkrit materi pembelajaran yang masih bersifat abstrak. Maka untuk mengurangi adanya verbalisme, pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan gambar, video, skema, grafik, dan sebagainya akan mampu mengkonkretkan konsep yang abstrak. Semua hal tersebut tentunya bisa ditampilkan di dalam *PowerPoint*.

METODE

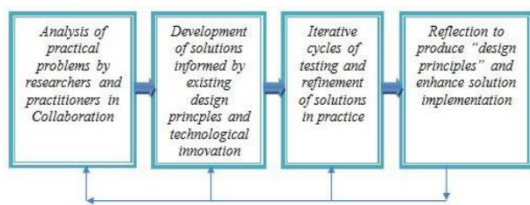
Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode *Design and Development (D&D)* atau dikenal juga dengan nama *Design Research*.

Menurut Plomp (Nugraha, Sumardi, Hamdu, 2017) "*to design / develop intervention (such as programmes, teaching learning strategies and materials, products and systems) with the aim to solve a complex educational problem and to advance our knowledge about the characteristics of these interventions and the processes to design and develop them.*" Artinya, *Design Research* adalah suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan

mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi, bahan pelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.

Dari definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa *Design Research* bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran sebagai solusi bagi permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini, hal yang paling diperhatikan adalah proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran yang merupakan solusi terhadap permasalahan pendidikan di kelas 4 SD pada mata pelajaran PKn yaitu hasil belajar siswa.

Adapun desain penelitian yang digunakan ialah desain penelitian model Reeves (Fadhillah, 2017). Berikut langkah-langkah pelaksanaan design research pada model Reeves:



Gambar 1. Langkah-langkah Penelitian Design and Development

Kegiatan yang dilakukan pada tahap identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif yaitu dengan melakukan studi pendahuluan ke SDN 1 Pasanggrahan di kabupaten Garut. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti guna mendapatkan informasi terkait kesulitan guru dalam menyampaikan pembelajaran PKn pada materi bentuk keberagaman Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mulai mengembangkan solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi. Adapun

pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berupa media *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran PKn materi tentang bentuk keberagaman budaya Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Selanjutnya pada tahap ketiga, peneliti melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis. Pengujian internal dilakukan kepada ahli media dan materi serta guru kelas IV Sekolah Dasar. Sedangkan untuk uji eksternal dilakukan kepada subyek penelitian yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar. Tahap terakhir yaitu refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis, pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap media pembelajaran pembelajaran yang telah dikembangkan. Kekurangan yang ditemukan selama proses uji coba akan dijadikan sebagai solusi untuk perbaikan sampai dihasilkan produk yang benar-benar layak untuk digunakan.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Pasanggrahan, Kecamatan Sukawening, Kabupaten Garut. Subyek sumber data penelitian yaitu siswa kelas IV SD. Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan kuesioner. Analisis data dilakukan dengan cara menganalisis hasil wawancara, observasi, dan kuesioner. Hasil analisis tersebut disajikan dalam bentuk uraian teks yang bersifat deskriptif. Setelah data disajikan, kemudian peneliti menarik kesimpulan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas 4 SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi dan Analisis Masalah Secara Kolaboratif

Pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi dari sekolah

melalui wawancara langsung dengan guru kelas IV SDN 1 Pasanggrahan mengenai kesulitan guru dalam menyampaikan materi bentuk keberagaman budaya Indonesia, media pembelajaran dan ketersediaan fasilitas sekolah. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi tentang keberagaman budaya Indonesia karena materi tidak cukup jika hanya disajikan dalam bentuk teks pada daftar tabel saja. Hal tersebut diperkuat dengan kondisi yang terjadi dilapangan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* belum interaktif karena masih terpaku pada salinan materi yang ada di buku saja (Puspita dkk, 2020). Kondisi tersebut menunjang penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.

Berdasarkan hasil analisis ini maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran agar dapat mempermudah dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang dikembangkan peneliti yaitu media yang membuat siswa belajar secara aktif dan tidak merasa bosan saat melakukan kegiatan pembelajaran. Sebagaimana peneliti mengutip hasil temuan penelitian yang dilakukan oleh Maria dan Wahyudi (Resti, 2016) bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang memuat gambar, video dan latihan soal dapat membuat siswa tidak merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Desain Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD

Pada tahap ini peneliti menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian yang diperlukan. Adapun perangkat pembelajaran yang dibutuhkan yaitu, Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan desain media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Pada tahap pengembangan peneliti mulai membuat media pembelajaran *PowerPoint* yang interaktif berdasarkan konsep yang sesuai materi pembelajaran dengan menambahkan fitur-fitur menarik seperti video, musik, gambar dan teks. Sebagaimana yang dikemukakan Havizul (Bagus dan Dewi, 2021) materi disajikan interaktif agar siswa dapat melihat secara konkrit materi pembelajaran yang masih bersifat abstrak. Setelah itu, memproyeksikan setiap slide *hyperlink*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Daryanto (Ratna, 2020) media interaktif yaitu suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, materi yang akan dimuat dalam *PowerPoint* pun harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasinya. Selain itu, peneliti juga memasukkan soal kuis untuk mengukur pemahaman siswa terkait materi yang ditampilkan dalam media *PowerPoint* interaktif. Setelah mengembangkan media, selanjutnya peneliti melakukan validasi media kepada para ahli untuk memperoleh saran atau masukan. Validasi oleh para ahli dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk digunakan di sekolah. Sejalan

dengan pendapat Afyanti (Nugraha dkk, 2017) bahwa validitas menjadi suatu hal penting ketika mempertanyakan kualitas hasil suatu penelitian. Proses validasi media dilakukan oleh dua validator antara lain ahli media dan materi yaitu dosen serta praktisi pembelajaran (guru kelas IV SD). Berikut ini rekapitulasi hasil validasi para ahli:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran

| No | Validator | Hasil validasi | |
|-----------|----------------------------------|----------------|-------------|
| | | Skor | Kategori |
| 1 | Ahli media pembelajaran (dosen) | 3,92 | Sangat Baik |
| 2 | Guru kelas IV SDN 1 Pasanggrehan | 3,69 | Sangat Baik |
| Jumlah | | 7,61 | |
| Rata-rata | | 3,8 | |
| Kategori | | Sangat Baik | |

Dari tabel hasil keseluruhan rekapitulasi validasi terlihat bahwa akumulasi perolehan skor dari kedua validator sebesar 7,61 dengan rerata 3,8. Berdasarkan skor tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas 4 SD mempunyai kualitas “Sangat Baik” dan layak digunakan

3. Implementasi Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD

Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan skala besar yaitu dengan memberikan evaluasi tes kepada 20 orang siswa dalam satu kelas. Bentuk evaluasi yang diberikan yaitu pre-test dan post-test untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Effendy I (2016) mengemukakan bahwa metode

pengajaran dengan pemberian *pre-test* dan *post-test* akan membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilaksanakan selama satu kali pertemuan, kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar. Adapun respon siswa selama kegiatan pembelajaran cukup positif. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang *student centered*. Adanya kegiatan mengamati, berdiskusi, dan menguji coba media pembelajaran yang dilakukan secara langsung oleh siswa dapat memberikan respon positif terhadap pembelajaran yang dilakukan. Berikut ini hasil yang diperoleh berdasarkan pre-test dan post-test:

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test siswa

| Hasil Pre-Test | Hasil Post-test |
|-------------------|-------------------|
| $\frac{1190}{20}$ | $\frac{1620}{20}$ |
| 59,5 | 81 |

Dari kedua hasil tersebut sebelum menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Adapun untuk hasil belajar secara afektif dapat dilihat dengan adanya perubahan sikap siswa seperti, siswa yang awalnya kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran PKn menjadi sangat antusias. Hal tersebut peneliti ungkapkan berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara kepada guru setelah melakukan uji coba. Selain itu, peneliti juga mengukur hasil belajar siswa dari aspek psikomotor melalui praktek bernyanyi (menyanyikan lagu

daerah) dan siswa menjadi hafal serta terampil dalam menyanyikan lagu daerah.

4. Bentuk Desain Akhir Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 4 SD

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan sebanyak satu kali pertemuan terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada materi PKn untuk meningkatkan hasil belajar, maka produk tersebut dapat digunakan. Produk tersebut telah memenuhi kriteria valid, berdasarkan proses validasi oleh ahli dan guru, dapat digunakan di sekolah dasar, dan mendapatkan respon positif dari siswa. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif pada muatan pelajaran PKn.

Produk media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan perangkat pembelajaran berupa RPP yang mencerminkan penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif. Dalam RPP juga dilengkapi dengan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan penggunaan penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor dalam setiap langkah pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan guru ketika melaksanakan KBM dengan menggunakan media *PowerPoint* interaktif ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas 4 SD yang dilaksanakan di SDN 1 Pasanggahan, maka dapat ditarik kesimpulan,

1. Berdasarkan analisis yang dilakukan diketahui bahwa beberapa hal yang dirasa sulit untuk disampaikan kepada siswa yaitu dalam menyampaikan indikator keberagaman budaya tari tradisional, lagu tradisional, terbatasnya penjelasan tentang fungsi pakaian adat dan rumah adat. Dalam penelitian ini dihasilkan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif pada muatan pelajaran PKn. Desain media secara umum tersusun dari *slide-slide* yang berisi muatan materi dalam bentuk gambar, video, teks, dan musik, penempatan materi atau informasi ditata sedemikian rupa sehingga menampilkan sebuah *slide* dimana pengguna bisa melihat komponen dengan jelas. Setiap *slide* sengaja diproyeksikan secara *hyperlink* agar siswa bisa mencari tahu tentang bentuk keberagaman yang ia kehendaki terlebih dahulu dan agar sesuai dengan kaidah konsep media pembelajaran yang interaktif.
2. Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi para ahli, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif memperoleh skor rata-rata 3,8 artinya media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada materi bentuk keberagaman budaya Indonesia yang terikat dengan persatuan dan kesatuan kelas IV SD.
3. Melalui kegiatan uji coba, peneliti menguji efektivitas media yang telah dikembangkan kepada 20 orang siswa dengan menggunakan pre-test dan post-test. Nilai pada pre-test mendapatkan rata-rata 59,5 dan nilai pada post-test mendapatkan rata-rata 81. Berdasarkan perolehan skor rata-rata pada penilaian tersebut, dapat

disimpulkan bahwa kualitas media ditinjau dari efektivitasnya dalam peningkatan hasil belajar siswa memperoleh kategori penilaian sangat baik. Hasil belajar berdasarkan aspek afektif diperoleh melalui kegiatan observasi, dimana ketika kegiatan pembelajaran berlangsung siswa yang awalnya kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PKn menjadi antusias dan belajar secara aktif. Hasil belajar berdasarkan aspek psikomotor diperoleh dari keterampilan siswa dalam menyanyikan lagu daerah dan siswa menjadi hafal serta terampil dalam menyanyikan lagu daerah. Hasil tersebut memberi gambaran bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan dapat diterima dan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi & Bagus. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1). 76-83.
- Effendy I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.00.2.A Pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Volt: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2). 81-88.
- Fadhillah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Srapbook Pada Materi Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nugraha, dkk. (2017). Desain Pembelajaran Tematik Berbasis Outdoor Learning di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1). 34-40.
- Puspita A, dkk. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1). 49-54.
- Ratna, LK. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Sistem Pemerintahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN Sembungharjo 01 Kota Semarang. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Resti Maria, A & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Melalui Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria*, 6 (1). 143-158.