

MEDIA POWER POINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

**Abdi Salam, Gaizka Adhe Setya, Kamila Arodatus Syuroiya, Muhammad Nailal Fitra
Rahmadani, Rani Setiawaty, Fatikhathun Najikhah**
Universitas Muria Kudus

202033352@std.umk.ac.id, 202033290@std.umk.ac.id, 202033323@std.umk.ac.id,
202033326@std.umk.ac.id, rani.setiawaty@umk.ac.id, fatikhathun.najikhah@umk.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif dalam materi menemukan informasi penting dan mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif dalam materi menemukan informasi penting pada kelas VI. Jenis penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall. Tahapan penelitiannya yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk, 6) uji coba terbatas. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI SD 3 Panjuran berjumlah 16 orang peserta didik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif. Jenis data yang dihasilkan adalah data kualitatif dan kuantitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria kategori penilaian untuk menentukan kelayakan produk. Hasil penelitian ini adalah; 1) telah dikembangkan media pembelajaran berupa powerpoint; 2) kelayakan media pembelajaran powerpoint interaktif pada materi menemukan informasi penting yang telah dikembangkan adalah layak dengan persentase 78,95% berdasarkan penilaian ahli materi tahap akhir setelah perbaikan, ahli desain media dengan persentase 80,88% dengan kriteria layak 3) dengan rata-rata nilai pretest adalah 56,25 dan dengan rata-rata nilai posttest sebesar 82,81 sehingga ada kenaikan hasil belajar sebesar 47,21% dengan nilai signifikansi (Sig.) dari uji Wilcoxon sebesar 0,024 yang berarti nilainya < 0,05 sehingga ada perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian media pembelajaran powerpoint interaktif dengan materi menemukan informasi penting pada kelas VI sangat layak dan cocok untuk pembelajaran.

Kata Kunci: powerpoint, interaktif, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Konsep literasi atau keterampilan seseorang untuk membaca dan menulis berkaitan erat dengan keterampilan membaca. Gagasan literasi tumbuh dari kemelekaksanaan, kemudian dari kemelekaksanaan menjadi kemelek-wacanaan, dan kemudian berkembang menjadi kemelekpengetahuan. Kualitas pendidikan baik di dalam maupun di luar kelas akan meningkat secara signifikan dengan kegiatan literasi yang diajarkan dan dipraktikkan sejak dini. Literasi pada hakekatnya adalah kemampuan membaca yang diperlukan untuk menyerap pengetahuan dan wawasan yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan penulis di

SDN 3 Panjunan, Kudus ditemukan bahwa siswa masih rendah minatnya dalam membaca. Menurut pengakuan narasumber, faktor yang menyebabkan rendahnya minat membaca adalah faktor lingkungan yang serba mudah sehingga siswa kurang minat terhadap sumber bacaan konvensional.

Salah satu permasalahan yang menyebabkan kualitas pendidikan di Indonesia rendah adalah rendahnya minat baca siswa. Pemerintah terus berupaya mengatasi permasalahan ini salah satunya melalui program literasi sekolah. Oleh karena itu, pembiasaan literasi perlu ditumbuhkan melalui melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran literasi haruslah dalam kondisi yang membuat nyaman dan menyenangkan siswa sehingga dapat memunculkan rasa kecintaan siswa untuk membaca. Maka dari itu, seorang guru harus bisa memilih media pembelajaran dan sumber belajar yang dapat membuat siswa suka melakukan kegiatan literasi. (Ariyani et al., 2021)

Media pembelajaran pada hakikatnya berfungsi sebagai alat komunikasi antara pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam rangka meningkatkan dan mempercepat proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk memperjelas informasi dan pesan selama kegiatan belajar mengajar. Media, juga dikenal sebagai alat, baik elektronik maupun nonelektronik, digunakan sebagai sarana menyampaikan atau menghubungkan pesan dan disebut sebagai media. Media juga digambarkan sebagai alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk mengubah materi abstrak menjadi berwujud, besar menjadi kecil, dan rumit menjadi kompleks dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Apabila alat-alat tersebut digunakan sebagai sumber materi pembelajaran maka disebut sebagai media pembelajaran (Rosyid, 2019).

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa pada zaman ini adalah media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Dari sudut pandang penulis media pembelajaran *PowerPoint* interaktif merupakan media yang dapat diisi dengan berbagai multimedia mulai dari gambar, teks, animasi, dan video menarik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi sehingga guru dapat

membuat media yang menarik dan tidak membosankan.

Microsoft PowerPoint adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat *slide* presentasi dan dalam penggunaannya mudah di komputer, karena sudah terintegrasi dengan aplikasi *microsoft* lainnya seperti *word*, *excel*, *access* dan lainnya. Penggunaan media interaktif membuat siswa lebih bisa tertarik terhadap materi dan secara perlahan meningkatkan literasi siswa. (Ainumila & Oktiningrum, 2021). Aplikasi ini dapat membantu guru untuk menjelaskan konsep atau gagasan dengan lebih jelas. *Microsoft PowerPoint* akan membantu menggabungkan semua elemen media menjadi alat pembelajaran yang menarik, termasuk teks, grafik, suara, video, dan animasi.

Dari berbagai permasalahan diatas, penulis mengembangkan media yang dapat dijadikan salah satu pilihan sebagai solusi untuk meningkatkan literasi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran untuk meningkatkan literasi mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *PowerPoint* Interaktif pada materi menemukan informasi penting dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran berupa *PowerPoint* Interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* atau penelitian pengembangan dengan menggunakan teori Borg & Gall. R&D adalah semacam penelitian yang menghasilkan produk daripada menguji teori. Sesuai teori dari Borg & Gall yang berbunyi, “*educational research and development (R&D) is a process that is used to create and test educational goods.*”. Menurut definisi R&D dari Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan pendidikan adalah proses yang digunakan dalam memproduksi dan menguji produk pendidikan. Tahapan Borg & Gall terdiri atas 10 tahapan, namun yang digunakan dalam penelitian ini hanya 6 tahapan, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk,

4) validasi produk, 5) revisi

produk, 6) uji coba terbatas. Subjek penelitian dari penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VI SD 3 Panjunan dengan jumlah siswa 16 orang. Tujuan dari metodologi penelitian dan pengembangan ini adalah untuk membuat barang dan mempelajari bagaimana pengajar bahasa Indonesia dan siswa menanggapi produk dalam bentuk *PowerPoint* interaktif dalam materi menemukan informasi penting yang dibuat untuk siswa kelas VI sekolah dasar.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft PowerPoint* yang merupakan media yang memungkinkan guru menyampaikan informasi dengan lebih cepat dan mudah, serta memudahkan siswa dalam memperoleh informasi yang efektif dan membangkitkan minat belajarnya. Prosedur pengembangan Borg & Gall digunakan dalam proses penelitian dan pengembangan untuk presentasi *PowerPoint* interaktif. Hasil akhirnya berupa *PowerPoint* Interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang berimplikasi pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, wawancara, dan angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan media pembelajaran berupa *PowerPoint* Interaktif.

Model Borg and Gall dalam Sugiyono ini meliputi: 1) Potensi dan Masalah, 2) Perencanaan, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi massal.

Model ini mengikuti langkah-langkah penelitian pengembangan pendidikan, yaitu penelitian yang menciptakan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan sejumlah uji ahli, meliputi uji bahan, uji desain, dan uji coba lapangan untuk mengukur daya tarik produk. Hasil akhir dari penelitian pengembangan yang dipersiapkan untuk implementasi di lembaga pendidikan ini membutuhkan penyelesaian sepuluh langkah pengembangan. Namun karena keterbatasan sumber daya dan waktu, langkah-langkah penelitian pengembangan dalam penelitian ini

hanya diperpanjang sampai langkah 6. Keluaran akhir penelitian pengembangan ini berupa *PowerPoint* interaktif dengan materi untuk mengungkap fakta-fakta penting.

Uji coba produk ini dilakukan sebanyak 1 kali, yaitu uji coba terbatas dan uji coba produk secara luas. Uji coba produk secara terbatas dilakukan pada siswa kelas VI SD Negeri 03 Panjunan, dengan diambil sampel sebanyak 16 siswa. Uji coba dilakukan dengan memberi media berupa *PowerPoint* Interaktif yang telah disusun oleh peneliti.

Kemudian mengumpulkan data melalui *pretest* dan *posttest*. Sebelumnya siswa diberikan *pretest* guna mengetahui pengetahuan siswa tentang materi yang akan dipelajari sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya diberikan *posttest* setelah peneliti menjelaskan materi pembelajaran.

Pengembangan ini menggunakan metode analisis data, khususnya analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan untuk menguji data yang diperoleh dari penilaian kelayakan dengan menghitung rata-rata. Mempertimbangkan bahwa informasi yang dikumpulkan dapat dibagi menjadi dua kategori: informasi kuantitatif yang disajikan sebagai angka dan informasi kualitatif yang disajikan berbentuk kata. Data kuantitatif akan dinilai dengan menggunakan perhitungan rata-rata deskriptif, sedangkan data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dari produk pengembangan berupa *PowerPoint* Interaktif untuk peserta didik kelas VI SD 3 Panjunan.

Tabel 1. pedoman penskoran.

Keterangan	Skor
Sangat layak	4
Layak	3
Cukup layak	2
Tidak layak	1

Hasil analisis pakar yang meliputi 1) review oleh ahli materi dan 2) review oleh ahli desain media menunjukkan kepraktisan media *PowerPoint* Interaktif. Metode ini diharapkan dapat membuat data lebih mudah diambil untuk diproses lebih lanjut. Hasil analisis data digunakan untuk merevisi produk *PowerPoint* Interaktif yang dihasilkan. Statistik deskriptif digunakan untuk menguji data yang diperoleh melalui kuesioner yang menggambarkan pendapat atau tanggapan terhadap produk.

Instrumen non-tes dalam penelitian ini adalah menggunakan survei dengan skala Likert. Menurut Sudaryono et al. (2013), skala Likert digunakan untuk menilai sikap, pandangan, dan persepsi orang terhadap suatu individu atau kumpulan peristiwa atau fenomena sosial. Dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai dengan skala 4 (Sudaryono, 2013). Skala 4 sebagai skala tertinggi dan skala 1 sebagai skor terendah. Sehingga rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = jumlah jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$ = jumlah nilai ideal dalam item

Sudijono (2012) mengatakan bahwa hasil dari skor penilaian menggunakan skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya menggunakan rumus.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = frekuensi yang akan dicari persentasenya

N = jumlah frekuensi

P = angka persentase

Tabel 2. Skala interpretasi kriteria

Interval	Kriteria
0% - 20%	Sangat kurang layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Potensi dan Masalah

Hasil yang diperoleh peneliti dari potensi masalah yakni rendahnya minat siswa dalam membaca. Hal ini disebabkan kurangnya literasi siswa dalam pembelajaran. Salah satu penyebabnya yaitu karena Bahasa Indonesia merupakan keterampilan, jika kita melihat materi Bahasa Indonesia terlihat mudah untuk dipahami, namun jika diaplikasikan ke dalam bentuk soal, siswa cenderung mengalami kesulitan. Karena Bahasa Indonesia merupakan keterampilan berbahasa. Mata pelajaran ini bisa terbilang unik, karena saat siswa mengerjakan harus menggunakan rasa, kalau rasa tersebut tidak tajam, anak itu akan mengalami kesulitan. Kalau sudah terjun ke sekolah untuk membuat modul ajar, hal yang paling susah untuk dibuat yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Pengumpulan Informasi

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang ada di SDN 3 Panjunan yang ternyata siswa kelas VI mengalami kesulitan dalam hal literasi. 2) mengumpulkan informasi terkait media

pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan literasi. 3) mengumpulkan informasi terkait materi yang tepat untuk dipadukan dengan media pembelajaran.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi, selanjutnya adalah mendesain produk awal *power point* interaktif. Media pembelajaran *power point* interaktif ini didesain melalui langkah-langkah yang dilaksanakan yaitu: 1) membuat *storyboard* dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dalam pembuatan media, supaya bagian-bagian dari media pembelajaran dapat tersusun dengan baik; 2) *storyboard* kemudian bisa dijadikan acuan untuk membuat media pembelajaran interaktif *power point*. Membuat media pembelajaran memperhatikan aspek warna dan komposisi sesuai dengan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran tersebut; dan 3) proses pembuatan media pembelajaran interaktif *power point* merupakan proses akhir dengan memperhatikan tentang gambar, animasi, warna *background*, warna *font*, dan bentuk *font*. Sebagai langkah terakhir dari pembuatan media pembelajaran *power point* yaitu dengan menyimpan file *power point* menjadi *power point show*. Hasil pengembangan produk media *power point* interaktif dapat dilihat secara lebih detail pada gambar berikut.

Gambar 1. halaman depan media pembelajaran ppt interaktif



Gambar 2. halaman menu media pembelajaran ppt interaktif



Gambar 3. Halaman soal ketika menjawab salah



Gambar 4. Halaman soal ketika menjawab benar



4. Validasi Produk

Setelah membuat produk media pembelajaran *power point* interaktif pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi informasi penting, tahap berikutnya merupakan validasi atau penilaian oleh para ahli. Produk pada penelitian ini di validasi oleh dua ahli, yaitu ahli desain media dan ahli materi. Peneliti menggunakan instrumen berupa angket validasi ahli materi dan ahli media. Adapun hasil validasi atau penilaian oleh ahli desain media dan ahli materi sebagai berikut:

Tabel 3. persentase hasil validasi ahli media dan ahli materi

No	Penilaian	Presentase	Kategori
1	Ahli media	80,88%	Layak
2	Ahli materi	78,95%	layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil >61% dengan kategori layak. Namun, hal ini tidak menutup adanya revisi atau perbaikan untuk tahap lebih lanjut. Berikut masukan dan saran yang diberikan oleh validator pada produk yang dikembangkan peneliti, yaitu:

1) media pembelajaran yang dikembangkan peneliti perlu menambahkan sumber dari mana materi didapat. 2) tampilan halaman menu media pembelajaran perlu mendapatkan perbaikan pada penempatan konten agar tampak lebih menarik.

5. Respon Guru

Penilaian oleh guru wali kelas VI SDN 3 Panjunan terhadap produk media pembelajaran power point interaktif disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil persentase respon guru

No	Penilaian	Presentase	Kategori
1	Respon Guru	95%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 4, hasil persentase respon guru pada media pembelajaran power point interaktif memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *power point* interaktif ini sangat layak digunakan tanpa perbaikan.

6. Respon Siswa

Penilaian oleh siswa kelas VI SDN 3 Panjunan terhadap produk media pembelajaran *power point* interaktif disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Persentase respon siswa

No	Penilaian	Presentase	Kategori
1	Respon siswa	90%	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran *power point* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hasil ini didapat dari penilaian siswa melalui angket siswa yang diisi oleh 16 siswa.

7. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Hasil *pretest* dan *posttest* untuk pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif secara deskriptif dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Statistik hasil *pretest* dan *posttest*

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	16	25	75	56.25	19.365
Posttest	16	25	100	82.81	26.955
Valid N (listwise)	16				

Berdasarkan hasil tabel 6 didapat bahwa nilai *pretest* minimum adalah 25 dan *pretest* maksimum adalah 100, sedangkan nilai *posttest* minimum dan maksimum siswa adalah 25 dan 100.

Untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* saling berdistribusi normal perlu dilakukan uji normalitas.

Tabel 7. Uji normalitas

Tests of Normality

Statistic	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.271	16	.003	.793	16	.002
Posttest	.363	16	.000	.682	16	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan uji normalitas pada tabel 7 didapat bahwa nilai sig. < 0,05 untuk data *pretest* maupun *posttest*. Hal ini berarti bahwa kedua data tidak saling berdistribusi normal. Karena data tidak berdistribusi normal, maka tidak dapat dilakukan uji t, sehingga dilakukan uji statistik non parametrik, yaitu uji Wilcoxon. Adapun hasil dari uji wilcoxon tersebut pada Tabel 8 dan Tabel 9.

Tabel 8. Nilai hasil pretest dan posttest

Ranks

N		Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - pretest	Negative Ranks	2 ^a	10.50
	Positive Ranks	13 ^b	7.62
	Ties	1 ^c	
	Total	16	

- a. posttest < pretest
- b. posttest > pretest
- c. posttest = pretest

Tabel 9. Hasil uji Wilcoxon

Test Statistics

posttest - pretest	
Z	-2.257 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.024

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil perhitungan uji Wilcoxon pada data *pretest* dan *posttest* siswa secara keseluruhan diperoleh bahwa nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,024 kurang dari < 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah siswa menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif, atau dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap literasi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berupa *power point* interaktif materi informasi penting kelas VI sekolah dasar, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berupa *power point* interaktif materi informasi penting kelas VI sekolah dasar menggunakan model penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall, dinyatakan “layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, guru, dan siswa, sebagai berikut:

Penilaian oleh ahli media mendapat persentase sebesar 80,88% dengan kategori layak, penilaian oleh ahli materi mendapat persentase sebesar 78,95% dengan kategori layak. Hasil uji coba yang dilakukan di SDN 3 Panjunan, penilaian angket respon siswa 90% dengan kategori layak; rata-rata nilai pretest 58,25; rata-rata nilai posttest 82,81. Sedangkan, pada persentase penilaian angket guru sebesar 95% dengan kategori layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainumila, L. I., & Oktiningrum, W. (2021). Pengembangan Media Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(2).
- Ariyani, Y. D., Setyowati, S., & Ata. (2021). Pengembangan *Pop Up Book* Berbasis Karakter Nasionalisme Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Siswa SD. *Elementary School*, 8, 50–60.
- Sugiyono 2015. *Statistika Nonparametris untuk Penelitian*. CV. Alfabeta Rosyid, M. Z. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Penerbit Literasi Nusantara.
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.