

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X-5 DI SMA NEGERI 1 JAWILAN

Mutia¹ , Aan Hendrayana², Rudi Hariyadi³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹mutiam900@gmail.com, ²Aanhendrayana@untirta.ac.id,

³Rudihariyadi@untirta.ac.id

ABSTRACT

The problem is that students at SMAN 1 Jawilan need interesting, effective and efficient learning media so that students do not feel bored, are not afraid, pay attention to the teacher during learning and understand what material is being presented by the teacher. The method used is a qualitative method. The results of this research are increased learning motivation and student assessment.

Keywords: Learning Media, Interactive Powerpoint, Learning Motivation

ABSTRAK

Permasalahan peserta didik di SMAN 1 JAWILAN adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik untuk belajar, membutuhkan media pembelajaran yang menarik efektif dan efisien agar peserta didik tidak merasa bosan, tidak mengantuk, memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung dan mengerti materi apa yang disampaikan oleh guru. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran powerpoint interaktif meningkatnya motivasi belajar dan nilai peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif, Motivasi Belajar

A. Pendahuluan

Kurikulum merdeka dalam dunia pendidikan pengimplementasian dalam pembelajaran haruslah berinovasi sebagai ide, pokok, metode dan sebagainya guna mendorong untuk terjadinya perubahan yang lebih baik. kurikulum Merdeka pun mendorong pembelajaran haruslah bermakna, menyenangkan, dan relevan sehingga peserta didik dapat bernalar kritis, kreatif dan mandiri. Penggunaan media pembelajaran

merupakan salah satu cara untuk mendukung kemandirian, berpikir kritis dan kreatifitas anak. Adanya media pembelajaran, proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu pembelajaran lebih menarik lagi. Media pembelajaran juga akan memotivasi anak untuk belajar, menulis, berbicara, dan berkreasi sehingga akan terbangun

imajinasi mereka. Adanya media pembelajaran juga dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, serta akan terjalin hubungan baik antar guru dan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga akan mengatasi kejenuhan peserta didik pada saat proses pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (2010) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik antara lain: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti

mengamati, memahami dan lain-lain (Sudjana, 1987) .

Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi stimulus bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah power point yang berisikan tujuan pembelajaran, materi, Asesmen, dan beberapa game untuk menunjang pembelajaran memotivasi peserta didik belajar.

Menurut Selfia S. Rumbewas, et al. Motivasi belajar merupakan daya penggerak dari dalam diri peserta didik maupun dari luar peserta didik.. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan sebuah motor penggerak dari diri anak itu sendiri dan faktor lingkungan peserta didik juga mendukung motivasi belajar peserta didik. Rendahnya motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu wujud dari hambatan ketercapaian tujuan pendidikan nasional, motivasi belajar yang rendah akan berakibat pada proses pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik, selain itu dapat juga berpengaruh terhadap perilaku peserta didik, misalnya peserta didik memperoleh ketercapaian pembelajaran dengan maksimal.

Permasalahan peserta didik di SMAN 1 JAWILAN membutuhkan media pembelajaran yang menarik efektif dan efisien agar peserta didik tidak merasa bosan, tidak mengantuk, memperhatikan guru pada saat pembelajaran berlangsung dan mengerti materi apa yang disampaikan oleh guru. Namun penggunaan media pembelajaran disekolah tidak senantiasa banyak digunakan oleh guru di SMAN 1 JAWILAN.

Grafik 1 Alasan Peserta didik Bosan pada Saat Pembelajaran.

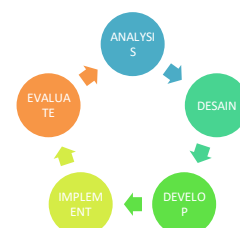


Diagram 1 menjelaskan kenapa peserta didik cepat bosan bahkan tidak termotivasi untuk belajar ketika pembelajaran berlangsung. 50% dari 37 peserta didik menjawab guru sering memberikan tugas yang banyak dan dicatat kedalam buku catatan. ketika stimulus yang diberikan oleh pendidik hanya sebatas mencatat saja respon yang diberikan oleh peserta didik dalam hal pembelajaran akan kurang interaktif. Tujuan saya melakukan analisis ini adalah pembuatan desain

media pembelajaran dan mengetahui bagaimana kebutuhan pembelajaran peserta didik untuk membantu peserta didik agar dapat termotivasi dalam hal belajar, mengetahui bagaimana kebutuhan pembelajaran peserta didik agar termotivasi ketika belajar.

Desain media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan tahapan Model ADDIE yang sudah di praktikan oleh beberapa peneliti untuk mengkaji kuatitas dan efektivitas daam mendesain media yang akan diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran di SMAN 1 Jawilan. Model ADDIE ini dikemukakan oleh Dick dan Carry dalam jurnal (Endang Mulyatiningsih, 2012:200). ADDIE merupakan tahapan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. ADDIE pertama kali muncul pada tahun 1975. yang digunakan untuk mengetahui seberapa akurat, valid, efektif dan praktisnya model perangkat pembelajaran yang digunakan.

Gambar 1 Langkah-Langkah ADDIE



1) Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan merupakan tahapan kegiatan utama. Menurut Rahmat Arofah H.C, 2019. Tahapan ini adalah tahapan analisis perlunya desain media pembelajaran. Tahapan ini diperoleh dari: 1) Isi, dalam proses ini peneliti membaca teori-teori yang sudah ada dan relevan dengan media pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh dasar penelitian. 2) Pebelajar, pembelajar, kebutuhan, dan hasil intruksional. Proses ini dilakukan dengan cara mencari informasi aktual dilapangan dengan menggunakan instrument atau kuesioner yang disebar oleh peserta didik. Biasanya aspek yang dikaji berupa karakteristik belajaran, permasalahan, tujuan prosesm dan hasil belajar pembelajaran, (Yudi Hari Rayatno. S., 2020).

2) Desain

Tahapan desain merupakan tahapan perencanaan pengembangan desain media pembelajaran. Mau seperti apa

dan menggunakan media yang bagaimana yang cocok digunakan oleh peserta didik sesuai dengan keadaan peserta didik di kelas. Peneliti menganalisa kebutuhan peserta didik untuk pengembangan, pengembangan memerlukan desain sesuai yang di teliti. Jika sudah mendesain pengembangan media pembelajaran peneliti harus menentukan lingkungan dan tempat yang cocok untuk pembelajaran.

3) Development

Tahapan ini merupakan tahapan pengembangan dari desain media pembelajaran dan memfasilitasi sumber-sumber belajar.

4) Implementasi

Mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik dalam pengujian media. Produk yang sudah jadi di susun dan diuji melalui beberapa tahapan ilmiah. Sehingga kevalidan, kehasilgunaan, dan keterandalan bias diukur dan teruji seperti uji ahli, uji kelompok, dan uji lapangan .

5) Evaluasi

Kualitas peserta didik dinilai oleh pendidik setelah mempersiapkan Implementasi dalam kelasnya. Penilaian dilakukan oleh guru dengan menggunakan pre-test dan Post-test. Tahap evaluasi ini dilakukan setelah ke empat tahapan bekerja dengan baik. Tahap ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif. Evaluasi ini perlu dilakukan agar pembelajar mengetahui pemeroleh pengetahuan dan pemahaman selama pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan mengumpulkan data melalui pembagian kuesioner, data ahli dan data survey peserta didik. Tekniknya berupa pengambilan persentasi peserta didik, para ahli dan data hasil survey. Penelitian ini menonjolkan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu pembelajaran agar efektif dan efisien untuk memotivasi peserta didik. Metode ini digunakan untuk menguji produk dan keefektifan suatu produk karena itu

dibutuhkannya analisis kebutuhan di SMAN 1 Jawilan. Model penelitian menggunakan pedoman lima tahapan pengembangan produk yaitu Analisis, Design, Develop, Implementasi dan Evaluasi.

Sampel yang digunakan adalah purposive sampling berupa peserta didik SMAN 1 Jawilan Kelas X-5 yang berjumlah 37 peserta didik.0020sw Jenis data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari data hasil kuesioner dan data sekunder dari para ahli dan hasil observasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

SMAN 1 Jawilan merupakan sekolah menengah atas yang ada di Desa Jawilan, Kecamatan Jawilan, Kabupaten Serang, Banten. Sekolah ini terletak di Tengah Tengah Kecamatan Jawilan, dimana wilayah tersebut kegiatan perekonomiannya berupa Industrialis dan Agraris. kondisi geografis tersebut menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik SMAN 1 Jawilan. Mereka beranggapan bahwa lulus SMA saja sudah menunjang kehidupannya. Lulus SMA peserta didik disana hanya 20% saja yang ingin melanjutkan kejenjang perkuliahan. faktor yang lainnya

berupa guru yang memberikan tugas mencatat terus menerus. 50% dari guru yang mengajar di Kelas X masih menggunakan metode merangkum materi, hal tersebut membuat motivasi untuk belajar itu turun

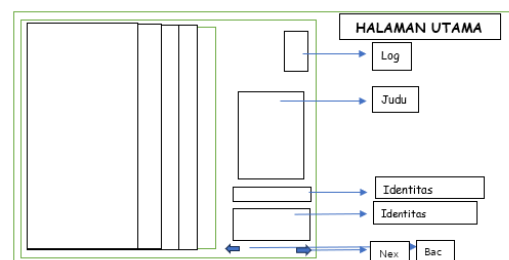
1. Analisis Kebutuhan

Peserta didik membutuhkan bervariasinya media pembelajaran agar tidak membosankan. Terdapat 57% pengajar SMAN 1 Jawilan masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah, menerangkan materi terus menerus sampai peserta didik merasa bosan didalam kelas, ada beberapa peserta didik yang tidur, memainkan gawainya (handphone), bahkan ada juga yang mengobrol dengan temannya. Ada beberapa guru yang sudah menggunakan media pembelajaran secara intens, menurut peserta didik matapelajaran yang menggunakan media pembelajaran yaitu Geografi, Sejarah, PKN, B.Indonesia, dan Fisika. Media yang sering digunakan adalah Quiziz dan Canva. Media yang membutuhkan koneksi internet. Sedangkan fasilitas sekolah berupa koneksi internet kurang memadai.

2. Desain

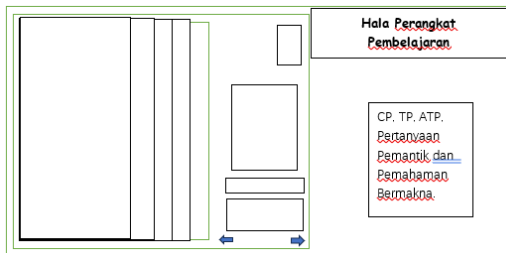
Pada tahap ini peneliti merancang Power Point Interaktif , dimana desain ini digunakan untuk membantu peserta didik aktif dalam pembelajaran, peserta didik sebagai *Student Center*. Menurut Tegeh M.I dan Kirna M.I. berpendapat bahwa tahapan perancangan (design) dengan menggunakan kerangka acuan berupa (a) untuk siapa pembelajaran dirancang? (Peserta didik). (b) kemampuan apa yang Anda inginkan untuk dipelajari? (Kompetensi). (c) Bagaimana materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik? (Strategi pembelajaran). (d) bagaimana Anda menentukan tingkat penguasaan pelajaran diacapai? (Asesmen dan Evaluasi). Adapun rancangan yang dibuat adalah:

Gambar 2 Halaman Utama



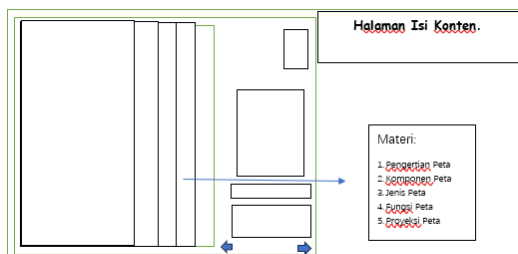
Gambar 2 merupakan rancangan halaman utama yang berisikan tentang identitas sekolah. Adapun item yang di tampilkan berupa judul materi, logo, dan identitas sekolah lainnya.

Gambar 3 Halaman Perangkat Pembelajaran.



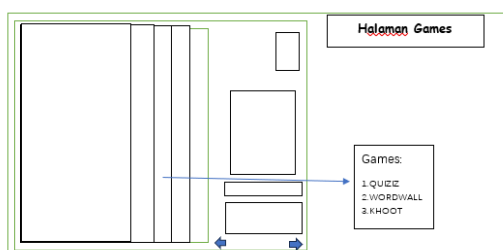
Halaman perangkat pembelajaran berisikan tentang capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran.

Gambar 4 Halaman Isi Konten



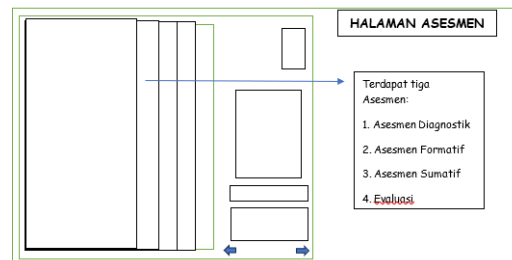
Halaman isi konten berisi tentang isi dari materi yang akan ditampilkan, seperti Peta, Penginderaan Jauh dan Sistem Informasi Geografis. Pada kali ini yang di ujikan ke peserta didik berupa materi Peta.

Gambar 5 Halaman Games



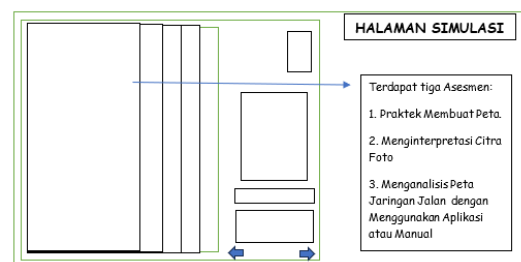
Halaman games digunakan untuk bermain sambil belajar dan memperdalam materi. Adapun aplikasi yang digunakan dalam powerpoint ini adalah Quiziz, Wordwall, dan Kahoot.

Gambar 6 Halaman Asesmen



Halaman asesmen digunakan untuk mendapat data informasi dari proses hasil pembelajaran untuk mengetahui seberapa baik kinerja peserta didik dalam pembelajaran kali ini.

Gambar 7 Halaman Simulasi



Halaman yang digunakan untuk aksi nyata peserta didik. Peserta didik diminta membuat kutipan peta.

3. Development

Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan merealisasikan rancangan yang

sudah dirancang. Langkah Kegiatannya berupa membuat dan memodifikasi bahan ajar. Tujuan dari Langkah tersebut, 1) memproduksi atau merevisi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Artinya peneliti membuat produknya dan meminta pendapat kepada para ahli, jika sudah data tersebut digunakan untuk bahan revisi. 2) memilih bahan ajar terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setelah direvisi penelitian tersebut dipilah dan dipilih yang terbaik. Produk berikut ini hasil dari beberapa revisi atas pertimbangan teman sebaya dan ahli Teknologi Informasi dan Komputer, sebagai berikut:

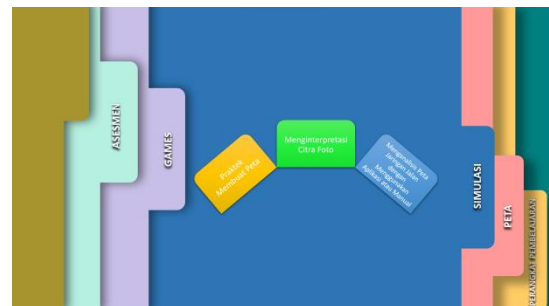
Gambar 8 Produk Halaman Utama



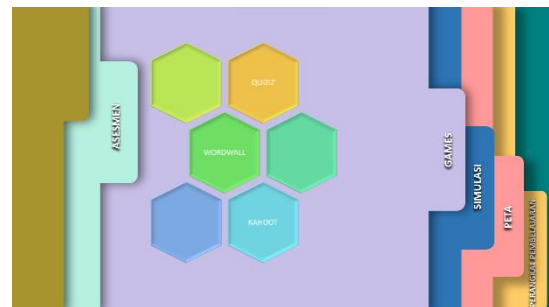
Gambar 10 Halaman Isi Konten



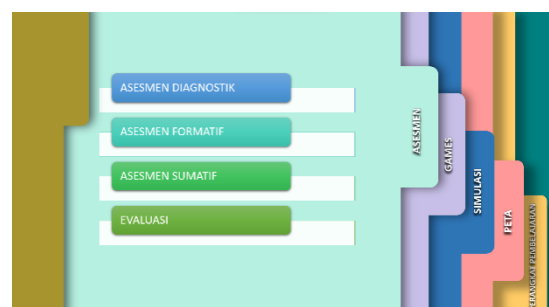
Gambar 11. Halaman Simulasi



Gambar 12 Halaman Games



Gambar 13 Halaman Asesmen



4. Tahapan Implementasi

Tahap implementasi ini merupakan tahap penerapan hasil dari pengembangan. Sebelum diterapkannya ke peserta didik produk powerpoint interaktif tersebut dilakukan evaluasi awal oleh beberapa ahli seperti ahli desain, ahli materi, dan ahli media. Adapun hasil dari penilaian tersebut adalah:

Tabel 1 Analisis Desain Media Pembelajaran

NO	KRITERIA	P1	P2
1	Media dan tujuan pembelajaran sudah sesuai	4	5
2	Powerpoint dengan karakteristik peserta didik sudah sesuai	4	5
3	Teks yang ditampilkan dalam Powerpoint sudah jelas	5	5
4	Istilah yang digunakan dalam Powerpoint sudah tepat	4	5
5	Tata letak teks sudah sesuai	4	4
6	Kualitas suara dan gambar sudah jelas	4	5
7	Powerpoint dapat diputar dengan lancar	4	5
8	Warna yang digunakan sudah tepat	4	5
9	Keseluruhan aspek media dalam Powerpoint sudah selaras	4	5
10	Tata letak gambar sudah sesuai	5	5
TOTAL		42	49
PERSENTASE		84%	98%
RATA RATA NILAI		45,5	
PERSENTASE NILAI		91%	

Penilaian atas desain media pembelajaran mendapatkan nilai 91% dari ahli TIK SMAN 1 JAWILAN dan beberapa guru Guru Penggerak. Pada tabel diatas tampak bahwa aspek media dan tujuan materi, powerpoint yang menarik, teks dalam powerpoint, istilah yang mudah dimengerti oleh peserta didik, tata letak teks, kualitas suara dan gambar, powerpoint dapat diputar, kemenarikan warna pada powerpoint, dan keseluruhan aspek media. Semua aspek tersebut mendapatkan nilai sangat baik oleh penilai.

Tabel 2 Analisis Media Pembelajaran

NO	KRITERIA	P1
1	Petunjuk penggunaan media PPT Interaktif sudah tepat	4
2	Penyajian materi dalam penggunaan desain sudah tepat	4
3	Warna yang digunakan sudah tepat	4
4	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat	4
5	Penempatan komponen PPT Interaktif sudah sesuai	4
6	Gambar pada PPT Interaktif dengan materi sudah sesuai	4
7	Tulisan pada PPT Interaktif dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik	5
8	PPT Interaktif mudah diakses melalui perangkat	4
9	PPT Interaktif mudah disimpan	5
10	PPT Interaktif dapat dilihat atau dipelajari kapan saja	5
Total		43
Persentase		86%

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan nilai dari para ahli sebesar 86%, nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik. Adapun aspek dalam penialain berupa petunjuk penggunaan, penyajian materi, warna yang digunakan, ukuran font, penempatan komponen powerpoint interaktif, gambar pada powerpoint, tulisan, kemudahan akses, kemudahan penyimpanan dan kemudahan untuk diaplikasikan dimana saja.

Tabel 3 Analisis Kesesuaian Materi

NO	KRITERIA	P
1	Kesesuaian materi dengan Alur Tujuan Pembelajaran	5
2	Ketepatan konsep	5
3	Urutan penyajian materi	5
4	Kesesuaian contoh yang diberikan	4
5	Tujuan Pembelajaran	5
6	Kejelasan indikator pembelajaran	4
7	Kesesuaian gambar dan video yang diberikan untuk memperjelas materi	5
8	kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	5
9	kelugasan Bahasa	4
10	ketepatan tata bahasa dan ejaan	4
11	kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa	5
Jumlah total		51
Persentase		93%

Tabel diatas menunjukkan penilaian terhadap kesesuaian materi. Penilaian yang diperoleh dari para ahli sebesar 93% masuk dalam kriteria sangat baik. Aspek yang dinilai berupa

kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, urutan penyajian materi, kesesuaian contoh yang diberikan, tujuan pembelajaran, kejelasan indicator pembelajaran, kejelasan kesesuaian gambar dan video, kesesuaian Bahasa dengan tingkat berfikir peserta didik, kelugasan Bahasa, ketepatan tata Bahasa dan ejaan, dan kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.

5. Tahapan Evaluasi

Menurut Evaluasi merupakan langkah adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Peserta didik membuka aplikasi yang sudah disediakan lalu dipelajari. Setelah itu peserta didik di uji melakukan pre-test dan post-test untuk menentukan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi ini.

Tabel 4 Penilaian Pre-test dan Post Test

NO	NILAI X-5	
	PRETEST	POST TEST
1	60	80
2	47	53
3	47	67
4	20	80
5	73	80
6	40	87
7	80	53
8	80	100
9	40	87
10	47	80

11	47	80
12	53	67
13	60	73
14	40	53
15	20	80
16	80	87
17	73	100
18	73	80
19	53	80
20	20	93
21	33	40
22	60	80
23	40	80
24	20	27
25	20	93
26	33	47
27	20	80
28	40	80
29	60	40
30	47	87
31	40	67
32	53	100
33	73	87
34	53	80
35	53	67
36	60	67
37	60	60
JUMLAH		1818
NILAI MEAN		49,14
NILAI		
MEDIAN		47
NILAI MODUS		60

Dari data tabel 4. Hasil pretest yang diperoleh adalah nilai mean sebesar 49,14, median 47, dan modus 40. Setelah mengaplikasikan powerpoint interaktif peserta didik melakukan post-test dengan nilai mean 74,11, median 80 dan modus 80. Ada kenaikan penilaian dalam tabel tersebut.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah powerpoint interaktif yang digunakan oleh peserta didik mampu meningkatkan motivasi belajar. Hal tersebut dilihat dari penilaian pre-test dan post test yang mengalami

kenaikan setelah diberikannya powerpoint interaktif.

Tegeh M.I dan Kirna M.I. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. Universitas Negeri Malang. 1829-5282.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Seels, B. B. and Richey, R. C. (1994).

Instructional Technology: The Definition and Domains Of The Fields (Washington D.C: AECT)

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad, 2010. *Media*

Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Tegeh, I M. 2009. Arah Penelitian Pendidikan dan Budaya pada LPTK di Propinsi Bali. Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha

Jurnal :

Arofah, Rachmat HC. 2019.

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Halaqa.

Vol.3. akses:

[https://halaga.umsida.ac.id/index.](https://halaga.umsida.ac.id/index.php/halaga/article/view/1563/173)

[php/halaga/article/view/1563/173](https://halaga.umsida.ac.id/index.php/halaga/article/view/1563/173)

[7](https://halaga.umsida.ac.id/index.php/halaga/article/view/1563/173)

S. Rumbewas, Selfie, 2018. Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi Jurnal EduMatSains, 2018 | Vol.2| No.2202