Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membaca Pemahaman Materi Ekstenofik Kelas V Sekolah Dasar

Ulfah Rustiawanti
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
** Email: ulfahrustiya27@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran mengunakan Powerpoint, menguji kelayakan media pembelajaran oleh para ahli, guru, dan siswa, serta untuk menguji keefektifan media. Model penelitian menggunakan ADDIE Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Hasil validasi produk dari ahli media sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak, ahli materi sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 75% dengan kriteria layak. Pengujian kelayakan media dilakukan di SD N Kalisabuk 01 dengan jumlah 27 siswa memperoleh nilai sebesar 94,6 dengan kriteria sangat layak dan 1 guru kelas memperoleh nilai 97,5% dengan kriteria sangat layak. Pengujian keefektifan produk pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Pretest Posttest Group Design yang dilakukan dengan uji-t (T Test). Hasil yang diperoleh pada nilai signifikan 2-tailed adalah 0,00 artinya Ho ditolak dan Ha diterima, adanya perbedaan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan menunjukan bahwa media yang dikembangkan dalam penelitian ini layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran dalam peningkatan kemampuan membaca pemahaman kelas V Sekolah Dasar.
Kata kunci: ADDIE, *Powerpoint*, Keefektifan

Abstract

This study aims to develop learning media using Powerpoint, to test the feasibility of learning media by experts, teachers, and students, and to test the effectiveness of the media. The research model uses ADDIE Analyze (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), Evaluation (Evaluation). The results of product validation from media experts were 92.5% with very feasible criteria, material experts at 92.5% with very feasible criteria, and linguists 75% with decent criteria. The media feasibility test was carried out at SD N Kalisabuk 01 with a total of 27 students getting a score of 94.6 with very decent criteria and 1 class teacher getting a score of 97.5% with very decent criteria. Testing the effectiveness of the product in the experimental class and control class using the Pretest Posttest Group Design which was carried out with the t-test (T Test). The results obtained at the 2-tailed significant value are 0.00, meaning Ho is rejected and Ha is accepted, there is a difference in value between the experimental class and the control class. Based on the results of the tests that have been carried out, it shows that the media developed in this study is feasible and effective to use in learning activities in improving reading comprehension skills for grade V Elementary School.
Keywords: *ADDIE, Powerpoint, Effectiveness*

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik yang diterapkan pada kurikulum 2013 terdiri dari beberapa muatan pelajaran dalam satu tema. Setiap tema terdiri dari beberapa subtema dimana didalamnya selalu ada pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan berbahasa Indonesia mencakup empat macam yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara (Nugraha & Rukmi, 2014, hal. 2). Salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan kepada anak ketika masuk sekolah adalah membaca. Kegiatan membaca ada dua tahap yaitu membaca permulaan dan membaca pemahaman. Membaca permulaan untuk kelas rendah sedangkan membaca pemahaman untuk kelas tinggi pada tingkat Sekolah Dasar (Fajrin, Zainuddin, & Gipayana, 2017).

Membaca memiliki pengaruh pada siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Melalui kegiatan membaca siswa dapat memperoleh pengetahuan dan informasi. Pembelajaran membaca tidak semata-mata dilakukan agar siswa mampu membaca, tetapi juga siswa mampu memahami dan mengetahui isi dalam bacaan.

Seiring perkembangan zaman seorang guru harus mampu mengkolaborasikan kemampuan penguasaan materi dengan teknologi. Selain itu seorang guru harus mampu membuat atau mengembangkan media yang bersifat digital. Hal tersebut bertujuan agar

terciptanya pembelajaran yang efektif dan menarik serta memperkenalkan siswa pada teknologi. Penggunaan media yang tepat merupakan salah satu tercapainya tujuan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran menurut (Kustandi & Darmawan, 2020, hal. 20) diantaranya memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan, mengarahkan perhatian anak, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, serta memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Hasil observasi di SD N Kalisabuk 01 dan SD N Kalisabuk 03 menyatakan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V masih rendah. Masih banyak siswa yang belum mampu memahami suatu bacaan, mereka akan paham melalui penjelasan guru terlebih dahulu. Salah satu penyebabnya yaitu dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media sehingga siswa cenderung pasif dan monoton. Guru hanya mengacu pada buku yang tersedia.

Berdasarkan fakta tersebut, media *I Spring Suite* yang terintergrasi dengan *Powerpoint* dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang menarik. *I Spring Suite* merupakan sebuah *tool* yang terintegrasi dengan aplikasi *Microsoft Powerpoint* yang dapat mengubah *file PowerPoint* ke dalam bentuk *flash movie* (Rosanti, Alamhamdani, & Maskur, 2020, hal. 919). *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu aplikasi yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan khusus presentasi grafis dengan mudah dan cepat (Hikmat, Darmawan, Asy'ari, & Tetep, 2020, hal. 931). Sementara itu menurut Anyan (Anyan, Ege, & Faisal, 2020, hal. 16), *Microsoft Powerpoint* adalah sebuah aplikasi yang membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Dari uraian tersebut maka pembuatan medai pembelajaran interaktif dapat dikembangkan dengan *Microsoft Powerpoint* dan dikolaborasikan dengan software lainnya untuk memunculkan bentuk interaktif.

Materi pada media yaitu Ekosistem dan Teks Nonfiksi pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1 sebagai bahan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Dengan demikian, dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktiif untuk membaca pemahaman materi ekosistem dan teks nonfiksi (ekstenofik) kelas V Sekolah Dasar yang telah diuji kelayakannya berdasarkan hasil ahli, siswa, dan guru, serta keefektifan media.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam pembuatan adalah penelitian pengembangan *(Research and Development)*. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media interaktif adalah model ADDIE. Menurut (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018, hal. 145) model ADDIE mencakup lima tahap, yaitu analisis (*Analyze)*, Desain *(Design)*, Pengembangan *(Development)*, Implementasi *(Implementation)* dan Evaluasi (*Evaluation)*. Tahap pengujian dari model penelitian ADDIE dilakukan tiga kali yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Pengujian dilakukan di beberapa sekolah pada siswa kelas V Sekolah Dasar pada bulan desember 2020 sampai bulan April 2021. Tahap uji coba satu-satu dilakukan di SD N Kalisabuk 03 dengan jumlah 4 siswa dan 1guru kelas. Uji coba kelompok kecil dilakukan di SD Negeri Kalisabuk 03 pada siswa yang berbeda dengan jumlah 8 siswa dan 1 guru kelas. pengujian terakhir yaitu uji lapangan dilakukan di SD N Kalisabuk 01 dengan jumlah siswa 27 dan 1 guru kelas.

Jenis data pada penelitian ini dikelompokan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan hasil penilaian saran, dan masukan melalui angket validasi ahli, guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif berdasarkan hasil dari (1) penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa; (2) penilaian siswa (uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan) dan penilaian dari guru; (3) hasil tes (*Pretest* dan *Posttest*). Instrumen yang digunakan yaitu angket dan tes.

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengujian kelayakan media dilakukan analisis menggunakan rumus berikut (Arikunto, 2013).

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

$\sum X$: Jumlah Skor Responden

$\sum Xi$: Jumlah Skor Maksimum

Setelah memperoleh data rata-rata penilaian dari para ahli, guru, dan siswa berdasarkan rumus tersebut maka data diubah ke dalam bentuk kualitatif sesuai dengan kriteria kelayakan media menurut (Riduwan, 2016, hal. 15)

Tabel 1. Interpretasi kelayakan media

Skor Rata-Rata (%)	Kategori
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Sangat Kurang Layak

Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengetahui keefektifan produk terhadap hasil belajar siswa pada siswa SD N Kalisabuk 01 dan SD N Karangjengkol 01. Rancangan uji coba produk untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan *Pretest Posttest Group Design* (Sugiyono, 2015, hal. 76) yaitu pemberian perlakuan pada kelas eksperimen. Hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Pengujian hipotesis digunakan uji-t berkorelasi dengan bantuan SPSS 20 *for windows*.

Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov/Shapiro Wilk, sedangkan uji homogenitas varian antar kelompok menggunakan uji F. Pengambilan keputusan dalam uji normalitas dan homogenitas apabila nilai signifikansi > 0,05 (Sugiyono, 2017, hal. 75). Menurut (Santoso, 2018, hal. 414) pengambilan keputusan uji hipotesis sebagai berikut :

1. Jika probabilitas > 0,05 maka Ho diterima, dan Ho ditolak
2. Jika probabilitas < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima

Hipotesis statistik untuk menentukan keefektifan media interaktif yaitu sebagai berikut :

1. Ho : Tidak ada perbedaan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen
2. Ha : ada perbedaan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

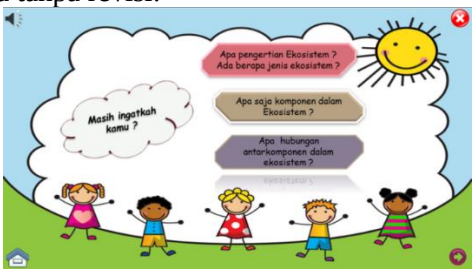
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan model penelitian pengembangan yaitu ADDIE, tahapan pengembangan produk terdiri dari 5 tahapan, yaitu :

Tahap 1 Analisis *(Analyze)*, berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media bersifat digital. Guru hanya mengacu pada buku pegangan guru dan siswa. selain itu, masih ada beberapa siswa kelas V yang belum mampu memahami suatu bacaan.

Tahap 2 Desain *(Design)*, menentukan serangkaian isi media yaitu menentukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan membuat *Storyboard.*

Tahap 3 Pengembangan *(Development)*, mengumpulkan semua bahan yang diperlukan dalam pembuatan media meliputi materi, gambar, audio, aplikasi *I Spring Suite*. Kemudian menyusun dan mengembangkan menjadi produk jadi untuk dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setiap ahli akan mengisi angket untuk menilai kelayakan media dan hasilnya sebagai penentu tahap pengujian selanjutnya apabila dikatakan layak dengan atau tanpa revisi.



Gambar 1. Contoh Tampilan Media

Tahap 4 implementasi *(Implementation)*, merupakan penyerahan hasil akhir uji coba yang telah dilakukan. Tahapan ini meliputi uji satu-satu, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Hasil akhir dalam uji lapangan merupakan penentu kelayakan media yang dikembangkan. uji satu-satu pada penelitian ini dilakukan oleh 4 siswa dan satu guru. uji kelompok kecil dilakukan oleh 8 siswa dan satu guru, sedangkan uji lapangan dilakukan oleh satu kelas dan satu guru.

Tahap 5 Evaluasi *(Evaluation)*, tahap akhir untuk menentukan kelayakan berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan siswa serta guru pada uji lapangan. hasil evaluasi dalam penelitian ini memperoleh kriteria sangat layak sehinga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan untuk mengetahui produk yang dikembangkan efektif atau tidak dalam proses pembelajaran dengan melakukan uji efektifitas.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	92,5%	sangat layak
2	ahli bahasa	75%	Layak
3	ahli materi	92,5%	sangat layak

Hasil uji coba dapat dipaparkan sebagai berikut. (1) penilaian ahli media memperoleh nilai sebesar 92,5%, jika menggunakan tabel kriteria kelayakan maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak. Penilaian ahli materi memperoleh nilai sebesar 92,5%, jika menggunakan tabel kriteria kelayakan maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak. Penilaian ahli bahasa memperoleh nilai 75%, jika menggunakan tabel kriteria kelayakan maka skor tersebut termasuk dalam kriteria layak. (2) penilaian siswa pada uji coba satu-satu dengan jumlah 4 siswa dan 1 guru memperoleh nilai sebesar 90%, jika menggunakan tabel kriteria kelayakan maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak. Penilaian pada uji coba kelompok kecil dengan jumlah 8 siswa dan 1 guru memperoleh nilai sebesar 93,75% jika menggunakan tabel kriteria kelayakan maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak. Penilaian uji lapangan dengan jumlah 27 siswa dan 1 guru memperoleh nilai sebesar 94,6%,

Efektifitas media diukur dengan melakukan tahap *pretest* dan *posttest* terhadap 20 siswa di SD N kalisabuk 01 dan SD N Karangjengkol 01. Berdasarkan nilai pretest dan posttest, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi. Sebelum melakukan uji-t maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas.

Hasil penghitungan uji normalitas menggunakan SPSS 20 *for windows* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,109 dan 0,102, artinya nilai tersebut > 0,05 sehingga sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Penghitungan uji homogenitas menggunakan SPSS 20 *for windows* nilai signifikansi > 0,05 sehingga dapat diartikan bahwa sampel dari populasi yang homogen. Setelah dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas, dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Hasil analisis uji-t menggunakan SPSS 20 *for windows* menyatakan nilai singnifikan (2 tailed) sebesar 0,00 artinya nilai tersebut < 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen (Ho ditolak dan Ha diterima). Pengembangan media interaktif dikatakan efektif.

Dengan melihat hasil pengujian efektifitas penggunaan media di atas dan dalam rangka terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan mampu melayani siswa di era digital saat ini maka seorang guru harus mampu mengkolaborasikan kemampuan merancang dan mengajar, penguasaan materi dengan teknologi (Andriani & Wahyudi, 2016, hal. 143. Dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif dapat dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan software yang sederhana namun menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman kelas V Sekolah Dasar pada Tema Ekosistem Subtema 2 Pembelajaran 1 dengan materi ekosistem dan Teks Nonfiksi.
2. Media pembelajaran interaktif *PowerPoint* Tema Ekosistem Subtema 2 Pembelajaran 1 dengan materi Rantai Makanan dan Teks Nonfiksi yang telah dikembangkan

dinyatakan sangat layak digunakan. Persentase kelayakan 92, 5% oleh ahli media, 92,5% oleh ahli materi, dan 75% oleh ahli bahasa, dan uji lapangan memperleh nilai 94,6% jika menggunakan tabel kriteria kelayakan maka skor tersebut termasuk ategori sangat layak.

3. Hasil perhitungan diketahui nilai signifikan *2 tailed* memperoleh nilai < 0,005 (0,00 < 0,05) hal ini menunjukkan bahwa Ho ditolak atau Ha diterima. Artinya, rata-rata nilai hasil belajar kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada kemampuan membaca pemahaman materi ekosistem dan teks nonfiksi kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anyan, Ege, B., & Faisal, H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint*. *Jurnal Education and Technology, 1*(1), 14-20.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta: Rineka Cipta.

Fajrin, N. D., Zainuddin, M., & Gipayana, M. (2017). Pembelaj*aran Keterampilan Membaca Pemahaman Berbasis PIRLS Berbantuan Media Powerpoint Interaktif di SD. Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, *4*(32), 396-401.

Hikmat, A. S., Darmawan, D., Asy'ari, L., & Tetep. (2020). *Penggunaan Multimedia Presentasi PowerPoint 2016 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Prosedur Bahasa Inggris*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 5(1), 927-938.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Jakarta: KENCANA.

Nugraha, G. D., & Rukmi, A. S. (2014). Peni*ngkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Strategi Membaca Know-Want-Learn (K-W-L) Bagi Siswa Kelass IV SDN Made 4 Lamonga*n. *JPGSD, 2*(1), 1-10.

Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Rosanti, S., Alamhamdani, N., & Maskur. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Menulis Bahasa Inggris Pada Pokok Bahasan Offering Help di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 5*(1), 916-926.

Santoso, S. (2018). *Statistik Parametrik Edisi Revisi.* Jakarta: Elex Media Kompitudo.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Andriani, M. R., & Wahyudi. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang*. *Scholaria, 6*(1), 143-158.