Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint* Untuk Keterampilan Membaca Intensif

Dewi Rahmawati
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap
** Email: dewirahmawati2199@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development/ RnD)* yang menggunakan model pengembangan Borg *and* Gall. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* untuk keterampilan membaca intensif yang layak dan efektif digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada kelas 5 SD tema 1 muatan pelajaran Bahasa Indonesia tentang ide pokok bacaan. Hasil penilaian media yang diperoleh dari para ahli telah dicocokkan dengan kriteria kelayakan Riduwan, hasil ahli bahasa 77,1% (layak), ahli media 91,7% (sangat layak), ahli materi 95% (sangat layak). Sedangkan nilai yang diperoleh pada saat tahap implementasi adalah sebagai berikut : (1) tahap uji satu-satu penilaian guru mencapai 92,5% (sangat baik), penilaian siswa 89,4% (sangat baik), (2) tahap uji coba kelompok kecil penilaian guru mencapai 100% (sangat baik), penilaian siswa 96,8% (sangat baik), (3) tahap uji lapangan di kelas eksperimen penilaian guru mencapai 92,5% (sangat baik), dan penilaian siswa mencapai 97,2% (sangat baik), (4) tahap uji lapangan di kelas kontrol penilaian guru mencapai 92,5% (sangat baik), dan penilaian siswa mencapai 85,6% (sangat baik). Media interaktif berbasis *PowerPoint* terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca dengan hasil perhitungan uji T yang menunjukkan nilai signifikan 2 *tailed* < 0,05 (0,000<0,05).
Kata kunci: *pengembangan, borg and gall, powerpoint, keterampilan membaca*

Abstract

This research is a type of research and development (RnD) that uses the Borg and Gall development model. The purpose of this research is to produce a product in the form of interactive PowerPoint-based learning media for intensive reading skills that are feasible and effective for teachers to use in delivering learning materials in 5th grade elementary school theme 1 Indonesian language lesson content about the main idea of reading. The results of the media assessment obtained from experts have been matched with Riduwan's eligibility criteria, the results of linguists 77.1% (adequate), media experts 91.7% (very feasible), material experts 95% (very feasible). Meanwhile, the scores obtained during the implementation phase were as follows: (1) the one-on-one test stage, the teacher's assessment reached 92.5% (very good), student assessment was 89.4% (very good), (2) the group trial stage small teacher assessment reached 100% (very good), student assessment 96.8% (very good), (3) the field test stage in the experimental class teacher assessment reached 92.5% (very good), and student assessment reached 97.2 % (very good), (4) the field test stage in the control class teacher assessment reached 92.5% (very good), and student assessment reached 85.6% (very good). PowerPoint-based interactive media proved to be effective for improving reading skills with the results of the calculation of the T test which showed a significant value of 2 tailed < 0.05 (0.000 <0.05).
***Keywords**: development, borg and gall, powerpoint, reading skills*

PENDAHULUAN

lebih dikenal dengan virus corona adalah virus yang pertama kali ditemukan di Wuhan, China pada akhir tahun 2019. Penyebaran virus corona sangat cepat yang menyebabkan sektor umum sementara tidak diizinkan beroperasi untuk mencegah perkumpulan sejumlah orang. Salah satu yang tidak diizinkan beroperasi adalah sektor pendidikan.

Tidak diizinkannya sektor pendidikan untuk beroperasi maka diperlukan inovasi pendidikan, dimana pendidikan harus tetap berjalan ditengah pandemi yang saat ini mewabah. Inovasi tersebut adalah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung melainkan melalui teknologi media *digital* berupa *smart-phone*, laptop, dan alat elektronik sejenisnya yang memungkinkan komunikasi dua arah.

Media pembelajaran dalam PJJ yang masih mengalami keterbatasan membuat siswa lebih mudah bosan, karena guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini juga disampaikan oleh Suryani (2018: 122) bahwa pada saat ini ketersediaan media pembelajaran masih belum merata di seluruh wilayah. Kenyataannya pada praktik pembelajaran di kelas, hal ini yang mendasari peneliti untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan.

Media yang sering dikenal sebagai alat, baik elektronik maupun non-elektronik dijadikan sarana dalam menyampaikan atau menghubungkan komunikasi dapat disebut dengan media. Media dikatakan juga sebagai alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk memanipulasi materi yang abstrak menjadi konkret, yang besar menjadi kecil, dan yang rumit menjadi kompleks dalam pembelajaran untuk lebih mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Apabila alat-alat tersebut digunakan dan dijadikan sumber informasi pembelajaran, maka disebut media pembelajaran (Rosyid, 2019).

Menurut Jelita dalam (Kamil, 2018) *Microsoft Office PowerPoint* adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun presentasi yang efektif, *professional*, dan juga mudah. Media *PowerPoint* bisa membantu gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena media *PowerPoint* akan membantu dalam pembuatan *slide, outline* presentasi, presentasi elektronika, menampilkan *slide* yang dinamis, termasuk *clipart* yang menarik yang mudah ditampilkan di layar monitor. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa adanya animasi dalam media pembelajaran akan dapat memotivasi siswa dan juga sesuai karakter anak SD yang menyukai belajar sambil bermain (Riwanto & Budiarti, 2021).

Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan (Permada et al., 2015). Hal ini terjadi karena ini behubungan dengan perkembangan kognitif anak terutama anak sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, dimana anak lebih mudah memahami benda konkret (nyata).

Media pembelajaran berbasis Poweroint telah banyak dikembangkan oleh peneliti dan menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan kognitif siswa (Anggara, 2019), menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif (Dewi, 2021), serta dapat digunakan dalam pembelajaran individu maupun kelompok (Anggraeni, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model Borg *and* Gall dengan 10 tahap penelitian yaitu: analisis kebutuhan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, revisi produk, uji coba lapangan skala luas, revisi produk akhir, desiminasi dan implementasi (Hamzah, 2019). Pengembangan media ini menggunakan *software Microsoft Office PowerPoint.*

Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk (Hamzah, 2019). Produk dikembangkan dengan bantuan *software* aplikasi pengolah data *Microsoft Offic PowerPoint,* bentuk media pembelajaran ini adalah media interaktif yang memuat gambar, animasi, bacaan yang menarik, dan musik.

Tempat yang digunakan dalam penelitian ini adalah SD Negeri Mertasinga 04, SD Negeri Prapagan 01 dan SD Negeri

Prapagan 03. Dimana SD Negeri Mertasinga 04 digunakan sebagai tempat uji coba satu-satu pada tanggal 11 Oktober 2021 dan uji coba kelompok kecil pada tanggal 21 Oktober 2021, dengan subjek penelitian uji coba satu-satu adalah 3 siswa di kelas 5B dan satu guru kelas 5B dan subjek penelitian uji coba kelompok kecil adalah 8 siswa di kelas 5A dan satu guru kelas 5A. SD Negeri Prapagan 01 dan SD Negeri Prapagan 03 digunakan sebagai tempat uji lapangan, dengan SD Negeri Prapagan 03 sebagai kelas kontrol pada tanggal 26 Oktober 2021 dan SD Negeri Prapagan 01 sebagai kelas eksperimen pada tanggal 25 Oktoeber 2021. Subjek penelitian pada uji lapangan adalah 17 siswa kelas 5 dan 1 guru kelas 5 dari masing-masing sekolah.

Analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif. Data yang diperoleh melalui angket yang telah diisi oleh para ahli, guru dan siswa yang berbentuk kualitatif kemudian diubah menjadi kuantitatif menggunakan skala Likert yang terbagi menjadi 4 skor penilaian. Skala Likert sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap kejadian dan gejala sosial(Sudaryono, 2016).

Presentase kelayakan yang didapatkan kemudian diinterpretasikan kedalam kategori berdasarkan tabel berikut : (Riduwan, 2016).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

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

Media pembelajaran dinyatakan layak secara teoritis apabila presentase kelayakannya adalah ≥ 61%.

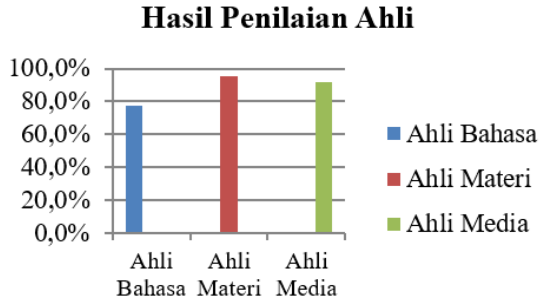
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dengan tampilan sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Media

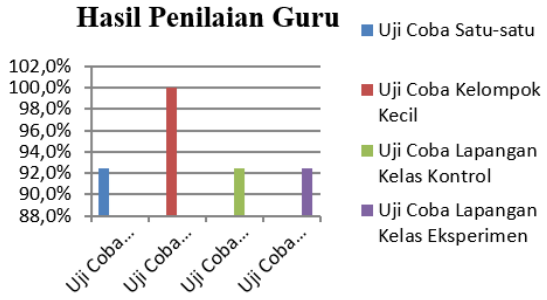
Setelah produk selesai dikembangkan, kemudian produk akan divalidasi oleh ahli. Pada tahap validasi melibatkan 3 orang ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Berikut penilaian dari masing-masing ahli terhadap media :



Gambar 2. Persentase Hasil Penilaian Ahli

Hasil penilaian dari ahli bahasa memperoleh 77,1% dengan kriteria layak, penilaian dari ahli materi mencapai 95% dengan kriteria sangat layak, penilaian dari ahli media mencapai 91,7% dengan kriteria sangat layak.

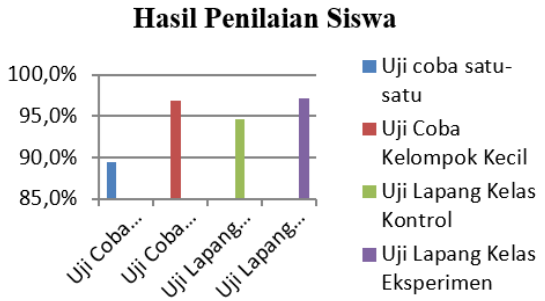
Setelah media telah divalidasi ahli dan dinyatakan layak, maka media dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya, yaitu tahap uji coba. Berikut hasil penilaian dari guru dan siswa pada tahap uji coba media:



Gambar 3. Hasil Penilaian Guru.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh 4 orang guru di 3 SD yang berbeda dan

pada 4 tahap yang berbeda maka media dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian (Anyan et al., 2020) yang menunjukkan respon positif dari guru terhadap media pembelajaran interaktif berbentuk Powerpoint.



Gambar 4. Hasil Penilaian Siswa.

Berdasarkan akumulasi hasil penilaian siswa pada tahap uji coba satu-satu memperoleh 89,4% dengan kriteria sangat layak, tahap uji coba kelompok kecil memperoleh 96,9% dengan kriteria sangat layak, tahap uji lapang pada kelas kontrol memperoleh 94,7% dengan kriteria sangat layak, dan pada tahap uji lapang di kelas eksperimen memperoleh 97,2% dengan kriteria sangat layak.

Pada saat dilakukan tahap uji lapangan, selain menerima lembar angket penilaian media siswa di 2 SD yaitu SD Negeri Prapagan 03 dan SD Negeri Prapagan 01 juga diberikan soal *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk mengukur keefektivan media, berikut hasil dari validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukaran soal *pretest* dan *posttest.*

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Soal

Soal	Rtabel	rhitung	Kesimpulan
Butir 1	0,361	0,166	Tidak Valid
Butir 2	0,361	-0,271	Tidak Valid
Butir 3	0,361	0,466	Valid
Butir 4	0,361	0,453	Valid
Butir 5	0,361	0,533	Valid
Butir 6	0,361	0,083	Tidak Valid
Butir 7	0,361	0,457	Valid
Butir 8	0,361	-0,077	Tidak Valid
Butir 9	0,361	0,381	Valid
Butir 10	0,361	0,443	Valid
Butir 11	0,361	0,325	Tidak Valid
Butir 12	0,361	0,139	Tidak Valid
Butir 13	0,361	0,582	Valid
Butir 14	0,361	0,220	Tidak Valid
Butir 15	0,361	0,167	Tidak Valid
Butir 16	0,361	0,222	Tidak Valid
Butir 17	0,361	0,422	Valid
Butir 18	0,361	0,052	Tidak Valid
Butir 19	0,361	0,498	Valid
Butir 20	0,361	0,441	Valid

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen atau item soal dinyatakan valid. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen atau item soal dinyatakan tidak valid (Sukardi, 2015). Berdasarkan hasil perhitungan validitas soal terhadap 20 butir soal yang diuji cobakan, terdapat 10 butir soal yang *Tidak Valid* karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Adapun 10 butir soal yang *Valid* karena $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.701	10

Berdasarkan tabel reliabilitas yang menunjukkan 0,701, maka dapat dinyatakan bahwa reliabilitas tinggi karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,700 (Arikunto, 2014).

Tabel 4. Tingkat Kesukaran Soal

No Soal	Tingkat Kesukaran	Keterangan
1	0,70	Sedang
2	0,87	Mudah
3	0,90	Mudah
4	0,57	Sedang
5	0,50	Sedang
6	0,70	Sedang
7	0,50	Sedang
8	0,73	Mudah
9	0,80	Mudah
10	0,70	Sedang
11	0,63	Sedang
12	0,70	Sedang
13	0,70	Sedang
14	0,63	Sedang
15	0,63	Sedang
16	0,80	Mudah
17	0,67	Sedang
18	0,60	Sedang
19	0,73	Sedang
20	0,60	Sedang

Menurut Anas Sudjiono dalam (Fatimah & Alfath, 2019) menyatakan bahwa angka indeks kesukaran item dapat diperoleh dengan menggunakan rumus: (kurang dari 0,30 soal Terlalu sukar), (0,30 - 0,70 soal cukup /sedang), (lebih dari 0,7 soal terlalu mudah). Setelah dilakukan uji validitas, reliabilitas, dan

tingkat kesukaran soal selanjut-nya dilakukan uji prasyarat dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas, hasil dari uji normalitas dan homogenitas sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui hasil signifikansi 0,372, maka dapat

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		17
Normal Parameters[a]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.63550671
Most Extreme Differences	Absolute	.222
	Positive	.222
	Negative	-.154
Kolmogorov-Smirnov Z		.915
Asymp. Sig. (2-tailed)		.372

disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal, karena nilai signifikansi > 0,05 (Arifin, 2017).

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.836	1	32	.059

Berdasarkan hasil uji homogenitas diketahui hasil signifikansi 0,059, maka dapat disimpulkan bahwa berdistribusi data adalah homogen, karena nilai signifikansi > 0,05. Sehingga dapat dilanjutkan untuk analisis uji T (Sugiyono, 2015).

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal varisnces assumed	3.836	.059	-4.704	32	.000	-21.765	4.627	-31.190	-12.340
	Equal varisnces not assumed			-4.704	28.003	.000	-21.765	4.627	-31.243	-12.287

Gambar 5. Hasil Uji T

Berdasarkan hasil perhitungan uji T menggunakan *SPSS* 16 menunjukkan bahwa nilai signifikan 2 *tailed* mempunyai < nilai signifikan (0,000 < 0,05). Hal tersebut menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya ada perbedaan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga media dikatakan efektif (Santoso, 2018).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan bantuan *software* aplikasi pengolah data *Microsoft Office PowerPoint* 2010. Kriteria kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli bahasa adalah 77,1% (layak). Penilaian yang diberikan oleh ahli media sebesar 91,7% (sangat layak), serta penilaian kelayakan oleh ahli materi mencapai 95% (sangat layak). Penilaian pada saat uji coba lapangan memperoleh penilaian dari guru sebesar 92,5% (sangat baik), dan penilaian siswa sebesar 97,2% (sangat baik). Selain itu uji coba lapangan juga dilakukan pada 1 guru dan 17 siswa kelas 5 di SD Negeri Prapagan 03 dengan perolehan nilai dari guru sebesar 92,5% (sangat baik), dan penilaian siswa sebesar 85,6% (sangat baik). Hasil perhitungan nilai signifikan 2 *tailed* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* efektif dalam meningkatkan hasil belajar untuk keterampilan membaca materi ide pokok bacaan kelas 5 Sekolah Dasar.

Saran untuk peneliti selanjutnya diusahakan dapat menambahkan pembahasan pada setiap soal, sehingga siswa dapat informasi penjelasan ketika memilih jawaban yang salah, diusahakan dapat menambahkan tampilan skor total sehingga siswa dapat mengetahui jumlah benar dan salah setelah mengerjakan soal. Agar dalam media pembelajaran interaktif dapat lebih menarik tambahkan penjelasan soal meng-gunakan suara (tidak hanya tulisan) dan tambahkan lebih banyak gambar dan animasi yang sesuai dengan teks bacaan pada soal

DAFTAR PUSTAKA

Anggara, A. P. (2019). Pengembangan Media

Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kognitif dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Teologi Berita Hidup*, *2*(1).

Anggraeni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, *5*(2).

Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint. *JUTECH: Journal Education and Technology Stats*, *1*(1).

Arifin, J. (2017). *SPSS 24 Untuk Penelitian dan Skripsi*. PT. Elex Media Komputindo.

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.

Dewi. (2021). No TitleJurnal Teologi Berita Hidup. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan (JPPP)*, *5*(1).

Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, *8*(2).

Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan-Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. CV. Literasi Nusantara Abadi.

Kamil, P. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point dan Media Torso. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, *3*(2).

Permada, S., Alpusari, M., & Noviana, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV C SD Negeri 147 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*.

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

Riwanto, M. A., & Budiarti, W. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *6*(2).

Rosyid, M. Z. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi.

Santoso. (2018). *Statistik Parametrik Edisi Revisi*. Elex Media.

Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Edisi Pertama*. Kencana.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sukardi. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Bumi Aksara.