



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 6592-6608

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Powerpoint Game* Sebagai Media Informasi Studi Lanjut Bagi Siswa Kelas IX SMP Negeri 19 Pontianak

Indah Prenesti Cahyani^{1✉}, Yuline², Halida³

Universitas Tanjungpura

Email: indahprenesti@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *powerpoint game* yang akan digunakan sebagai media informasi studi lanjut bagi siswa SMP. Penelitian ini merupakan *Research and Development*, dengan model ADDIE. Model pengembangan ini memiliki lima tahapan dalam pengembangannya yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Sumber data penelitian pengembangan ini adalah ahli media, ahli materi, calon pengguna, dan siswa kelas IX SMP Negeri 19 Pontianak. Pengumpulan data dilakukan dengan validasi menggunakan lembar instrumen oleh ahli media, ahli materi, calon pengguna, respon dari siswa melalui uji coba kelompok kecil dan besar, serta *pretest posttest* siswa. Berdasarkan hasil analisis diperoleh : (1) Hasil validasi dari ahli media 4,31 "sangat valid", ahli materi 4,45 "sangat valid", dan calon pengguna 3,36 "valid" (2) Hasil uji coba kelompok kecil 4,5 "sangat senang" dan kelompok besar 4,3 "sangat senang", (3) Hasil efektivitas uji T mendapatkan nilai *value* < 0,005 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan. Sedangkan hasil uji *effect size* dengan nilai 2,22 yang masuk kriteri "strong effect".

Kata Kunci: *Powerpoint, Media Informasi, Studi Lanjut*

Abstract

This study aims to develop a powerpoint game that will be used as a medium for further study information for junior high school students. This research is a Research and Development, with the ADDIE model. This development model has five stages in its development, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The data sources of this development research are media experts, material experts, prospective users, and 9th grade students of SMP Negeri 19 Pontianak. Data collection was carried out by validation using instrument sheets by media experts, material experts, prospective users, responses from students through small and large group trials, and student posttest pretests. Based on the analysis results obtained: (1) Validation results from media experts 4.31 "very valid", material experts 4.45 "very valid", and prospective users 3.36 "valid" (2) The results of the small group trial 4.5 "very happy" and the large group 4.3 "very happy", (3) The results of the effectiveness of the T test get a value value <0.005 which means there is a significant difference in student scores before and after the service is provided. While the effect size test results with a value of 2.22 which is included in the "strong effect" criteria.

Keywords: *Powerpoint, Information Media, Further Studies*

PENDAHULUAN

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan cukup cepat serta keduanya saling melengkapi. Membangun teknologi baru dengan menggunakan pengetahuan ilmiah sering kali memungkinkan kita untuk melakukan pengamatan baru tentang dunia, yang kemudian memotivasi pengembangan teknologi baru dengan bantuan informasi yang lebih ilmiah, dan seterusnya. Perubahan teknologi yang cepat ini melibatkan teknologi seperti banyaknya penggunaan *internet of things*, pembelajaran berbasis internet, kecerdasan buatan atau yang lebih dikenal dengan AI (*artificial intelligence*), robotika, bioteknologi, dan masih banyak pengembangan teknologi termasuk pengembangan teknologi di dunia Pendidikan yang menunjang kematangan perkembangan remaja.

Salah satu tugas perkembangan yang dikemukakan oleh E.B Hurlock dalam buku Psikologi Perkembangan (2001) yaitu seseorang harus dapat membuat pilihan mengenai karier mereka di masa depan. Menurut Simamora (2007) karier merupakan berbagai tindakan yang berhubungan dengan pekerjaan serta sikap, nilai, dan tujuan seseorang sepanjang hidupnya. Di era sekarang dimana kemajuan teknologi berkembang pesat ini siswa akan berhadapan dengan berbagai pilihan karier, di era saat ini yang ditandai oleh perkembangan teknologi yang pesat, siswa di semua tingkatan pendidikan, termasuk sekolah menengah pertama (SMP), akan dihadapkan pada berbagai pilihan karier yang lebih beragam daripada sebelumnya. Sehingga siswa harus dapat meniti karier awal dengan memilih studi lanjut yang tepat sesuai dengan pilihan serta kemampuan mereka.

Hal ini berdampak pada siswa-siswa tertentu yang merasa tidak yakin tentang identitas diri mereka, di mana posisi mereka, dan apa yang harus mereka lakukan dengan kehidupan mereka setelah lulus dari SMP. Sehingga siswa harus melalui proses penemuan diri untuk menyelesaikan tugas perkembangan mereka. Havighurst dalam (Yusuf, 2011) menyatakan bahwa kemampuan untuk memilih dan mempersiapkan diri untuk berkarier merupakan salah satu tujuan perkembangan yang harus dicapai oleh seorang remaja. Mereka harus menyelesaikan tugas perkembangan itu untuk merancang karier yang akan menopang mereka di masa depan.

Dengan demikian, layanan bimbingan dan konseling karier untuk studi lanjut memainkan peran penting di sekolah, terutama dalam memberikan arahan yang lebih baik kepada para siswa dalam memilih jurusan di jenjang berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan suatu layanan, bantuan, atau cara agar siswa dapat mengatasi tantangan-tantangan pemilihan studi lanjut, memperoleh penyesuaian diri semaksimal mungkin antara kemampuan dirinya dengan lingkungannya, memperoleh keberhasilan, dan mencapai perwujudan atau konsep diri dalam perjalanan hidupnya agar dapat mencapai kompetensi yang optimal. Dan bersamaan dengan itu, muncul pula teori-teori mengenai karier, seperti teori Donald E. Super, yang menjelaskan cara mengidentifikasi karier dan fase-fase pertumbuhan karier.

Miller dan Miller (2005) menyatakan bahwa membuat keputusan pemilihan karier adalah komponen penting dalam memilih karier. Artinya siswa di jenjang SMP juga harus membuat keputusan studi lanjut terbaik hanya berdasarkan minat dan kesenangan mereka sendiri, dengan mengabaikan faktor-faktor lainnya. Hal ini juga senada dengan teori perkembangan yang dikemukakan oleh Super bahwa adanya tahapan perkembangan karier dan tugas-tugas perkembangan yang harus seseorang lakukan agar pemilihan kariernya tidak terhambat. Yang dimaksudkan disini ialah agar dalam pemilihan studi lanjut siswa tidak akan salah dalam menentukan pilihannya.

Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kesadaran diri, pengetahuan profesional, dan kemampuan perencanaan pada remaja berkorelasi dengan kematangan karier. Sehingga, masa depannya dapat diprediksi dari perilaku vokasionalnya di kelas sembilan. Dengan kata lain, mereka yang secara efektif menyelesaikan tugas-tugas perkembangan di setiap tahap kehidupan biasanya menunjukkan tingkat kematangan yang lebih tinggi di kemudian hari.

Karena siswa di jenjang SMP sedang berada dalam tahap transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Mereka masih diharapkan untuk dapat membuat keputusan yang masuk akal tentang karier mereka, atau setidaknya sudah mulai

melakukannya yang dimulai dari menentukan pilihan studi lanjutnya. Namun kenyataannya mayoritas siswa di jenjang SMP masih kesulitan dalam mengaktualisasikan diri saat memilih jenjang sekolah berupa jurusan yang sesuai dengan keinginan mereka. Dibuktikan pada saat siswa salah satu kelas IX di SMP Negeri 19 Pontianak diberikan pertanyaan akan lanjut ke SMA atau SMK setelah lulus SMP, mereka dengan kompak menjawab SMA bahkan SMA yang sama karena ingin ikut salah satu dari temannya. Dan juga ada yang menjawab "tidak tahu dan masih bingung" hal ini menunjukkan bahwa siswa SMP ini masih belum mengerti bagaimana seharusnya mereka menyikapi pemilihan studi lanjut.

Dengan siswa yang masih kurang bisa dalam menentukan pilihan studi lanjutan sebagai langkah meniti karier, maka perlu diberikan Pendidikan tentang karier oleh orang lain yang lebih mengerti. Sejalan dengan pendapat yang dikatakan oleh Paulo Freire dalam Rahmat (2014, h.6), "manusia saling mendidik satu sama lain dengan perantara dunia". Dengan ini proses pendidikan merupakan suatu kegiatan membantu siswa dalam mewujudkan potensi mereka untuk belajar dan mengetahui lebih banyak hal dalam arti yang seluas-luasnya. Upaya dalam membantu siswa untuk mewujudkan potensi mereka maka diperlukan strategi pembelajaran yang tepat pula. Menurut Rahmat (2014, h.6) "strategi pelaksanaan pendidikan dilakukan dalam bentuk seperti kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan".

Menurut Dick & Carry dalam Haudi (2021, h.1) "strategi pembelajaran merupakan suatu kelompok materi dan langkah atau tahapan pembelajaran yang digunakan bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar peserta didik". Sedangkan Pendapat dari Moedjiono dalam Haudi (2021, h.2), "strategi pembelajaran merupakan kegiatan pendidik untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek- aspek dari komponen pembentuk sistem pembelajaran, dimana untuk itu pendidik menggunakan langkah tertentu". Sehingga dalam membantu siswa untuk mewujudkan postensi mereka, guru bimbingan dan konseling haruslah membuat strategi seperti apa yang cocok dan selalu mengikuti perkembangan zaman dalam membimbing siswa. Salah satu strategi yang dapat guru bimbingan dan konseling bahkan guru lainnya gunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Untuk guru bimbingan dan konseling, penggunaan media interaktif juga dapat membantu dalam memberikan layanan bimbingan yang lebih efektif kepada siswa. Misalnya, melalui konseling *online*, papan pesan interaktif, atau alat-alat pembelajaran berbasis teknologi lainnya. Namun, penting bagi guru untuk memilih dan mengintegrasikan media ini dengan bijak, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini akan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi semakin menarik. Hal ini selaras dengan pendapat Salma dalam (Hilir, 2021) mengenai manfaat TIK sebagai media pembelajaran yang salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar yang akan semakin menarik. "Dengan media pembelajaran dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi terhadap penjelasan guru. Serta membuat siswa dapat menjadi lebih aktif". (h.50) Namun saat ini penulis belum menemukan penggunaan media pembelajaran khususnya media interaktif di tempat penulis melakukan kegiatan Asistensi Mengajar sekaligus lokasi penelitian ini, yaitu SMP Negeri 19 Pontianak.

Kebanyakan guru terutama guru bimbingan dan konseling disana masih menggunakan metode lama yaitu metode ceramah yang terbukti selama kegiatan belajar mengajar siswa merasa bosan dan tidak memahami materi yang disampaikan terutama materi tentang karier. Dengan ini penulis ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat membuat siswa semangat dan semakin aktif dalam pelajaran khususnya di materi karier untuk siswa kelas IX, mengingat pemberian informasi mengenai studi lanjut sangatlah penting untuk siswa agar dapat meniti karier masa depannya.

Penelitian pengembangan yang akan penulis laksanakan ini diperkuat dengan adanya hasil penelitian dari Risqiyain & Purwanta (2019, h.9) yang mengatakan bahwa "siswa merasa senang karena multimedia ini sangat membantu untuk menambah wawasan mengenai informasi pekerjaan". Sehingga untuk saat ini penggunaan metode belajar dengan memanfaatkan TIK seperti *power point* yang akan penulis kembangkan dan juga sangat digemari, selain multimedia interaktif ini membuat siswa tidak merasa bosan saat menerima informasi, multimedia interaktif ini juga sangat efektif dan mudah dipahami oleh siswa, juga sangat praktis digunakan oleh guru bimbingan dan konseling dalam memberikan informasi maupun bimbingan kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *PowerPoint Game* sebagai Media Informasi Studi Lanjut Bagi Siswa Kelas IX SMP Negeri 19 Pontianak".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang peneliti gunakan ialah model yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Yaitu ADDIE, model ini di nilai lebih rasional dan lengkap. Model ADDIE ini menggunakan lima tahapan pengembangan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 19 Pontianak yang beralamat di Jalan Ampera, Sungai Jawi Kec. Pontianak Kota, Kota Pontianak, Kalimantan

Barat. Data kuantitatif dan kualitatif diperlukan untuk penelitian ini. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah wawancara, angket dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (R&D), menurut Sugiyono (2017) penelitian pengembangan adalah teknik untuk menghasilkan produk tertentu dan mengevaluasi keefektivannya. Jadi dalam penelitian ini peneliti akan mendesain pengembangan berupa media *powerpoint game*. Proses pengembangan *powerpoint game* sebagai media informasi studi lanjut bagi siswa SMP tidak singkat, perlu melalui beberapa tahapan yang tentunya tidak mudah. Sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE, tahapan yang dilalui juga merupakan urutan dari ADDIE mulai dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi serta Evaluasi yang disetiap tahapan memiliki hubungan yang berkaitan satu sama lain sehingga tidak boleh terlewat satu tahap pun.

Analyze (Analisis)

Pada langkah pertama peneliti melakukan tahapan analisis, yaitu analisis kebutuhan. Dimana tahap analisis ini merupakan tahapan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan terkhusus kebutuhan guru bimbingan dan konseling yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa maupun permasalahan yang ada di lapangan dalam pemberian layanan. Menurut (English dan Kaufman 1975) analisis kebutuhan merupakan prosedur yang digunakan untuk menemukan ketidaksesuaian antara hasil yang diharapkan dan hasil aktual. Keduanya juga mengakatan bahwa kesenjangan yang dianggap paling penting diberikan prioritas utama dan segera diperiksa untuk mengidentifikasi keadaan aktual dan persyaratan yang muncul. Hal ini memungkinkan identifikasi tindakan atau solusi terbaik untuk menutup kesenjangan dan memenuhi kebutuhan.

Analisis ini dilakukan sehingga dapat menentukan tindakan atau solusi terbaik untuk menutup kesenjangan dan memenuhi tuntutan yang muncul. Dan tuntutan yang muncul dapat diidentifikasi. Pada tahap analisis ini, peneliti menemukan adanya permasalahan kecil yang jika dibiarkan akan berdampak fatal bagi siswa maupun guru bimbingan dan konseling itu sendiri. Yaitu pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya layanan klasikal kurang memadai.

Pada saat peneliti mengamati proses layanan berlangsung, terlihat para siswa seperti acuh tak acuh dengan materi yang disampaikan, karena guru bimbingan dan konseling

memberikan materi layanan masih menggunakan metode lama yaitu metode ceramah yang mana membuat siswa terlihat bosan dan tidak mengerti apa yang dijelaskan oleh guru bimbingan dan konseling di depan kelas, hal ini terbukti pada saat peneliti melakukan wawancara singkat dengan siswa di kelas tersebut dan menanyakan hal yang terjadi kepada siswa, dan dari jawaban mereka dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan tidak mereka mengerti dan mereka merasa bosan pada jam pelajaran bimbingan dan konseling. Dan peneliti juga bertanya mengenai materi tentang studi lanjutan setelah lulus SMP yang sebelumnya disampaikan guru bimbingan dan konseling, rata-rata jawaban siswa adalah mereka bingung untuk bagaimana memilih melanjutkan ke jenjang apa, SMA atau SMK.

Tidak hanya dengan siswa, peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan guru bimbingan dan konseling yang ada di sekolah tersebut. Dengan menanyakan kendala apa saja yang dihadapi selama memberikan layanan. Dan ternyata keterbatasan media menjadi salah satu kendala yang ada, mulai dari kurangnya kemampuan guru bimbingan dan konseling dalam membuat media, kurangnya *support* aplikasi yang sesuai untuk mengembangkan media dan masih ada beberapa kendala lain yang peneliti akan berupaya membantu meringankan kendala tersebut dengan membuat *powerpoint game* sebagai media informasi studi lanjut untuk siswa kelas IX. Seperti yang dikatakan Olson dalam (Miarso, 2011) media merupakan teknologi yang menghubungkan suatu informasi dengan input sensorik yang relevan untuk mengidentifikasi, membedakan, menyimpan, dan mendistribusikan informasi-informasi tersebut.

Dari penjelasan media di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu hal yang penting dalam penyaluran informasi kepada siswa, terlebih media tersebut dikembangkan menjadi media yang menarik dan menyenangkan.

Design (Perencanaan)

Setelah tahap analisis rancangan desain media yang akan digunakan dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling akan mulai dibuat. Peneliti memilih *powerpoint* sebagai media yang akan dikembangkan hal ini dikarenakan peneliti sudah pernah memberikan layanan dengan bantuan media *powerpoint* sebelumnya dan mendapatkan respon yang sangat memuaskan dari siswa. Namun *powerpoint* yang akan dirancang bukanlah *powerpoint* biasa melainkan *powerpoint game* yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. *Game* yang dipilih juga bukanlah *game* yang sembarang melainkan *education*

game seperti yang disampaikan oleh Wachowicz dalam (Kustari, 2021) mengenai tujuan edukasi *game* yaitu 1) meningkatkan kesadaran dan menambah motivasi, 2) melatih keterampilan, 3) mengembangkan pengetahuan, 4) meningkatkan komunikasi dan kolaborasi, 5) mengintegrasikan pengalaman belajar. Pemberian edukasi *game* ini merupakan salah satu metode untuk memberikan suasana baru untuk siswa, seperti yang dikatakan Ismail (2009) salah satu manfaat dari pemberian permainan edukasi adalah dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik, aman, menyenangkan seperti sedang bermain sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar.

Tahap perancangan desain ini peneliti akan mulai memikirkan bagaimana *powerpoint game* akan dibuat, *game* seperti apa yang akan disisipkan didalamnya dan bagaimana menggunakan perangkat lunak agar *game* tersebut dapat langsung dimainkan oleh siswa secara serentak pada saat pemberian layanan berlangsung. Setelah rancangan desain dibuat, selanjutnya adalah merealisasikan produk rancangan menjadi media informasi. Materi mengenai studi lanjut dikemas dalam bentuk *slides* menggunakan aplikasi "canva", selanjutnya dipindahkan ke aplikasi "powerpoint" untuk dapat menggunakan *software game* yang dipilih yaitu "classpoint". *Software* ini dirancang agar dapat di-*combine* ke aplikasi powerpoint.

Selanjutnya untuk menjalankan permainan dengan siswa, mereka harus menggunakan ponsel mereka yang akan terhubung dengan *software* classpoint yang dapat diakses melalui aplikasi *browser* di ponsel masing-masing. Seperti itulah pengembangan media yang sudah dirancang, setelah itu sebelum di implementasikan ke siswa haruslah divalidasi terlebih dahulu, apakah media yang dikembangkan ini bisa diberikan kepada siswa dengan melakukan tahap validasi ahli, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media informasi berbasis *powerpoint game* ini sebelum diuji cobakan di lapangan hingga di implementasikan.

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, peneliti sudah merampungkan produk dan akan memulai tahap uji coba. Uji coba produk dilakukan untuk menyempurnakan produk sebelum di implementasikan ke lapangan. Tahap uji coba yang akan dilakukan merupakan adaptasi dari dua sumber yaitu menurut Sukmadinata (2007) dan Borg and Gall (1983) dengan tiga tahapan yaitu 1) uji coba ahli, 2) uji coba terbatas, dan 3) uji coba luas. Untuk uji coba ahli disini peneliti menggunakan kata validasi oleh para ahli. Menurut Sitinjak dan Sugiarto (2006) variabel yang mengukur apa yang ingin diukur disebut memiliki validitas. Tingkat akurasi alat ukur penelitian dibandingkan dengan materi aktual yang diuji

ditunjukkan oleh validitas penelitian. Sehingga penting untuk melakukan validasi untuk melihat Tingkat kevalidan atau keakuratan produk sebelum akhirnya diberikan kepada guru dan siswa.

Pada tahap validasi peneliti bekerjasama dengan masing-masing 2 (dua) orang ahli media, ahli materi, dan calon pengguna yang mana calon pengguna ini adalah guru bimbingan dan konseling yang masing-masing mengajar di jenjang SMP. Tahap validasi produk salah satunya yaitu memvalidasi media *powerpoint game* yang dibuat oleh para ahli yaitu Ibu Dina Aprilliya, S.Pd, M.Pd. dan Ibu Emmy Haryati, S.Pd, M.Pd.. yang masing-masing validasi dilakukan pada tanggal 20 Maret 2024 dan 2 Mei 2024, dengan hasil validasi mencapai rata-rata 4,31 yang masuk dalam kriteria "sangat valid" sehingga dapat disimpulkan media *powerpoint game* sebagai media informasi studi lanjut sangat valid dan dapat diuji cobakan di lapangan. Dan pada tahap validasi ahli media ini, kedua ahli tidak memberikan kritik maupun saran sehingga peneliti tidak ada melakukan revisi yang terlalu banyak.

Selanjutnya validasi ahli materi, peneliti bekerjasama dengan 2 (dua) orang guru bimbingan dan konseling, yaitu Ibu Renny Purnamawati, S.Pd. dan Ibu Sri Rahayu Wulandari, S.Pd. yang masing-masing memvalidasi pada tanggal 18 Maret 2024 dan 3 Mei 2024 dengan hasil validasi mencapai rata-rata 4,45 dan masuk kriteria "sangat valid" sehingga dapat disimpulkan materi yang dikemas didalam *powerpoint game* sebagai media informasi studi lanjut ini sangat valid dan dapat diuji cobakan di lapangan. Dan masih sama, kedua ahli tidak memberikan kritik maupun saran sehingga peneliti tidak memberikan revisi yang terlalu banyak.

Validasi selanjutnya adalah oleh 2 (dua) calon pengguna yang merupakan guru bimbingan dan konseling di jenjang SMP. Validasi calon pengguna ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon dari calon pengguna yang merupakan guru bimbingan dan konseling ketika menggunakan media *powerpoint game*. Apakah penggunaannya tidak sulit hingga apakah media ini layak diberikan kepada siswa. calon pengguna yang memvalidasi media *powerpoint game* ini yaitu Ibu Citra Muharandri, S.Pd. dan Ibu Urai Evariana, S.pd. yang masing-masing memvalidasi pada tanggal 24 Maret 2024 dan 30 April 2024 dengan hasil validasi memperoleh nilai 3,6 nilai ini masuk dalam kriteria valid sehingga dapat dikatakan bahwa menurut calon pengguna media *powerpoint game* ini dapat diuji cobakan di lapangan dan diberikan kepada siswa.

Setelah tahap validasi selesai dan secara keseluruhan hasil validasi yang didapatkan adalah sangat valid, berarti media *powerpoint game* dapat diuji cobakan di lapangan. Uji coba ini dibagi menjadi dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil berjumlah 4 (empat) orang

siswa dan uji coba kelompok besar berjumlah 26 (dua puluh enam) orang siswa di satu kelas yang sama.

Tahap uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2024 di kelas VIII D yang melibatkan 4 (empat) orang siswa yang mana siswa yang terlibat merupakan saran dari guru bimbingan dan konseling yang bersangkutan. Tujuan dilakukannya uji coba kelompok kecil ini ialah untuk melihat sejauh mana media dapat diberikan kepada siswa dan bagaimana respon siswa terhadap pemberian layanan menggunakan media *powerpoint game* ini. Dan setelah dilakukannya uji coba kelompok kecil ini, hasil yang diperoleh mencapai rata-rata 4,5 yang masuk dalam kriteria "sangat senang" yang artinya respon siswa pada uji coba kelompok kecil ini sangat senang jika diberikan layanan menggunakan media *powerpoint game*.

Pada tahap uji coba kelompok kecil sebelumnya para siswa tidak memberikan kritik maupun saran sehingga dapat langsung melanjutkan ke tahap uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok besar, ada 26 (dua puluh enam) orang siswa yang terlibat dan masih dari kelas yang sama yaitu VIII D. Pada tahap ini, respon siswa menunjukkan nilai rata-rata di angka 4,3 dan masuk dalam kriteria "sangat senang" sehingga dapat disimpulkan siswa menyukai bila diberikan layanan bimbingan dan konseling menggunakan media *powerpoint game* ini. Pada tahap uji coba kelompok besar ini, para siswa juga tidak ada memberikan kritik maupun masukan sehingga peneliti tidak melakukan revisi secara menyeluruh.

Implementation (Implementasi)

Setelah melaksanakan tahap uji coba yaitu validasi para ahli serta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, dan tidak adanya kendala dalam penggunaan *powerpoint game*, selanjutnya dapat dilakukan tahapan implementasi, yaitu mempersiapkan guru bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling menggunakan media yang telah dikembangkan sebelumnya. Menurut Usman (2002) suatu tindakan, mekanisme sistem, atau aktivitas lain yang bermuara pada terciptanya aktivitas, baik yang terencana maupun yang tidak terencana, dan adanya aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan, disebut implementasi.

Dengan membuat RPL (Rencana Pelaksanaan Layanan) dengan urutan yang benar mulai dari tujuan pemberian layanan, metode yang digunakan, hingga alokasi waktu dilaksanakannya layanan, implementasi *powerpoint game* akan dilaksanakan di SMP Negeri 19 Pontianak di kelas VIII C dengan siswa yang menjadi peserta sebanyak 28 (dua puluh delapan) orang. Guru bimbingan dan konseling yang memimpin pemberian layanan dan

siswa yang menjadi penerima layanan terlihat sangat menikmati prosesnya. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *powerpoint game* dalam pemberian layanan bimbingan dan konseling memberikan manfaat yang sangat baik bagi guru bimbingan dan konseling maupun siswa di SMP Negeri 19 Pontianak.

Evaluate (Evaluasi)

Menurut Purwanto (2013) evaluasi merupakan pemberian nilai pada atribut tertentu sambil mengumpulkan, mengatur, dan memasok data yang diperlukan untuk menimbang berbagai pilihan dan membuat keputusan. Sedangkan menurut Arikunto (2018) evaluasi merupakan beberapa proses kegiatan yang dirancang untuk mengukur seberapa sukses sebuah program pendidikan. Diperkuat dengan teori Fitzpatrick, Sanders, and Worthen (2004) dalam bukunya yang mendefinisikan bahwa evaluasi merupakan hal yang penting karena setiap program yang akan dikerjakan pasti memerlukan evaluasi seperti masukan, saran dan hasil nyata program tersebut hingga dapat dikatakan suatu program yang berhasil.

Evaluasi pada *powerpoint game* sebagai media informasi studi lanjut yang dimaksudkan disini adalah evaluasi tentang bagaimana siswa melihat informasi-informasi yang ada pada setiap *slides powerpoint game*, mulai dari informasi studi lanjutan ke SMA atau ke SMK (mengapa harus memilih lanjut ke SMA dan SMK, kelebihan dan kekurangan masuk SMA dan SMK, informasi jurusan di SMA dan SMK yang ada di Pontianak, lokasi sekolah dll.) hingga informasi kecil seperti nama pengembang, asal instansi pengembang serta informasi-informasi kecil lainnya. Dan hal ini dapat dilihat pada produk awal hingga produk akhir pada *powerpoint game*.

Karena media berbentuk *powerpoint*, peran guru bimbingan dan konseling sangat penting dalam pelaksanaan pemberian layanan menggunakan *powerpoint game*. Sehingga siswa lebih memahami lagi isi dari informasi yang ada di dalam *powerpoint*. Profil media ini berfungsi sebagai pemandu informasi yang akan guru bimbingan dan konseling sampaikan kepada siswa namun dikemas dengan menarik agar siswa lebih bisa menerima materi dan memahaminya serta tidak merasa bosan karena melihat media yang menarik, terlebih *powerpoint* ini menambahkan permainan edukasi didalam *slides* nya. Dengan begitu guru bimbingan dan konseling bisa bebas membuat permainan di dalam kelas, seperti siswa baru bisa melanjutkan ke *slidies* selanjutnya jika sudah berhasil menjawab pertanyaan, atau berikan siswa hadiah ketika mereka berhasil menjawab seluruh pertanyaan dengan benar di akhir layanan. Dengan begitu *game* yang hanya sebatas pertanyaan didalam *slides* dapat

menjadi permainan yang menyenangkan ketika guru bimbingan dan konseling dapat berkreasi lebih jauh dari *game* yang telah disiapkan didalam *powerpoint*.

Efektivitas *Powerpoint Game* Sebagai Media Informasi Studi Lanjut

Efektivitas *powerpoint game* dilakukan untuk melihat sejauh mana produk efektif ketika diberika kepada siswa. Mulai dari memberikan *pretest* dan *posttest* untuk melihat nilai dari kemampuan siswa dalam memahami materi studi lanjut sebelum dan sesudah diberikan layanan menggunakan media *powerpoint game* melalui tahap implementasi yang bekerjasama dengan guru bimbingan dan konseling, implementasi ini dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 untuk memberikan *pretest* dan pastinya tanpa menggunakan media *powerpoint game*. Selanjutnya dilakukan pada tanggal 28 Mei 2024 untuk memberikan *posttest* dengan melaksanakan pemberian layanan bimbingan dan konseling menggunakan *powerpoint game* materi studi lanjut dengan berpedoman pada RPL yang sudah dibuat sebelumnya.

Dalam pelaksanaan implementasi dapat peneliti lihat siswa terlihat senang menerima materi dan mengikuti permainan yang guru bimbingan dan konseling mainkan bersama siswa. pada saat sesi tanya jawab terlihat banyak yang antusias untuk bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru bimbingan dan konseling. Siswa juga tidak terlihat bosan, meskipun memang masih ada yang tidak terlalu memerhatikan pada saat pemberian layanan. Namun secara keseluruhan dapat dikatakan suasana kelas sangat baik, siswa jadi dapat merencanakan tujuan sekolah mereka selanjutnya, jurusan apa yang sebaiknya mereka ambil dan pilihan-pilihan lainnya. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan perolehan nilai yang meningkat dari *pretest* hingga *posttest* siswa. skor kebanyakan siswa pada *pretest* mereka ada pada nilai 40-70 sedangkan pada *posttest* skor yang didapatkan siswa meningkat pesat dengan rentang nilai 70-100. Data yang diperoleh dapat membuktikan bahwa siswa mengalami peningkatan menjadi lebih baik dan mehami diri mereka sendiri untuk merencanakan studi lanjut yang akan mereka pilih.

Selanjutnya nilai yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* di uji menggunakan Uji T (*paired sample t-test*) yaitu membandingkan seberapa besar perbedaan nilai siswa pada *pretest* dan *posttest* nya menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic*. Dengan membuat hipotetsis sebelum melakukan uji T yaitu H_0 merupakan hipotesis yang menandakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan dan konseling menggunakan *powerpoint game*, dan H_a adalah hipotesis sebaliknya yang menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil uji diperoleh nilai $< 0,005$ yaitu dengan nilai $0,000 < 0,005$. Hasil uji T ini menunjukkan

bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap nilai siswa sebelum dan sesudah diberikan materi studi lanjut menggunakan media *powerpoint game*. Hal ini berdasar pada pedoman pengambilan keputusan dalam uji T (*Paired Sample T-test*).

Selain di uji menggunakan uji T, efektivitas juga di uji menggunakan uji *effect size* yang bertujuan untuk melihat seberapa besar perbedaan nilainya. Karena uji *effect size* ini membandingkan selisih nilai yang didapatkan pada saat *pretest* dan *posttest*. Ketika di uji menggunakan uji *effect size* diperoleh hasil 2,22 dengan kategori *strong effect* yang artinya perbedaan nilai pada saat *pretest* dan *posttest* sangat besar. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media *powerpoint game* sebagai media informasi studi lanjut untuk siswa SMP ini sangat berpengaruh jika diberika kepada siswa dalam layanan bimbingan dan konseling.

Siswa akan mulai membaca banyak informasi seputar studi lanjutan yang akan mereka pilih, mereka juga akan sangat berhati-hati menentukan pilihan studi lanjutan mereka. Senada dengan penelitian oleh Tarman Andi Arief Nirmawati (2018) dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran powerpoint sangat membantu siswa untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca mereka. Hal ini didasari oleh media yang mereka lihat sangat menarik sehingga siswa akan tertarik untuk mempelajari lebih lanjut tentang informasi yang sudah disampaikan melalui media *powerpoint*.

Setelah diberikan layanan menggunakan media *powerpoint game* ini siswa pasti akan dapat memahami informasi seputar studi lanjut dan dapat membuat rencana serta pilihan yang tepat bagi diri mereka untuk studi lanjutan setelah lulus dari SMP. Dan tentunya siswa akan merasa senang dengan media pembelajaran yang terlihat menarik perhatian mereka selama berlangsungnya layanan karena siswa pada dasarnya senang bermain, senang dengan hal-hal yang tidak biasa, menyukai hal-hal yang membuat mereka senang, dan tentunya dapat memotivasi siswa untuk lebih mencari informasi seputar studi lanjutan yang nantinya akan menentukan masa depan mereka.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Citra Muhandri (2023) tentang yang mendapatkan hasil bahwa siswa merasa senang karena media video informasi karir bisa membantu mereka merencanakan studi lanjut setelah lulus SMP, yaitu ke SMA atau SMK.

Sedangkan yang dikatakan Mohammad Raafif William Sufa (2023) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang, bahwa siswa pengembangan *powerpoint* interaktif ini sangat

membantu siswa karena mereka akan fokus pada materi yang disampaikan sehingga membuat siswa akan lebih termotivasi untuk belajar.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan yang dilakukan merupakan penelitian dengan model ADDIE. Yang tersusun atas tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi. Setelah penelitian ini dilakukan hingga tahap implementasi didapatkan hasil bahwa *powerpoint game* sebagai media informasi studi lanjut bagi siswa kelas IX di SMP Negeri 19 Pontianak mampu membantu siswa dalam merencanakan dan menentukan pilihan studi lanjut setelah lulus SMP dengan baik. Dengan dibuktikan oleh hasil *pretest* dan *posttest* yang siswa kerjakan mengalami perubahan hasil yang baik. Semula siswa yang masih bingung memahami materi studi lanjut, bosan mendengarkan guru menjelaskan materi yang harusnya mereka ketahui, setelah diberikan layanan menggunakan media *powerpoint game* respon yang ditunjukkan siswa terlihat sangat menyenangi media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Akos, P. (2020). Starting Early : Career Development in the Early Grades. *Association for Career and Technical Education*.
- Ardhini, M., Yuline, Y., & Wicaksono, L. (2019). Analisis Pemahaman Informasi Karier Pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 4 Pontianak. *JPPK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(10), 1–8.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Astuti, D., Wasidi, & Sinthia, R. (2019). Peran Bimbingan Konseling Karir Pada Kegiatan Karang Taruna Kotagede Yogyakarta. *Jurnal Consilia*, 2(1), 66–74. https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran* (p. 182). Gava Media.
- English, F. W., & Kaufman, R. A. (1975). *Needs Assessment*.
- Ernest, A. (2010). *Fundamental of Game Design*. New Riders.

- Febriandi, R. (2020). Efektivitas Multimedia Interaktif Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 58 Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 3(2), 120–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v3i2.1897>
- Fitzpatrick, J. L., Sanders, J. R., & Worthen, B. R. (2004). *Program Evaluation* (ed-3). Pearson.
- Fuady, A., Agustawan, E., Abidin, Z., & Faradiba, S. S. (2023). *Pelatihan Pembelajaran Media Digital Berbasis Power Point Materi Statistika pada Mahasiswa*. 6(3), 923–929.
- Gall, B. and. (1983). *Educational Research, An Introduction*. Longman Inc.
- Haryoko, S. (2008). *Metode Penelitian dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Gedung Persada Press.
- Haudi. (2021). *Strategi Pembelajaran*. Insan Cendekia Mandiri.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hilir, A. (2021). *PENGEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Hofstetter. (2001). *Multimedia Interaktif*. Yudistira.
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Pro-U Media.
- Kustari, D. (2021). *Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. BBPMP Jawa Tengah. <https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-game-edukasi-dalam-pembelajaran-jarak-jauh/>
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Muharandri, C. (2023). *Pengembangan Video Animasi Informasi Karir Untuk Perencanaan Karir di Sekolah Menengah Pertama*. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. ALFABETA.
- Nafisah, W. (2021). *Artikel Pensitasi_IPA014_Upload*.
- Nirmawati, T. A. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(1), 432–433.
- Noverdika, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang. *Jurnal Literasiologi*, 5(1), 105–120.
- Nurrun, M. (2013). Pembuatan Game Honey Mars Menggunakan Unity 3D. *STMIK*

- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rahmat, A. (2014). Pengantar Pendidikan Teori, Konsep, dan Aplikasi. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1–159.
- Risqiyain, L. ., & Purwanta, E. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Informasi Karier untuk Meningkatkan Kematangan Karier Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*.
- Robin, & Linda. (2001). *Kitab Suci Komputer & Multimedia*. STIE YPKN.
- Septianti, D. V., Astuti, I., & Yuline, Y. (2022). Analisis Pemahaman Tentang Studi Lanjut Pada Peserta Didik Kelas Viii Di Smp Negeri 6 Pontianak Tahun 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(5), 1–8. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i5.54529>
- Simamora, H. (2007). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. STIE YPKN.
- Sitinjak, T. J., & Sugiarto. (2006). *LISREL*. Graha Ilmu.
- Sitompul, L. (2018). Meningkatkan pemahaman perencanaan karir melalui layanan bimbingan karir di sekolah dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas IX-1 SMP Negeri 1 Gebang tahun 2017-2018. *Jurnal Tabularasa Pps Unimed*, 15(3), 316–327. <https://doi.org/10.24114/jt.v15i3.13416>
- Soetjipto, B. (2002). *Manajemen Sumber Daya Manusia: Sebuah Tinjauan Komprehensif (Bagian I). Paradigma Baru Manajemen Sumber Daya Manusia*. Amara Books.
- Sofyan, A. F., & Purwanto, A. (2008). *Digital Multimedia : Animasi Sound Editing & Video Editing*. Andi.
- Sufa, M. R. W. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sukmadinata. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Rosdakarya.
- Sulistyo, N. (2010). *Klasifikasi Game*. WordPress. <https://sulistyonugroho.wordpress.com/2010/02/17/klasifikasi-game/>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Tarsidi, D. (2007). *Teori Perkembangan Karir Diintisarikan dari Zunker , Vernon G . (1986). Career Counseling : Applied Concepts of Life Planning . Second Edition . Chapter 2 : Theories of Career Development . Monterey , California : Brooks / Cole Publishing*

Company. 1–31.

Tohirin. (2007). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah*. Raja Grafindo Persada.

Usman, N. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Grasindo.

Walgito, B. (2010). *Bimbingan dan Konseling: Studi & Karier* (Ed.3). Andi Offset.

Yusuf, A. . (2011). *Kiat Sukses dalam Karir*. Ghalia Indonesia.