



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 4600-4606

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

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

Pengembangan Media *Powerpoint* Interaktif Mata Kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia di SD

Tiara Sevi Nurmanita

Universitas Terbuka

Email: tiarasevi@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Tujuan penulisan artikel ini mendeskripsikan pengembangan power point interaktif sebagai media penunjang belajar di Universitas Terbuka (UT). Fokus topik yang digunakan untuk power point interaktif ini "Hakikat Bahasa Indonesia". Proses belajar di UT adalah bantuan belajar yang disebut "tutorial", memiliki dua jenis, tutorial secara tatap muka di akhir pekan dan tutorial online yang diakses kapanpun dan dimanapun. Berdasarkan fakta, materi yang disampaikan di tutorial tidak menarik bagi mahasiswa. Media pendukung yang digunakan mayoritas yaitu power teks, bukan power point. Karena hal itu, mahasiswa kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, dibuat suatu media yang membuat mahasiswa tertarik untuk belajar. Mahasiswa kesulitan untuk memahami materi yang abstrak, jadi dikembangkan sebuah media sederhana. Media tersebut adalah power point interaktif. Pengembangan power point interaktif ini menggunakan langkah penelitian dan pengembangan ADDIE. Sasaran yang dituju yakni pengajar atau tutor dari tutorial tatap muka dan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pengembangan dilakukan dengan beberapa tahapan, yakni analisa kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasi produk, dan uji coba lapangan. Hasil validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan bahwa media power point interaktif baik dan layak digunakan. Untuk hasil uji coba lapangan, sasaran yang masih dituju yakni tutor tutorial tatap muka. Hasil tanggapan tutor menunjukkan bahwa media power point interaktif yang dikembangkan menarik dan dapat dijadikan alternatif penunjang belajar mandiri mahasiswa. Untuk ke depannya, power point interaktif ini akan dikembangkan lebih lanjut untuk materi lainnya.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif, Sekolah Dasar*

Abstract

The purpose of writing this article decrypts the development of interactive power points as a supporting medium for learning at the Open University (UT). The focus topic used for this interactive power point is "The Nature of Indonesian". The learning process at UT is a learning aid called "tutorial", has two types, face-to-face tutorials on weekends and online tutorials that are accessed anytime and anywhere. Based on the facts, the material presented in the tutorial is not of interest to students. The supporting media used by the majority is power text, not power point. Because of this, students are less motivated to learn. Therefore, a media is created that makes students interested in learning. Students find it difficult to understand abstract material, so a simple medium is developed. The media is an interactive power point. The development of this interactive power point uses ADDIE research and development steps. The intended targets are teachers or tutors of face-to-face tutorials and elementary school teacher education students. Development is carried out in several stages, namely needs analysis, planning, product development, product validation, and field trials. The results of validation by media and material experts show that interactive power point media is good and worth using. For the results of field trials, the target is still intended to be face-to-face tutorial tutors. The results of the tutor's responses show that the interactive power point media developed is interesting and can be used as an alternative to support students' independent learning. In the future, this interactive power point will be further developed for other materials

Keyword: *Learning Media, Interactive Powerpoint, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Belajar mandiri merupakan aspek penting yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa di Universitas Terbuka (UT). Belajar mandiri bukan berarti mahasiswa dilepas dan tidak ada pengawasan dalam proses belajar mereka. Oleh karena itu, UT memiliki banyak akses bantuan belajar sebagai penunjang keberhasilan mahasiswa. Salah satunya yakni melalui tutorial tatap muka yang dilaksanakan di luar jam kerja (hari sabtu dan minggu). Hal itu diharapkan lebih mempermudah mahasiswa untuk mengakses pendidikan tinggi tanpa harus meninggalkan segala rutinitas dan kesibukannya. Akan tetapi, pada bantuan belajar tutorial tatap muka, terdapat sebuah permasalahan yang masih dianggap sepele, padahal memiliki dampak besar pada motivasi mahasiswa dalam belajar.

Berdasarkan fakta lapangan pada kegiatan tutorial tatap muka wajib untuk program studi S1 PGSD belum maksimal. Pelaksanaan kegiatan tutorial tidak jauh berbeda dengan membaca Buku Materi Pokok (BMP). Tutor cenderung hanya menjelaskan isi dari BMP tanpa menggunakan media pendukung yang memotivasi mahasiswa untuk belajar. Mahasiswa UT yang mayoritas pekerja, juga merasa kesulitan memahami isi buku. Akibatnya, tutorial kurang menarik dan tidak memacu mahasiswa untuk belajar dan membaca BMP. Mahasiswa menjadi cenderung mengandalkan penjelasan tutor, tanpa ada

motivasi membuka BMP mereka.

Motivasi dalam belajar sejalan dengan minat, karena minat merupakan bagian penting dalam pembelajaran seperti yang dijabarkan oleh Tin (2016) bahwa pengajaran yang menarik menawarkan alternatif motivasi untuk pengalaman belajar. Salah satu penawaran alternatif pembelajaran yang menarik melalui media *powerpoint*. Media pembelajaran *powerpoint* merupakan media yang tidak didominasi oleh tulisan, tetapi mengganti penjelasan materi melalui tulisan singkat dan dipadu dengan media audio visual seperti gambar dan music (Astuti, dkk, 2019). Dengan adanya alternatif media pembelajaran, diharapkan motivasi belajar mahasiswa akan mengalami peningkatan.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Damayanti&Qohar (2019) yang mengembangkan media *powerpoint* sebagai basis untuk menunjang salah satu materi aritmetika, yakni materi kerucut. Lain halnya lagi pengembangan media *powerpoint* untuk sebuah permainan (*game*) pembelajaran pada materi aritmetika sosial yang dilakukan oleh Bici (2020). Khusus untuk penelitian ini ditujukan pada pengembangan media *powerpoint* interaktif sebagai penunjang belajar mahasiswa PGSD pada mata kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia di SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009). Subjek implementasi yang dituju yakni para tutor tutorial tatap muka. Adapun untuk menguji kelayakan, dilakukan oleh validator ahli materi dan media. Para validator tersebut memberikan penilaian dan saran terhadap media *powerpoint* interaktif yang dikembangkan. Penilaian dari validator tersebut dianalisis menggunakan persentase skor untuk melihat tingkat validasi produk hasil penelitian pengembangan. Kriteria persentase validasi menurut Ridwan (2011) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

No.	Persentase	Keterangan
1	80% - 100%	Valid
2	60% - 79%	Cukup Valid
3	50% - 59%	Kurang Valid
4	0% - 49%	Tidak Valid

Selanjutnya, setelah uji validasi akan dilakukan uji lapangan untuk menguji efektivitas

produk. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahapan pengembangan yakni pada uji efektivitas yang dilaksanakan oleh beberapa tutor terpilih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa sebuah media media *powerpoint* interaktif sebagai penunjang belajar dan tutorial mahasiswa PGSD UT. Produk dirancang oleh peneliti sesuai dengan tahapan penelitian pengembangan, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009). Pada penelitian pengembangan ini, hanya sampai pada tahap pengembangan saja. Adapun hasil dari penelitian pengembangan ini dijabarkan sebagai berikut:

Tahapan Analisis

Pada tahapan ini, pertama kali dilakukan dengan cara analisis materi. Hal tersebut dilakukan setelah mendapatkan pokok permasalahan dari analisis lapangan. Kegiatan analisis lapangan masuk pada tahapan analisis. Analisis kebutuhan telah dijabarkan pada pendahuluan. Berdasarkan wawancara dengan mahasiswa dan dosen senior, diketahui bahwa materi yang paling membuat mahasiswa bingung ada di Buku Materi Pokok (BMP) milik mahasiswa UT, dimana pada mata kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia di SD memuat salah satu materi tentang pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (TW, 2017).

Tahapan Desain

Tahapan kedua yakni desain media *powerpoint* interaktif. Pada tahapan ini, membuat desain sesuai dengan kebutuhan dan materi yang dipilih. Produk media *powerpoint* interaktif berisi bagian petunjuk, tujuan pembelajaran, materi, soal latihan. Setelah desain produk jadi, dilakukan pengumpulan ilustrasi gambar dan audio sebagai pendukung keragaman media. Seperti yang dijabarkan oleh Astuti, dkk (2019) bahwa untuk mendapatkan media yang menarik, diperlukan keterlibatan akan paduan teks, gambar, suara, dan video.

Tahapan Pengembangan

Setelah rancangan desain sudah dilakukan, maka dilakukan pengembangan produk. Adapun contoh tampilan produk sebagai berikut:



Gambar 1. Contoh Tampilan Produk

Pada tahapan pengembangan, diperlukan uji validitas produk untuk menentukan kelayakan suatu produk. Seperti yang tercantum pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016), validitas merupakan tingkat kebenaran, kekuatan, atau keabsahan suatu hal yang bersifat valid dan sah. Berikut hasil dari validitas produk:

Tabel 2. Hasil Validitas Produk media *powerpoint* interaktif

No.	Aspek	Indikator	Persentase
1	Validasi Media	Kesesuaian gambar layer dengan materi	89,3%
		Ketepatan penggunaan ilustrasi	85,6%
		Ketepatan penggunaan huruf	91,2%
2	Validasi Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	92,9%
		Ketepatan pemilihan rujukan materi	88,2%
		Penggunaan bahasa	93,4%
Rata-rata			90.1%

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan bahwa media *powerpoint* interaktif baik dan layak digunakan (dengan rata-rata skor 90.1%). Seperti yang dijabarkan oleh Grounlund (dalam Brown, 2004:22), validitas menunjukkan kelayakan yang dibuat berdasarkan penggunaan tertentu, sehingga suatu produk dikatakan valid apabila memenuhi syarat kesesuaian kebutuhan. Adapun beberapa saran dari validator, yakni tampilan lebih diberi sentuhan berwarna dan rujukan materi ditambah.



Gambar 2. Hasil Perbaikan Produk

Dari hasil perbaikan, Selanjutnya, untuk hasil uji coba lapangan, sasaran yang masih dituju yakni tutor tutorial tatap muka dengan tujuan sebagai uji keefektivan. Untuk uji coba lapangan digunakan *google form* agar memudahkan tutor memberikan penilaian dan saran mengenai produk media *powerpoint* interaktif. Berikut ini hasil dari survei tanggapan tutor.

Tabel 2. Hasil survei tanggapan tutor

No.	Aspek	Persentase
1	Kesesuaian tampilan media <i>powerpoint</i> interaktif	90%
2	Kemenarikan tampilan media <i>powerpoint</i> interaktif	87%
3	Kesesuaian materi pada media <i>powerpoint</i> interaktif	93%
4	Kesesuaian ketepatan bahasa media <i>powerpoint</i> interaktif	92%
Rata-rata		90,5%

Dari hasil survei tutor tersebut, rata-rata persentase yakni 90,5% yang menyatakan bahwa produk ini layak untuk diimplementasikan pada skala lebih luas lagi. Adapun saran yang diberikan, yakni hanya menambahkan variasi soal latihan dan kuis sebagai pengayaan mahasiswa dalam belajar. Oleh karena itu, dari hasil tanggapan tutor tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah dapat dijadikan alternatif penunjang belajar mandiri mahasiswa.

SIMPULAN

Sistem belajar di UT mengedepankan belajar mandiri dan ditunjang bantuan belajar berupa tutorial tatap muka. Sebagai alternatif kegiatan tutorial tatap muka yang menarik, diperlukan pengembangan suatu media sebagai penunjang, yakni media *powerpoint* interaktif. Faktor utama pengembangan media ini dikarenakan kegiatan tutorial cenderung hanya memanfaatkan sumber belajar berupa Buku Materi Pokok dengan model ceramah. Pada tahapan penelitian pengembangan, produk melalui uji validitas untuk menentukan kelayakan. Hasil validasi ahli media dan materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan. Diperkuat dengan survei tutor tutorial tatap muka, dengan hasil bahwa produk media *powerpoint* interaktif sudah dapat dijadikan alternatif penunjang

belajar mandiri mahasiswa. Untuk ke depannya, media powerpoint interaktif ini akan dikembangkan lebih lanjut untuk materi bahasa Indonesia lainnya, serta akan digunakan menjadi salah satu rujukan bahan media untuk tutorial online.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, I. A. D., Dewati, M., Okyanida, I. Y., & Sumarni, R. A. (2019). Pengembangan Media Smart Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Fisika. *Navigation Physics: Journal of Physics Education*, 1(1), 12-17, <http://www.journal.unindra.ac.id/index.php/jpeu/article/view/191>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Daring). Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- Bici, L. O. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Melalui Game Berbasis Power Point. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Branch, RM. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer.
- Brown, H. D. 2004. *Language Assessment: Principles and Classroom Practice*. New York: Pearson Education Inc.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119-124, <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>.
- Ridwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tin, T. B. (2016). *Stimulating Student Interest in Language Learning: Theory, Research and Practice*. London: Springer Nature.
- TW, S., Mulyati, Y., Syarif, M. (2017). *Pendidikan Bahasa Indonesia Di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.