

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI POWERPOINT BERBASIS KARAKTER PADA MATERI BENDA TUNGGAL DAN CAMPURAN KELAS V SD

Bayu Pambudi¹, Nur Ngazizah², Titi Anjarini³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo
e-mail: bayupambudi08@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui tahapan pengembangan media, (2) kelayakan media, (3) respon peserta didik, dan (4) keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi powerpoint berbasis karakter di kelas V SDN Bendosari. Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 10 siswa. Desain penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model 4D dari Thiagarajan, yaitu: *define* (analisis karakteristik pengguna, kurikulum, dan bahan ajar), *design* (merancang produk dengan alat dan bahan), *develop* (penilaian dan revisi), dan *disseminate* (uji coba pada calon pengguna). Hasil penelitian: (1) penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model 4D yang menghasilkan bahan ajar berupa media pembelajaran aplikasi *powerpoint* berbasis karakter. (2) dihasilkan media pembelajaran aplikasi powerpoint berbasis karakter yang layak digunakan dari hasil validasi dosen ahli sebesar 3,55 dan dari guru sebesar 3,83 dengan kategori sangat layak. (3) Hasil respon peserta didik diperoleh total jumlah skor 98 dengan presentase 98% dengan kriteria sangat baik. (4) Hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 mendapatkan presentase 89,29% dengan kategori sangat baik. Pertemuan kedua pada pembelajaran 2 mendapatkan persentase 87,5% dengan kategori sangat baik. Dari hasil yang didapat media aplikasi powerpoint ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran pada materi benda tunggal dan campuran.

Kata kunci: *aplikasi, media pembelajaran, powerpoint.*

DEVELOPMENT OF CHARACTER-BASED POWERPOINT APPLICATION LEARNING MEDIA ON SINGLE OBJECT AND MIXED MATERIALS IN CLASS V SD

Abstract: *This study aims to (1) determine the stages of media development, (2) the feasibility of the media, (3) student responses, and (4) the implementation of learning using character-based powerpoint application learning media in class V SDN Bendosari. The subjects in this study were 10 grade V students. The research design uses Research and Development (R&D) with the 4D model from Thiagarajan, namely: define (analysis of user characteristics, curriculum, and teaching materials), design (designing products with tools and materials), develop (assessment and revision), and disseminate (testing on potential users). Research results: (1) this research uses a type of development research or often called Research and Development (R&D) with a 4D model which produces teaching materials in the form of character-based powerpoint application learning media. (2) produced a character-based powerpoint application learning media that is suitable for use from the validation results of expert lecturers of 3.55 and from the teacher of 3.83 with a very feasible category. (3) The results of the students' responses obtained a total score of 98 with a percentage of 98% with very good criteria. (4) The results of the learning implementation sheet at the first meeting got a percentage of 89.29% in the very good category. The second meeting in learning 2 got a percentage of 87.5% in the very good*

category. From the results obtained, this powerpoint application media is very suitable for use in learning on single and mixed object material.

Keywords: application, learning media, powerpoint.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Era globalisasi menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Keberadaan dan peranan teknologi informasi dalam sistem pendidikan telah membawa era baru perkembangan dunia pendidikan, tetapi perkembangan tersebut belum diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia yang menentukan keberhasilan dunia pendidikan di Indonesia pada umumnya. Hal ini lebih disebabkan masih tertinggalnya sumber daya manusia kita untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pendidikan tersebut.

Microsoft powerpoint adalah sebuah program aplikasi *microsoft office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa *slide*. *Microsoft powerpoint* dapat digunakan atau dimanfaatkan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran. Penggunaan *Microsoft powerpoint* mampu menciptakan media yang menarik dan cantik dengan dukungan fitur audio, video, gambar dan animasi serta template/desain yang akan dipergunakan, dengan *powerpoint* para pendidik dapat mendesain aplikasi yang dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah berinteraksi dengan materi pelajaran yang disampaikan. Guru dituntut agar mampu menciptakan alat-alat dan menggunakan media yang tersedia disekolah sebagai penunjang dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru dan juga siswa, yaitu keterbatasan media pembelajaran di sekolah sehingga guru dalam memaparkan materi masih menggunakan buku. Keterbatasan sarana dan prasarana disekolah sebagai pendukung pembelajaran. Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Tingginya tingkat penggunaan perangkat teknologi dikalangan siswa. Serta tingginya rasa kurang percaya diri siswa saat mengerjakan tugas dari guru didepan kelas.

Berdasarkan hal di atas, maka perlu adanya suatu pengembangan media untuk menunjang proses pembelajaran. Media tersebut berupa media berbasis aplikasi, yang memanfaatkan aplikasi *powerpoint* pada perangkat komputer. Media yang dibuat dengan memanfaatkan *Microsoft powerpoint* kemudian di *ekstrac* menjadi sebuah aplikasi. Aplikasi ini diharapkan mampu memberikan masukan dalam pergeseran praktik pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam komunikasi dengan menggunakan multimedia pada pembelajaran. Kelebihan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi adalah penyajiannya menarik karena terdapat permainan, materi dan kuis. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang aktif. Merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang materi yang disajikan. Materi dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.

Materi

Materi yang tersaji dalam media pembelajaran aplikasi powerpoint berbasis karakter, terdapat 3 materi. Materi yang pertama adalah materi IPA yaitu tentang zat tunggal, campuran, campuran homogen dan campuran heterogen. Materi yang kedua adalah materi Bahasa Indonesia yaitu tentang iklan dan unsur-unsur yang terdapat dalam iklan. Materi

yang ketiga adalah Seni Budaya dan Prakarya dengan materi mengenal tangga nada, seperti tangga nada diatonis mayor, tangga nada diatonis minor.

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin '*medius*' secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media dalam bahasa Arab, adalah perantara (وسائط) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut (Gerlach dan Ely dalam Abdullah, 2016:38) media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengertian ini menunjukkan guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photographis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media sebagai sumber pembelajaran dapat diperoleh dari mana saja seperti alam sekitar sampai yang didapat dari perkembangan teknologi. Teknologi sangat membantu dalam menciptakan kreatifitas media dalam bentuk visual, gerak ataupun audio. Berbagai macam *software* yang ada di komputer dapat dimanfaatkan dalam menciptakan media antara lain *power point*, *movie maker* hingga *macromedia flash* (Tresnanto, 2017:319).

Aplikasi

Di dalam komputer terdapat berbagai macam aplikasi yang dapat menunjang kegiatan manusia, seperti *Microsoft office* yang berfungsi untuk mengolah data, *Adobe Photoshop* yang berfungsi untuk mengedit gambar dan sebagainya. Satu diantaranya aplikasi yang sering digunakan dalam komputer adalah aplikasi *Microsoft office* dan di dalam aplikasi itu terdapat sebuah bagian yang dinamakan *Microsoft powerpoint*. *Microsoft powerpoint* memiliki fungsi untuk menampilkan gambar, warna bahkan suara berupa video, sehingga dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran pada saat proses pembelajaran di kelas. Selain itu, dengan adanya variasi gambar, warna dan suara akan membuat media *Microsoft powerpoint* ini sebagai media yang sangat unik dan menyenangkan untuk digunakan (Salahuddin, 2018:1).

Karakteristik

Kementerian Pendidikan Nasional (sekarang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) mencanangkan empat nilai karakter utama yang menjadi ujung tombak penerapan karakter di kalangan peserta didik di sekolah, yakni jujur (dari olah hati), cerdas (dari olah pikir), tangguh (dari olah raga), dan peduli (dari olah rasa dan karsa) menurut (Muchtar dan Suryani, 2019:53). Penelitian ini lebih mengutamakan pada karakter percaya diri, religius, dan mandiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SD Negeri Bendosari Kelas V yang berada di Desa Bendosari Kecamatan Gebang, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah dengan jumlah 10 peserta didik. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan model *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang merupakan perpanjangan dari *Define, Desain, Development, and Dessimination*. Produk yang dikembangkan berupa Media Aplikasi *Powerpoint* berbasis karakter pada tema 9 Benda-Benda di Sekitar Kita, sub tema 1 Benda Tunggal dan Campuran.

Media ini memuat satu subtema dua pembelajaran yaitu subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran, pembelajaran 1 dan 2. Teknik pengumpulan data dengan observasi, angket dan wawancara. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi, respon peserta didik dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi media, lembar angket respon peserta didik dan angket lembar keterlaksanaan pembelajaran, instrumen yang divalidasi oleh validator kemudian dianalisis dengan menggunakan persamaan sebagai berikut.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\sum fm}{\sum fa} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum fm$ = jumlah frekuensi aktivitas yang muncul

$\sum fa$ = jumlah frekuensi seluruh aktivitas

Hasil presentasi itu kemudian diubah ke dalam bentuk nilai. Pada skala ini dianalogikan sama dengan skala skor rentang 1 – 4, sehingga tingkat kelayakan instrumen diketahui dengan persamaan berikut.

$$\text{Nilai} = \text{presentase} \times \text{skor tertinggi}$$

Sedangkan uji reliabilitas menggunakan *Percentage Agreement (PA)* dengan persamaan sebagai berikut.

$$\text{Percentage Agreement} = \left(1 - \frac{A-B}{A+B}\right) \times 100\%$$

Keterangan:

PA = Persentase keterlaksanaan

A = Skor yang lebih tinggi dari pengamat

B = Skor yang lebih rendah dari pengamat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengetahui tahapan pengembangan media, kelayakan media, respon peserta didik dan juga keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media aplikasi powerpoint berbasis karakter pada materi benda tunggal dan campuran.

1. Hasil Tahapan Pengembangan

Media pembelajaran aplikasi *powerpoint* berbasis karakter yang dikembangkan dengan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* disusun dan dikembangkan berdasarkan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*dessiminate*). Tahap pendefinisian untuk memperoleh informasi yang mendukung pengembangan media pembelajaran, tahap perancangan untuk pemilihan media, memilih format kemudian merancang media, tahap pengembangan untuk memvalidasi media, dan terakhir tahap penyebaran dilakukan terbatas hanya di kelas V SDN Bendosari.

2. Hasil Validasi

Data hasil validasi media aplikasi powerpoint berbasis karakter pada materi benda tunggal dan campuran yang di dapat dari tiga validator antara lain: dua dosen ahli dan 1 guru Sekolah Dasar disajikan pada Tabel 1.

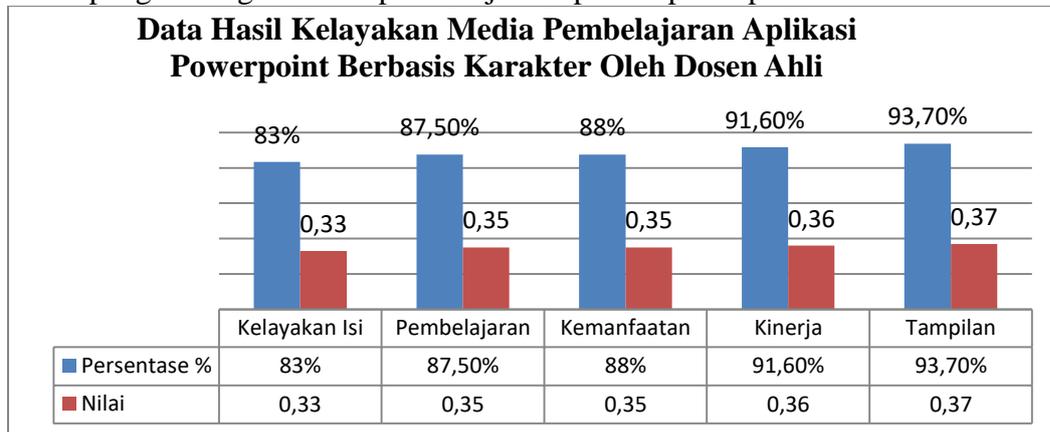
Tabel 1. Data hasil validasi dari media aplikasi powerpoint berbasis karakter

No	Aspek	Skor		Rerata Skor	Reliabilitas
		Dosen Ahli	Guru SD		
1	Kelayakan isi	10	12	11	91,66%
2	Pembelajaran	21	22	21,5	89,58%
3	Kemanfaatan Media	14	16	15	93,75%
4	Kinerja	11	12	11	95,83%
5	Tampilan	15	14	14,5	90,62%
Jumlah skor actual		71	76	73,5	91,87

Dari data diatas kemudian dipetakan untuk dianalisis perolehan dari validasi dosen dan guru.

a. Validasi Dosen Ahli

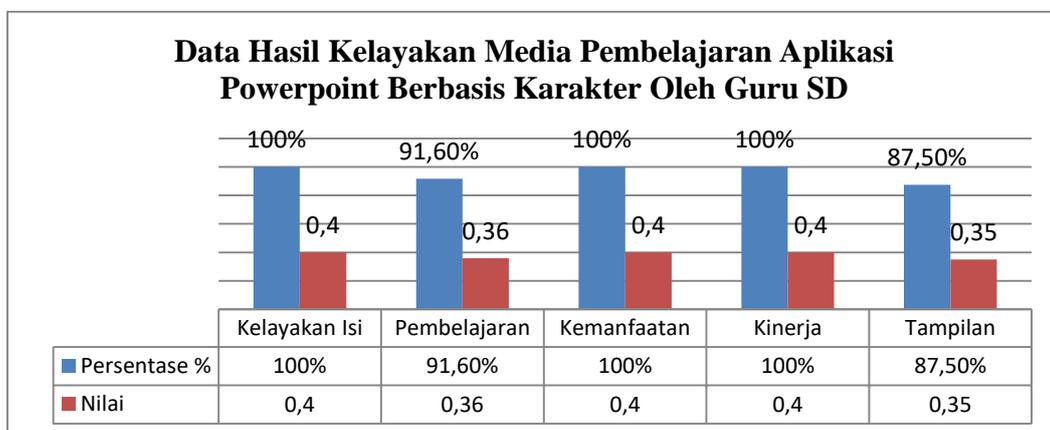
Data hasil validasi dari dosen ahli total keseluruhan dari aspek memperoleh persentase 88,75% sehingga didapat dengan nilai 3,55 dengan kriteria kategori sangat layak untuk pengembangan media pembelajaran aplikasi powerpoint berbasis karakter.



Gambar 1. Diagram hasil validasi media oleh dosen ahli

b. Validasi Guru

Data hasil validasi media oleh guru total keseluruhan dari aspek memperoleh persentase 95,83% sehingga didapat dengan nilai 3,83 dengan kriteria kategori sangat layak untuk pengembangan media pembelajaran aplikasi powerpoint berbasis karakter.



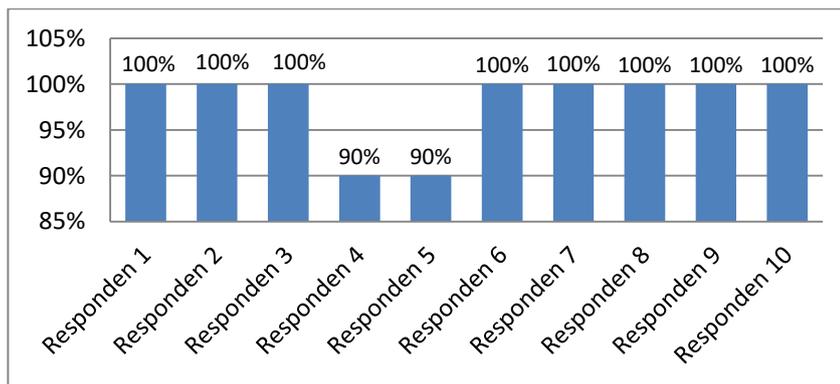
Gambar 2. Diagram hasil validasi media oleh guru kelas

3. Hasil Respon Peserta Didik

Data hasil uji coba media aplikasi powerpoint berbasis karakter di kelas V, diperoleh hasil respon peserta didik yang tersaji pada tabel 2.

Tabel 2. Respon peserta didik terhadap media aplikasi powerpoint

No	Nama	R	SM	NP	Kriteria
1	Responden 1	10	10	100%	Sangat Baik
2	Responden 2	10	10	100%	Sangat Baik
3	Responden 3	10	10	100%	Sangat Baik
4	Responden 4	9	10	90%	Sangat Baik
5	Responden 5	9	10	90%	Sangat Baik
6	Responden 6	10	10	100%	Sangat Baik
7	Responden 7	10	10	100%	Sangat Baik
8	Responden 8	10	10	100%	Sangat Baik
9	Responden 9	10	10	100%	Sangat Baik
10	Responden 10	10	10	100%	Sangat Baik
	Jumlah	98	100	98%	Sangat Baik



Gambar 3. Diagram hasil respon peserta didik

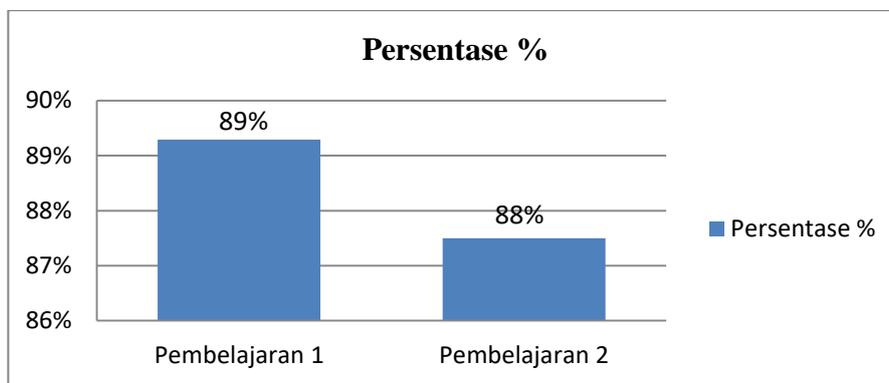
Berdasarkan analisis hasil data dari lembar angket yang ditujukan kepada siswa diperoleh total jumlah skor 98 dengan presentase 98% sehingga dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran aplikasi powerpoint berbasis karakter “sangat baik” digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Data hasil keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama diperoleh persentase 89,29% dengan kategori sangat baik. Pertemuan kedua 2, diperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat baik. Data hasil keterlaksanaan pembelajaran tersaji pada tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Aspek	Pertemuan			
		1		2	
		1	2	1	2
1	Pendahuluan	20	19	18	20
2	Kegiatan inti	19	18	19	19
3	Penutup	12	12	10	12
	Jumlah	51	49	47	51
	Persentase (%)	89,29%		87,5%	



Gambar 4. Diagram Keterlaksanaan Pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran aplikasi *powerpoint* berbasis karakter yang dikembangkan dengan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* disusun dan dikembangkan berdasarkan model 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*dessiminate*). Pada tahap pendefinisian digunakan untuk memperoleh informasi yang mendukung perlunya pengembangan media pembelajaran, pada tahap perancangan melakukan pemilihan media, memilih format kemudian merancang media, selanjutnya tahap pengembangan digunakan untuk memvalidasi media, dan terakhir pada tahap penyebaran dilakukan terbatas hanya di kelas V SDN Bendosari.
2. Media pembelajaran aplikasi *powerpoint* berbasis karakter dinyatakan layak digunakan setelah melalui uji validasi dan reliabilitas. Perolehan hasil validasi diperoleh dari penilaian dosen ahli dan guru. Berdasarkan uji validitas perolehan hasil dari dosen ahli mendapatkan persentase 88,75% sehingga didapat nilai 3,55 dengan kriteria kategori sangat layak untuk pengembangan media pembelajaran aplikasi *powerpoint* berbasis karakter. Sedangkan perolehan hasil dari guru mendapatkan persentase 95,83% sehingga didapat dengan nilai 3,83 dengan kriteria kategori sangat layak untuk pengembangan media pembelajaran aplikasi *powerpoint* berbasis karakter. Kemudian dalam uji reabilitas dengan menggunakan persamaan *Percentage Agreement (PA)* diperoleh persentase 94,82% dari keseluruhan aspek.

3. Perolehan dari hasil uji coba respon siswa menggunakan media pembelajaran aplikasi *powerpoint* berbasis karakter, berdasarkan angket yang diisi sesuai keyakinan siswa. lembar angket yang sudah disediakan terdiri dari 10 pernyataan yang didalamnya terdapat beberapa aspek terhadap media pembelajaran aplikasi *powerpoint* berbasis karakter. Berdasarkan analisis hasil data dari lembar angket yang ditujukan kepada siswa diperoleh total jumlah skor 98 dengan presentase 98% sehingga dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran aplikasi *powerpoint* berbasis karakter “sangat baik” digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Data hasil keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1 diperoleh persentase 89,29% dengan kategori sangat baik. Pertemuan kedua pada pembelajaran 2, diperoleh persentase 87,5% dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi *powerpoint* berbasis karakter yang dilakukan berjalan dengan sangat baik. hasil tersebut didapat dari 3 aspek dalam keterlaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. 2016. Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. *Lantanida Journal*, Vol. 4 No. 1, 2016 <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1866> di akses pada tanggal 28 Oktober 2019.
- Muchtar, A. D. & Suryani, A. 2019. Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud (Telaah Pemikiran atas Kemendikbud). STKIP Muhammadiyah Enrekang, Indonesia. *Jurnal Pendidikan – Vol 3 No. 2 (2019) 50-57* <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/download/142/91/> di akses pada tanggal 13 Oktober 2019.
- Salahuddin, M., dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Microsoft Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Pendidikan Dasar FKIP Untan Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa Vol 7, No 7 (2018)* <https://core.ac.uk/download/pdf/289711058.pdf> di akses pada tanggal 13 Oktober 2019.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Tresnanto, E. & Rahmawati, I. 2017. Pengembangan Media CAI Super-T Berbasis Aplikasi Android Materi Satuan Ukuran Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol.5 No.3 Tahun 2017* <https://www.semanticscholar.org/paper/PENGEMBANGAN-MEDIA-CAI-SUPER-T-BERBASIS-APLIKASI-IV-Tresnanto/b1aada21e3d979c06ee42a01aeec3584523fcbf4> di akses pada tanggal 27 Desember 2019.
- Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.
- Wijayanti, W. & Relmasira, S. C. 2019. Pengembangan Media Power Point IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 3 (2) pp. 77-83. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/17381> di akses pada tanggal 17 Oktober 2019.