

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMPN 1 NA.IX.X LABUHAN BATU UTARA

Isrin Ramadani¹, Erni Nirwani², Azhar Umar³
Prodi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Negeri Medan

Surel: ¹erninirwana1@gmail.com, ²isrinramadani5@gmail.com

Abstrak

Sekolah merupakan tempat berlangsungnya pendidikan. Pendidikan sekolah menjadi tumpuan harapan untuk dapat mencerdaskan kehidupan bangsa, karena pendidikan yang berlangsung di sekolah keberadaannya disengaja, diniati, direncanakan, serta diatur sedemikian rupa melalui tata cara dan mekanisme perundang-undangan yang berlaku. Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis dan macam. Pemilihan dan penggunaan media harus didasarkan pada tuntutan pembelajaran yang akan dicapai. Media dalam pembelajaran pun juga mengalami perubahan seiring teknologi yang semakin maju. Guru harus mampu mengimbangi kemajuan teknologi sebagai bentuk profesionalisme. Kombinasi berbagai media belajar atau multimedia merupakan salah satu solusi untuk mengimbangi kemajuan teknologi tersebut. *Microsoft Office Powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Program *powerpoint* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data.

Kata Kunci: powerpoint, multimedia Pembelajaran, Bahasa dan Sastra Indonesia.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru harus merancang rencana pembelajaran yang tepat. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru harus merancang rencana pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Disamping pembelajaran difokuskan pada keterampilan berbahasa tertentu, guru juga harus memadukan empat keterampilan dasar tersebut dengan kompetensi dasar kebahasaan dan sastra. Guru harus mampu menguasai teknik-teknik pembelajaran agar siswa mampu menerima dengan mudah pesan pembelajaran yang disampaikan. Pembelajaran akan berlangsung efektif dan efisien apabila didukung dengan kemahiran guru mengatur strategi pembelajaran (Santosadkk, 2009:1. 15). Hasil belajar menjadi acuan bagi guru untuk merefleksi proses pembelajaran yang telah dilakukan demi perbaikan dan peningkatan kualitas individu. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada suatu pokok bahasan (Anonim: 2012).

Senada dengan hal tersebut, Winarni (2012: 137) mengartikan hasil belajar sebagai pencapaian seorang siswa yang telah melakukan pembelajaran sehingga membuat siswa yang sebelumnya tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Standar nilai kriteria ketuntasan mengajar (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan ketentuan Depdiknas adalah 7,5. Siswa harus mampu mencapai target tersebut sebagai tuntutan dari kegiatan pembelajaran. Kemampuan guru dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi menjadi salah satu faktor penting pencapaian standar nilai tersebut.

Adapun siswa yang belum mencapai standar menjadi tuntutan bagi guru untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakannya. Salah satu upaya guru untuk membantu siswa mencapai hasil belajar yang diharapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran saat ini sudah menjadi *trend* dalam dunia pendidikan karena dapat membantu tercapainya hasil belajar. *National Education Association* (NEA) dalam Rusman (2011: 169) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk

menyalurkan pesan/informasi. Artinya, media bisa dijadikan wadah atau alat untuk mempermudah seseorang menyampaikan pesan atau apa yang ia inginkan.

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis dan macam. Pemilihan dan penggunaan media harus didasarkan pada tuntutan pembelajaran yang akan dicapai. Media dalam pembelajaran pun juga mengalami perubahan seiring teknologi yang semakin maju. Guru harus mampu mengimbangi kemajuan teknologi sebagai bentuk profesionalisme. Kombinasi berbagai media belajar atau multimedia merupakan salah satu solusi untuk mengimbangi kemajuan teknologi tersebut. *Microsoft Office Powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Program *powerpoint* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Rusman, 2011:301).

Munadi (2010:150) menyebutkan salah satu kelebihan penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran yaitu *powerpoint* memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditori, kinestetik, atau yang lainnya. Jika diterapkan dalam pembelajaran, kelebihan media *powerpoint* ini tentu saja mempermudah peserta didik memahami pelajaran yang disampaikan sesuai dengan tipe belajarnya, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Sekolah yang menerapkan media *powerpoint* dalam pembelajaran akan lebih berprestasi dibandingkan sekolah yang belum menggunakan media *powerpoint*. Guru masih menggunakan media sederhana dalam kegiatan pembelajarannya, seperti buku cerita, gambar, dan lain-lain. Faktor penyebab sekolah ini belum menggunakan media *powerpoint* yaitu belum tersedianya fasilitas *infocus* atau alat proyeksi gambar dan rata-rata guru belum menguasai komputer. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan masih 50% siswa yang tuntas standar kriteria ketuntasan. Keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kelengkapan sarana atau media yang digunakan. Jika para pengajar tidak mengikuti perkembangan multimedia saat ini, pengajar akan ketinggalan dengan masyarakat.

Guru yang sudah mampu menggunakan *notebook* atau laptop yang di dalamnya sudah memiliki komponen multimedia dan sudah bisa menggunakannya pasti akan sangat terbantu dalam menyiapkan dan melaksanakan proses pembelajaran. Sebab karakteristik multimedia ini sebenarnya lebih praktis, efektif dan efisien, serta meningkatkan ketercapaian target dan tujuan pembelajaran (Musfiqon, 2011: 187). Pembelajaran yang menggunakan multimedia telah terbukti lebih efektif dan efisien serta bisa meningkatkan hasil belajar siswa (Musfiqon, 2011: 187).

A. Pengertian Media Pembelajaran

Heinich dalam Arsyad (2002:4) memberikan batasan tentang media. Televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran. Menurut Munadi (2010:7) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Miarso dalam Rusman dkk (2011:170) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan peran serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran agar terjadi proses belajar yang menarik dan menyenangkan, serta memberikan kesan dalam setiap kegiatannya.

Banyak guru-guru disekolah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajarannya, baik itu gambar, alat peraga, multimedia, bahkan barang-barang bekas sekalipun. Kempt menyatakan bahwa setiap jenis media memiliki karakteristik dan kemampuan dalam menyalurkan pesan dan informasi. Hal ini tergantung dengan kreativitas guru dalam

memanfaatkan apa saja sebagai media, yang penting tujuan dalam pembelajaran bisa tercapai.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Munadi (2010:36) menjelaskan analisis terhadap fungsi media pembelajaran ini lebih difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Pertama, analisis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran, yakni (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, (2) fungsi semantik, (3) fungsi manipulatif. Kedua, analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (1) fungsi psikologis dan (2) fungsi sosio-kultural. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran merupakan salah satu penunjang keberhasilan guru dalam mengajar. Media yang tepat dan akurat dapat membantu siswa mencapai hasil belajar dengan maksimal. Guru harus mempertimbangkan media yang akan digunakan dengan materi dan kesiapan siswa dalam memahami materi.

C. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1) Media Audio

Media audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Ciri utama dari media ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan/kata-kata) maupun nonverbal (gumaman, bunyi-bunyian, dan lain-lain). Media audio digunakan dalam pengembangan keterampilan-keterampilan mendengarkan untuk pesan-pesan lisan. Macam-macam media audio menurut Ariani dan Harianto (2010: 93) yaitu:

- a. Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya.
- b. Kaset-audio adalah khusus kaset audio yang sering digunakan disekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan (Munadi, 2010:56). Apapun media pembelajaran yang digunakan guru yang terlihat oleh mata bisa disebut media visual. Media jenis visual digunakan untuk menggambarkan dan memperjelas materi pembelajaran melalui gambar, tulisan, serta bentuk visual lain. Banyak jenis media visual yang dipakai oleh guru-guru, diantaranya yaitu:

- a. Gambar/Foto Diantara media pembelajaran, gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai. Media gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto atau lukisan.
- b. Sketsa adalah gambar yang sederhana atau kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail, sketsa selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tidak terlalu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru.
- c. Diagram merupakan susunan garis-garis dan lebih menyerupai peta daripada gambar sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol, diagram atau skema menggambarkan struktur dan objek secara garis besar.
- d. Bagan/Chart banyak digunakan untuk menunjukkan adanya hubungan atau keterkaitan satu dengan yang lain. Media bagan adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, untuk menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga, ditinjau dari sudut ruang dan waktu.
- e. Grafik merupakan sebuah sajian data yang bisa berbentuk garis, batang, dan lingkaran. Biasanya data yang dibuat dalam bentuk grafik berasal dari data tabel.

3) Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media

visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media.

Pertama kali muncul di awal 1990 melalui media massa. Secara etimologis multimedia berasal dari kata “multi” (Bahasa *latin, nouns* yang berarti banyak, bermacam-macam), dan “medium” (Bahasa Latin yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu). Hofstetter mengartikan multimedia sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan alat yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Ariani dan Haryanto, 2010: 11).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar, grafik, audio, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* (komputer), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada orang banyak. Beberapa bentuk pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran meliputi:

- a) Multimedia Presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam kelompok kecil maupun besar. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia proyektor (LCD/Viewer) yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Pemanfaatan multimedia presentasi ini biasanya menggunakan perangkat lunak yang paling tersohor, yakni *Powerpoint* yang dikembangkan oleh *MicrosoftInc*.
- b) Program Multimedia Interaktif Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan, misalnya penyerbukan pada tumbuhan, pembelahan sel, pertumbuhan janin manusia, pelaksanaan haji, dan lain sebagainya.
- c) Sarana Simulasi adalah tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan peserta didik pada jurusan eksakta seperti matematika, fisika, kimia, dan biologi melakukan percobaan tanpa harus di laboratorium.
- d) Peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video.

D. Hakikat *Microsoft Powerpoint*

Powerpoint merupakan salah aplikasi komputer unggulan yang diciptakan oleh *Microsoft Corporation*. *Power point* dimanfaatkan untuk pembuatan slide presentasi. *Powerpoint* memiliki banyak kelebihan dan lebih mudah penggunaannya, sehingga menjadi produk yang paling banyak dipakai saat ini. Pemanfaatan media presentasi ini dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas-tugas yang diberikan (Sukiman, 2012:213). Ada beberapa kelebihan dari media presentasi ini (Munadi, 2010: 150), yakni:

- 1) Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imagery*. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan *mentallimagery* akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran.
- 2) Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan audio menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
- 3) Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, audiktif, kinestetik, atau yang lainnya.
- 4) Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara utuh.

Selain itu fasilitas yang dimiliki aplikasi *powerpoint* juga mampu memberikan daya tarik bagi pendengarnya. *Animations* suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitujuga dengan adanya fasilitas: *Font, picutres, sound and effect* dapat dipakai untuk membuatsuatu slide yang bagus. Bila keadaan ini dapat disajikan maka para pendengar dapat tertarik untuk dapat mendengar apa yang kita sampaikan kepada mereka. Tampilan maupun penyajian presentasi ini haruslah dikemas semenarik mungkin, agar peserta didik mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Ananda dalam Sukiman (2012:225) menjelaskan beberapa teknik yang perlu diperhatikan dalam presentasi, yaitu:

- a. Sebelum Presentasi Kita dihimbau untuk tidak terlalu sering melakukan latihan karena ini bisa menurunkan semangat kita pada saat presentasi yang sebenarnya.
- b. Selama Presentasi Hal-hal yang perlu diketahui bagaimana mengoptimalkan penggunaan teknik-teknik pada saat presentasi adalah: penggunaan dan pemilihan kata, jaga penampilan, penggunaan suara, penggunaan bahasa tubuh, penggunaan catatan kecil, dan tingkatkan kemampuan fasilitasi.
- c. Sesudah Presentasi Setelah kita melakukan presentasi, sediakan waktu untuk melakukan sesi tanya jawab. Tidak perlu hindari sesi ini karena ketakutan kita akan kemungkinan-kemungkinan yang tidak kita harapkan karena justru melalui sesi tanya jawab ini kita dapat mengetahui apa yang dibutuhkan oleh audiens dan dapat kita jadikan tolak ukur apakah kita berhasil dalam menyampaikan persentasi.

Semakin bervariasi media yang digunakan, makapesan atau materi pembelajaran yang disampaikan akan semakin optimal diterima oleh siswa. Penggabungan beberapa media pembelajaran menjadi latar belakang terbentuknya konsep multimedia. *Powerpoint* yang merupakan salah satu multimedia memiliki kemampuan menggabungkan media teks, audio, visual, video, grafik, dan animasi sudah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal inilah yang menjadikan peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* disekolah yang belum pernah menggunakan media *powerpoint*. Tujuan penerapan multimedia ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta menambah pengalaman baik untuk siswa dan guru.

E. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Belajar merupakan suatu proses pencarian ilmu pengetahuan dimana arahnya adalah perbaikan kualitas diri yang melekat sebagai hasil dari pengalaman. Pengalaman yang didapat dari belajar inilah yang nantinya akan menjadi bekal hidup seseorang dalam menjalani kehidupannya. Pembelajaran berbeda dengan pengajaran. Pengajaran pada prosesnya hanya terjadi interaksi antara guru dan siswa dengan guru yang bertindak lebih dominan, sedangkan dalam proses pembelajaran tidak selalu demikian. Pembelajaran merupakan terjemahan dari *instructional*. Pembelajaran dimaksudkan sebagai proses pemberian rangsangan kepada siswa untuk belajar. Jadi pembelajaran bahasa adalah proses pemberian rangsangan kepada siswa dalam upaya siswa mencapai kemampuan berbahasa (Santosa, 2005:5.15).

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Sugiyono (2013: 407) *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2013: 407) mengatakan bahwa produk yang dihasilkan dalam pendidikan melalui penelitian ini dapat berupa metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul sistem evaluasi, model uji kompetensi, tata ruang kelas dan lain sebagainya. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah dari Borg & Gall, yang telah disederhanakan menjadi lima langkah utama oleh Tim Puslitjaknov tanpa mengurangi substansi langkah-langkah penelitian dari Borg & Gall. Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan produk media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *Powerpoint*. Penelitian pengembangan ini sebatas pada uji kelayakan, belum sampai pada uji implementasi (penggunaan secara empiris di kelas).

B. Prosedur Pengembangan

Menurut Borg dan Gall, dalam penelitian dan pengembangan terdapat sepuluh langkah pelaksanaan penelitian. Sepuluh langkah tersebut yaitu (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data (menganalisis kebutuhan, mereview literatur, menganalisis faktor permasalahan), (2) perencanaan (menetapkan rancangan model, merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana dan waktu yang diperlukan, serta prosedur kerja penelitian), (3) mengembangkan produk awal (menyusun bentuk awal dan perangkat yang diperlukan), (4) coba awal (mencobakan rancangan produk/model kewilayah dan subyek yang terbatas), (5) revisi untuk menyusun produk utama (revisi produk berdasarkan hasil uji coba awal), (6) uji coba lapangan utama (uji coba terhadap produk, hasil revisi ke wilayah subyek yang lebih luas), (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) uji coba produk operasional (uji efektifitas produk), (9) revisi produk akhir (revisi produk yang efektif dan *adaptable*), dan (10) diseminasi dan implementasi (melaporkan hasil pengembangan dalam forum ilmiah dan mempublikasikan).

Prosedur penelitian pengembangan ini mengacu pada langkah-langkah penelitian dan pengembangan disederhanakan menjadi sepuluh langkah penelitian model Borg dan Gall menjadi lima langkah, yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji lapangan skala kecil dan revisi produk, dan (5) uji lapangan skala besar dan produk akhir.

C. Analisis

Analisis produk yang akan dikembangkan, merupakan langkah awal pada prosedur pengembangan menurut Borg dan Gall yang telah disederhanakan untuk mengetahui kebutuhan produk yang akan dikembangkan. Produk yang dimaksud dalam hal ini adalah multimedia pembelajaran interaktif. Untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang akan dikembangkan, dilakukan beberapa kegiatan meliputi: (1) *Focused Group Discussion* (FGD) dengan guru-guru, dan Waka Kurikulum, (2) Diskusi dengan siswa-siswa.

1) Focused Group Discussion (FGD)

Diskusi kelompok terarah (*focused group discussion*) merupakan suatu bentuk penelitian kualitatif dimana sekelompok orang dimintai pendapatnya mengenai suatu produk, konsep, layanan, ide, iklan kemasan atau situasi kondisi tertentu (Andi Prastowo, 2008). *Focused group discussion* (FGD) yang dilakukan, dihadiri oleh dua orang guru pengampu gambar teknik dan satu orang waka kurikulum. Berdasarkan *focused group discussion* yang telah dilakukan mengenai pengembangan multimedia pembelajaran, didapatkan bahwa materi pelajaran mengikuti kurikulum yang berlaku. Materi yang dimasukkan pada multimedia pembelajaran gambar teknik yaitu: alat-alat gambar, jenis dan fungsi garis etiket gambar, identifikasi simbol-simbol kelistrikan, dan membaca *wiring diagram* kelistrikan.

PEMBAHASAN

Media ini dirancang secara menarik untuk memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penilaian dalam media *powerpoint* ini dibagi menjadi tiga aspek yaitu aspek materi, aspek media dan aspek pembelajaran. Dari proses penilaian diperoleh kritik dan saran yang membangun. Hasil penelitian digunakan sebagai landasan dalam revisi media agar menjadi lebih baik lagi. Revisi media *powerpoint* terkait dengan aspek media seperti perbaikan kata pada tampilan awal media, jenis huruf (*font*), penambahan soal evaluasi, dan mengganti format video. Kemudian media direvisi sesuai dengan saran validator untuk memperbaiki media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini. Berdasarkan hasil revisi media diperoleh hasil penilaian terhadap aspek media dengan skor rata-rata 3,81 dengan presentase 76,2% dengan kategori baik. Dan hasil penilaian pada aspek materi dengan skor rata-rata 48 dengan presentase 96%, termasuk dalam kategori sangat baik. Serta hasil penelitian aspek pembelajaran diperoleh skor rata-rata 46 dengan persentase 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik pula. Secara keseluruhan berdasarkan aspek materi, aspek media, dan aspek pembelajaran media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 Sekolah Dasar dikatakan valid.

SIMPULAN

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

1. Produk yang dihasilkan dalam penelitian berupa CD media *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang dikembangkan sesuai 6 tahapan dalam model pengembangan ASSURE telah mendapatkan validasi dari ahli yang berkompeten dibidangnya. Berdasarkan penilaian validator pada aspek media diperoleh skor rata-rata 3,81 dengan persentase 76,2% dengan kategori baik. Aspek materi memperoleh skor rata-rata 48 dengan persentase 96% dengan kategori sangat baik. Kemudian untuk penilaian dari aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata 46 dengan persentase 92% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dihasilkan valid.
2. Keefektifan media pembelajaran *powerpoint* interaktif melalui pendekatan saintifik untuk pembelajaran tematik integratif siswa kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang, dapat dilihat berdasarkan:
 - a. Skor rata-rata hasil belajar siswa dalam persentase ketuntasan siswa pada pemberian soal sesudah penggunaan media 100% dan mengalami peningkatan daripada persentase hasil belajar sebelum penggunaan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Prastowo. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Ariani dan Harianto. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: Pt Prestasi Pustakaraya.
- Azhar, Arsyad. 2002. *Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.
- Munadi, Yudi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Santosa. 2005. *Menguasai Statistic Di Era Informasi dengan SPSS 12*. Jakarta: Pt. Alex Media Komputindo.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT Raja grafindo Persada
- Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Prosiding Seminar Nasional PBSI-IVTahun 2021

Tema: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar



THE
Character Building
UNIVERSITY