



Pengaruh Penggunaan Media Microsoft Powerpoint Berbasis Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 4 Nagrikaler

Primanita Sholihah Rosmana¹, Sofyan Iskandar², Adela Fauziah³, Giar Anugrah Pratama⁴, Nevi Septiani⁵, Rofatannuroh⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Kampus Daerah Purwakarta, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: primanitarosmana@upi.edu¹, sofyaniskandar@upi.edu², adelafauziah@upi.edu³, gjar2638@upi.edu⁴, nevisseptiani28@upi.edu⁵, rofatannuroh@upi.edu⁶

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk membuat file *Microsoft PowerPoint* interaktif dianggap sebagai sebuah sarana yang tepat pada sebuah pembelajaran tematik siswa kelas lima Sekolah Dasar. Kelayakan memiliki arti penelitian ini diharapkan dapat membentuk suatu produk yang bisa digunakan pada pembelajaran tematik siswa kelas lima Sekolah Dasar. Hasil dari produk tadi ditujukan untuk lingkungan belajar yang fleksibel. Penelitian ini ialah sebuah jenis penelitian serta pengembangan berdasarkan contoh model yang dikembangkan oleh ahli yang bernama Borg dan Gall. Studi ini dilakukan pada langkah-langkah seperti berikut: Tinjauan Pendahuluan, Desain, Pengembangan Outline Produk Media, Validasi, Pengujian Kelompok Kecil, revisi II. Ahli materi dan pakar media memvalidasi media yang dikembangkan sebelum diujicoba secara eksklusif di sekolah. Subyek berasal dari siswa SDN 4 NAGRIKALER Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat. Eksperimen dilakukan untuk semua siswa kelas lima untuk pengujian kelompok. Observasi tidak terstruktur, wawancara tak terstruktur dan post-test-pre-test (validasi sang pakar ahli materi, validasi sang pakar media serta uji produk) digunakan untuk pengumpulan data. Berdasarkan yang akan terjadi, pembelajaran topik PowerPoint interaktif yang dikemas dalam sebuah CD interaktif diklaim layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran topik Subtopik 2 Topik 3 peserta didik kelas lima Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *PowerPoint Interaktif, Pengembangan, Pembelajaran Tematik*

Abstract

The purpose of this study was to create interactive powerpoint files as appropriate tools in thematic learning for fifth grade students. Feasibility means that this research will be able to produce products that can be used in thematic learning for fifth grade students. The resulting products are intended for a flexible learning environment. This research is a type of research and development according to the model developed by Borg and Gall. This study is carried out in the following steps: Preliminary Review, Design, Development of Media Product Outline, Validation, Small Group Testing, revision II. Material experts and media experts validate the media developed before being tested directly in schools. The subject of this research was SDN 4 NAGRIKALER, Purwakarta Regency, West Java. Experiments were carried out for all grade 5 students for group testing. Unstructured observation, unstructured interviews and post-test-pre-test (validation by material experts, validation by media experts and product testing) were used for data collection. Based on these results, learning interactive PowerPoint topics that are packaged in interactive CDs is appropriate for use in learning the topic of Subtopic 2 Topic 3 for grade 5 students.

Keywords: *Interactive PowerPoint Development, Thematic Learning Process*

PENDAHULUAN

Belajar artinya suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya menjadi dampak pengalaman (Gagne, 1985). Belajar dapat diartikan sebagai proses berpikir dan merasakan. Seorang tenaga pendidik tidak bisa melihat kegiatan yang berasal dari pikiran serta perasaan peserta didiknya, yang dapat diamati oleh seorang tenaga pendidik ialah manifestasinya yakni aktivitas peserta didik dinilai menjadi sebuah dampak yang berasal dari adanya aktivitas pikiran serta perasaan di diri peserta didik tersebut. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” asal belajar bisa diambil dari mana saja, seperti dari buku, modul, internet, dll. Seorang tenaga pendidik bisa memodifikasi sumber belajar yang ada menjadi metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi para peserta didik, seperti misalnya menyajikan materi memakai media *Microsoft PowerPoint* yang menarik.

Pada era globalisasi kini yang dimana kemajuan teknologi berkembang sangat pesat hampir di seluruh bidang tak terkecuali pada bidang pendidikan, penggunaan *Microsoft PowerPoint* menjadi sebuah media pembelajaran bisa membantu tenaga pendidik dalam memaparkan materi dengan lebih mudah dan pula bisa memberikan pengalaman baru yang unik bagi peserta didik. Sebab memakai media *Microsoft PowerPoint* dapat membuat proses belajar mengajar semakin menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik. Teknologi juga bisa memotivasi tenaga pendidik maupun peserta didik dalam pembelajaran (Poerwanti & Mahfud, 2018). Penggunaan media *Microsoft PowerPoint* dapat membantu dalam menggabungkan macam-macam teks, gambar, video, suara, dan animasi sebagai sebuah media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran juga merupakan sebuah alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media *Microsoft PowerPoint* bisa memberi motivasi dan membuat peserta didik menjadi lebih semangat lagi untuk belajar, dan diharapkan dapat memberikan perubahan positif pada diri peserta didik ke arah yang lebih baik seperti meningkatnya prestasi belajar peserta didik karena penggunaan media pembelajaran *Microsoft PowerPoint*. Pencapaian prestasi belajar siswa bisa disebabkan oleh banyak faktor, Adapun salah satu permasalahan yakni metode ceramah yang dilakukan pada kelas dapat membuat peserta didik mengantuk dan tidak fokus karena komunikasi hanya berjalan satu arah saja, diharapkan dengan media *Microsoft PowerPoint* yang interaktif bisa mengembangkan minat peserta didik pada belajar.

METODE

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk melihat apakah pemanfaatan media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* yang berbasis animasi bisa menaikkan motivasi dan hasil belajar peserta didik atau tidak. Penelitian dilakukan melalui sebuah survei yang memakai pendekatan kuantitatif. Subjek didalam sebuah penelitian ialah peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 4 NAGRIKALER yang berjumlah 25 orang. Metode dan pula teknik pengumpulan data memakai cara observasi, kuisisioner serta juga dokumentasi. Adapun alat pengumpulan data yang digunakan yakni *Microsoft PowerPoint*, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) serta evaluasi menggunakan *software online*. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yakni analisis deskriptif yang dimana proses analisis data menggunakan beberapa tahapan, yakni: penyajian data, analisis data, dan menyimpulkan hasil pengolahan data.

Penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran IPA “Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh” pada kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 4 NAGRIKALER Kabupaten Purwakarta yang berjumlah 25 siswa yang terdiri atas 13 siswa Perempuan dan 12 siswa Laki-laki, menggunakan proses pembelajaran dengan memakai media *Microsoft PowerPoint*, metode ceramah oleh tenaga pendidik, tanya jawab, pemberian perlakuan tindakan

(treatment) berupa ice breaking dan evaluasi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apa dampak dari penggunaan media *Microsoft PowerPoint* terhadap motivasi belajar pada siswa dan pengaruhnya terhadap proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan eksklusif. Terdapat beberapa faktor yang sudah ditetapkan sebagai acuan dari keberhasilan sebuah penelitian yakni indikator keberhasilan dalam menjawab soal, keberhasilan pada pemahaman materi, dan bila seluruh peserta didik sudah bisa terlibat secara aktif serta dapat lebih terbuka serta termotivasi. Dalam penelitian ini memiliki empat tahapan kegiatan yakni (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi atau pengamatan dan yang terakhir adalah (4) refleksi serta evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pencapaian hasil yang diharapkan.

Teknik asal pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh sebuah data penelitian kali ini ialah dengan: (1) observasi, yaitu melakukan pengamatan terhadap proses belajar secara langsung ke dalam kelas mengenai persoalan apa yang akan diteliti, lalu membuat catatan sesuai dengan hasil yang ada. Jenis observasi yang dilakukan yakni observasi secara langsung agar bisa mengetahui secara pribadi tentang proses penggunaan *Microsoft PowerPoint* serta motivasi belajar siswa. (2) dokumentasi, melakukan dokumentasi dalam bentuk foto proses pembelajaran dengan memakai *Microsoft PowerPoint* untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.

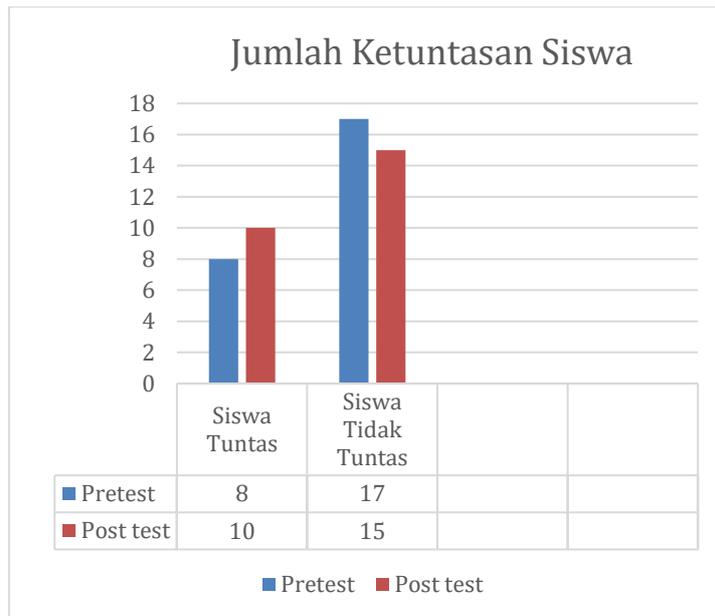
Selain itu, data dari hasil penelitian dianalisis dengan cara kuantitatif agar dapat melihat keberhasilan pada penerapan *Microsoft PowerPoint* di dalam sebuah kelas pada rangka untuk meningkatkan motivasi belajar para peserta didik. Sebelum melaksanakan analisis tersebut, peneliti melakukan pengolahan semua data yang telah diperoleh terkait dengan keterlaksanaan proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang kami dapatkan di Sekolah Dasar Negeri 4 NAGRIKALER penggunaan media *Microsoft PowerPoint* interaktif yang dipadukan dengan pendekatan saintifik mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendekatan saintifik sendiri merupakan pendekatan yang dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah (Hosnan, 2014: 34). Penerapan metode ilmiah merupakan proses berpikir logis berdasarkan fakta dan teori yang ada. Metode ilmiah umumnya menempatkan fenomena unik dengan kajian spesifik dan detail untuk kemudian merumuskan simpulan umum (Daryanto, 2014: 55).

Peneliti melaksanakan penelitian selama 2 hari dimana pada hari pertama peneliti menyebar lembar *pretest* untuk mengukur kemampuan peserta didik, kemudian tindakan dengan memberikan stimulus langsung kepada siswa yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode pendekatan saintifik menggunakan media konvensional dan *Microsoft PowerPoint*. Di hari kedua peneliti menggunakan media *Microsoft PowerPoint*, evaluasi dengan menggunakan media *Oodlu* dan menyebar lembar *post test*.

Berikut adalah hasil dari penilaian *pretest* dan *post test* dari 25 peserta didik Sekolah Dasar Negeri 4 NAGRIKALER yang disajikan dalam bentuk diagram batang.

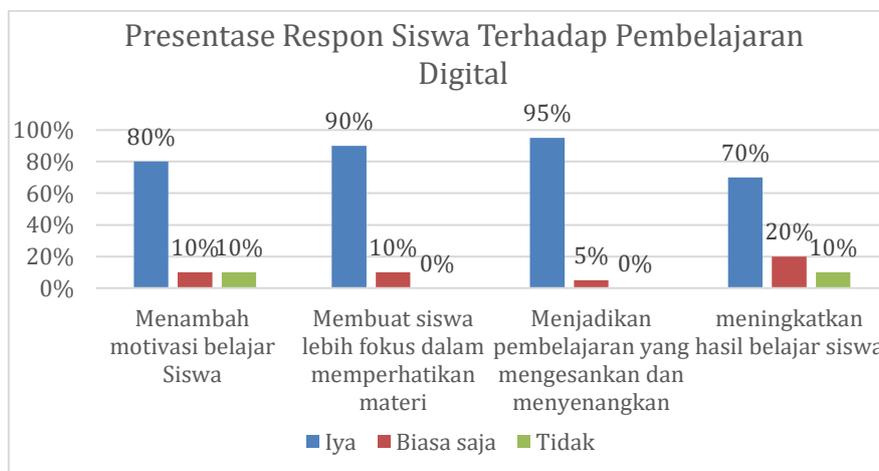


Gambar 1 hasil dari penilaian *pretest* dan *post test*

Dari data yang disajikan diatas dapat diartikan bahwa pendekatan saintifik yang dipadukan dengan media *Microsoft PowerPoint* interaktif dapat membuat peningkatan terhadap hasil pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran. Terjadi peningkatan ketuntasan siswa dari yang sebelumnya 8 orang menjadi 10 orang. Terjadi juga peningkatan nilai rata-rata siswa setelah selama 2 hari diberikan stimulus, dimana saat pretest nilai rata-rata 58 meningkat menjadi 63,3.

Respon Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Digital

Peneliti mengamati respon peserta didik selama pembelajaran menggunakan media digital, dimana saat dikelas peserta didik terlihat fokus memperhatikan dan mengurangi hal yang tidak perlu. Kemudian untuk mendapat hasil pengukuran yang lebih jelas peneliti menyebarkan angket bagaimana respon peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan media digital yaitu *Microsoft PowerPoint*, Video Interaktif, dan Media *Oodlu*. Respon peserta didik dianalisis dalam bentuk presentase, berikut respon siswa yang disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 2. Respon Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Digital

Dari hasil pengamatan melalui diagram batang diatas, dapat di tarik kesimpulan bahwa penggunaan

media digital berupa *Microsoft PowerPoint* memberikan dampak yang positif bagi para siswa, khususnya dalam proses belajar mengajar yang dinilai dapat menambah motivasi belajar pada siswa, membuat siswa lebih fokus dalam memperhatikan materi, menjadikan pembelajaran mengesankan dan menyenangkan, serta pula dapat meningkatkan tingkat hasil belajar peserta didik. Hal ini memberikan pandangan baru kepada tenaga pendidik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti *Microsoft PowerPoint* sebagai sarana dan media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang berasal dari penyelidikan serta pembahasan yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Lingkungan belajar yang dikembangkan dalam penelitian ini untuk mata pelajaran tematik subtema 2 tema 3 kelas 5 Sekolah Dasar Pembelajaran tematik berupa sebuah CD *Microsoft PowerPoint* interaktif. Pada penerimaan media, perhatian diberikan pada penerapan materi pada keterampilan dasar, karakteristik dari para peserta didik serta kurikulum yang digunakan saat ini. Penyajiannya dirancang semenarik mungkin agar peserta didik dapat memahami seluruh materi yang dijelaskan. Pemrograman juga sudah didesain sesederhana mungkin agar mempermudah pengoperasian. Sebuah pengembangan produk yang didapatkan membentuk skor rata-rata, yakni akibat penilaian ahli media untuk CD *Microsoft PowerPoint* interaktif mendapat rata-rata 63,2 poin dengan kategori Baik, sedangkan penilaian ahli materi untuk CD *Microsoft PowerPoint* interaktif ini rata-rata 15,8 dengan keterangan kategori Sangat Baik. Validasi realitas lingkungan pembelajaran *Microsoft PowerPoint* interaktif yang didesain untuk tenaga pendidik dan peserta didik kelas lima di Sekolah Dasar Negeri 4 NAGRIKALER, Kabupaten Purwakarta diperoleh dari percobaan yang dilakukan. Personal test yang dilakukan oleh peneliti terhadap tenaga pendidik kelas lima Sekolah Dasar Negeri 4 NAGRIKALER dinilai Baik.

Eksperimen berasal dari kelompok kecil yang dilaksanakan sang peneliti terhadap peserta didik kelas lima Sekolah Dasar Negeri 4 NAGRIKALER dan semua peserta didik mendapat nilai rata-rata 4,23 dengan keterangan kategori "sangat baik". Sesuai skor rata-rata yang diperoleh menggunakan CD *Microsoft PowerPoint* yang interaktif ini dapat dinilai cocok untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar, baik pada saat pembelajaran daring maupun pada saat pembelajaran luring. Beberapa saran dari hasil penelitian dan pengembangan menganggap sebaiknya tenaga pendidik menggunakan sumber belajar interaktif *Microsoft PowerPoint* dalam sebuah pembelajaran tematik di Sekolah Dasar, khususnya di kelas lima. Sebagai alternatif, peserta didik dapat menggunakan lingkungan pembelajaran CD *Microsoft PowerPoint* interaktif ini. Sebagai media pembelajaran di rumah dengan CD *Microsoft PowerPoint* interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2017. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Atmajaya, Yudhi T. 2021. "Microsoft PowerPoint Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Interaktif". Diakses pada 6 Desember 2022. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/78/microsoft-powerpoint-sebagai-salah-satu-media-pembelajaran-interaktif>
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1983. "Educational Research: An Introduction". Fifth Edition. Newyork
- Hamid, M. A. 2020. "Media Pembelajaran". Jakarta
- Herlina, Pina dan Erwin Rahayu Saputra. "Pengembangan Media *Power Point* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2.
- Sugiyono. 2013. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: Alfabeta
- Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 24-32