



SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 13 No. 3 Desember 2023

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



PENGEMBANGAN MEDIA *POWER POINT* INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

Milke Audina Chandra¹, Endang Poerwanti², Innany Mukhlishina³
Universitas Muhammadiyah Malang^{1,2,3}

Surel: audinachandra1@gmail.com

ABSTRACT

Media is a tool that teachers use to convey material during the learning process. Therefore, media is very important to use during the learning process. The aim of this research is to produce digital-based media, namely interactive power points, which are suitable for use to help students who have difficulty reading and can attract interest in reading in grade 1 elementary school students. The type of research used is development research or Research and Development (R&D). The method used is experimental. The research model used is the Addie model from Dick and Carey. The data collection techniques used were observation and interviews. The results of material expert validation and media expert validation stated that interactive PowerPoint media was very suitable for use and did not need revision. The value obtained from material expert validation was 84% and from media expert validation the value was 80%. Power point media was declared very suitable by getting the category very well used and implemented for reading learning at the beginning of grade 1 elementary school. The students' response was very good, it can be seen that students felt enthusiastic when learning using interactive power point media. Therefore, this power point media can be used for initial reading learning and increasing reading interest in grade 1 elementary school students.

Keywords: Development, Media, Power Point, Interactive, Reading, Beginning

ABSTRAK

Media merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu media sangat penting digunakan pada saat proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media berbasis digital yaitu power point interaktif yang layak digunakan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca dan dapat menarik minat baca siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode yang digunakan adalah eksperimen. Model penelitian yang digunakan adalah model Addie dari Dick dan Carey. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan wawancara. Hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media menyatakan bahwa media power point interaktif sudah sangat layak pakai dan tidak perlu revisi. Nilai yang diperoleh dari validasi ahli materi yaitu 84% dan dari validasi ahli media mendapatkan nilai sebesar 80%. Media power point dinyatakan sangat layak dengan mendapatkan kategori sangat baik digunakan dan diimplementasikan untuk pembelajaran membaca permulaan kelas 1 Sekolah Dasar. Respon peserta didik sangat baik, hal tersebut dapat dilihat siswa merasa antusias ketika pembelajaran menggunakan media power point interaktif. Oleh karena itu media power point ini dapat digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan dan meningkatkan minat baca siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Power Point, Interaktif, Membaca, Permulaan

Copyright (c) 2023 Milke Audina Chandra¹, Endang Poerwanti², Innany Mukhlishina³

✉ Corresponding author :

Email : audinachandra1@gmail.com

HP : 082333268908

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 13 Oct 2023, Accepted 13 Dec 2023, Published 14 Dec 2023

<https://doi.org/10.24114/sejpsgd.v13i3.51177>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses membimbing yang dilakukan oleh orang dewasa kepada siswa dengan tujuan dan maksud tertentu yang bersifat positif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Pristiwanti dkk (2022:7912) pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu.

Lembaga pendidikan telah memprogramkan bahwa pendidikan dasar dimulai dari anak usia 7 – 12 tahun. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hanum dkk (2022:2445) pendidikan Sekolah Dasar dapat dikatakan sebagai institusi pendidikan yang menyelenggarakan proses pendidikan dasar selama masa enam tahun yang ditunjukkan bagi anak usia 7-12 tahun.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu matapelajaran yang diterapkan di jenjang Sekolah Dasar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ilhami (2022:606) Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di pendidikan sekolah dasar.

Salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan khususnya pada jenjang SD yaitu keterampilan membaca. Hal tersebut sesuai pendapat Suliyansyah (2022:350) yang menyatakan bahwa membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah kepada siswa. Kemampuan membaca merupakan sebuah kemampuan yang amat dibutuhkan oleh siswa yang kelak dapat dipergunakan untuk memahami berbagai informasi yang dibaca.

Meningkatkan kemampuan keterampilan membaca pada siswa kelas 1 SD tentulah tidak mudah. Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD yaitu dengan cara menggunakan media yang menarik.

Media merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran. Oleh karena itu media sangat penting digunakan pada saat proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Nurrahman dkk (2022:439) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu hal yang dapat dipakai untuk memberikan informasi pelajaran kepada peserta didik untuk membantu berjalannya proses pembelajaran, media pembelajaran ini berguna untuk merangsang pikiran dan perhatian sehingga mendorong laju proses pembelajaran.

Pada abad 21 saat ini proses pembelajaran harus mencakup kecakapan abad 21 atau disebut 4C. Maka dari itu pada abad 21 saat ini proses pembelajaran lebih sering menggunakan media digital untuk membantu guru menjelaskan proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Jannah & Atmojo (2022:1065) Pendidikan di abad 21 atau dikenal dengan era revolusi industry 4.0 berdampingan dengan pemanfaatan teknologi digital dan kecakapan pembelajaran abad 21. Kecakapan abad 21 atau 4C meliputi keterampilan berpikir kreatif (creative thinking), berpikir kritis dan pemecahan masalah (critical thinking and problem solving), komunikasi (communication), dan kolaborasi (collaboration). Salah satu media digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas 1 SD yaitu dengan menggunakan media power point interaktif. Media ini dapat di desain dengan menggunakan aplikasi canva.

Power point merupakan salah media

yang sering digunakan pada saat proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Octaviana dkk (2022:148) Microsoft power point merupakan aplikasi presentasi dalam computer yang penggunaannya mudah, karena program powerpoint ini dapat diintegrasikan dengan Microsoft lainnya seperti word, excel, access dan sebagainya. Power Point juga merupakan salah satu program di bawah microsoft office program computer dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas 1 SDN Dinoyo 03, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur, guru masih sering menggunakan media LKS (Lembar Kegiatan Siswa), buku cetak, dan papan tulis. Guru masih belum pernah menggunakan media digital untuk proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan. Hal tersebut dibuktikan banyak siswa yang berbicara dan bermain dengan temannya. Sejalan dengan pendapat Yulistanti (2022:69) guru seharusnya tidak menggunakan media yang cukup lama, karena hal tersebut merupakan tindakan yang monoton.

Sedangkan dari hasil wawancara dengan wali kelas 1 SDN Dinoyo 03 menyatakan bahwa masih banyak siswa kelas 1 yang belum bisa membaca bahkan ada beberapa siswa yang masih belum mengenal huruf vocal dan konsonan. Selain itu juga ada beberapa siswa yang tidak suka membaca. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media berbasis digital yang menarik dan harapannya dapat digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan dan dapat menarik minat baca siswa.

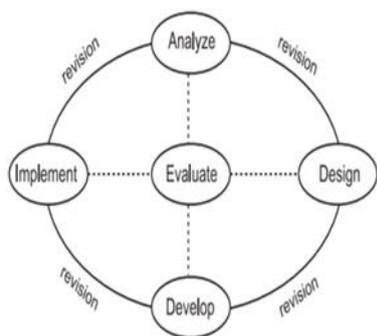
Berdasarkan penjelasan diatas, akhirnya peneliti berkesimpulan penting dan perlu melakukan penelitian studi

pengembangan media dengan judul "Pengembangan Media Power Point Interaktif Pada Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar". Dengan tujuan peneliti yaitu menghasilkan media berbasis digital yaitu power point interaktif yang layak digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan dan dapat menarik minat baca siswa siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development. Menurut Sugiyono (2009:297) research and development adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna, kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini adalah karena sesuai untuk mengembangkan media power point untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca dan dapat menarik minat baca siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

Model yang digunakan ini adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Fitria Hidayat (2021:29) ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran.



Gambar. 1 Alur model pengembangan ADDIE

Metode yang digunakan adalah eksperimen. Menurut Arifin (2020:2) metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu.

Pengambilan sumber data menggunakan teknik non probability sampling yaitu purpose sampling dimana peneliti populasi secara keseluruhan. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Alat yang digunakan untuk penelitian adalah angket validasi ahli materi dan ahli media. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Peneliti melakukan penelitian kepada siswa kelas 1 SDN Dinoyo 03 sebanyak 22 siswa. Validasi ahli materi dan ahli media dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah skor perolehan

N = Total skor

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Power Point Interaktif

No.	Skor	Keterangan	Keterangan Kelayakan
1.	80% - 100%	Sangat Baik	Tidak perlu revisi/sangat baik
2.	60% - 80%	Baik	Perlu revisi/layak perlu
3.	40% - 60%	Cukup	Perlu revisi/layak perlu
4.	20% - 40%	Kurang	Perlu revisi/tidak layak
5.	10% - 20%	Sangat Kurang	Perlu revisi/sangat tidak layak

Tabel 2. Kategori Validasi Ahli Media dan Materi

No	Skor	Keterangan
1.	5	Sangat Setuju
2.	4	Setuju
3.	3	Ragu-ragu
4.	2	Tidak Setuju
5.	1	Sangat Tidak Setuju

Tujuan penelitian ini untuk menguji keefektifan produk sebagai fungsi validasi yang dilakukan melalui uji coba dengan menggunakan media power point interaktif untuk pembelajaran membaca permulaan dan dapat menarik minat baca siswa siswa kelas 1 di SDN Dinoyo 03 Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan ADDIE memiliki lima tahap diantaranya yaitu:

Tahap Analisis

Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk memperoleh data yang diinginkan yaitu dapat mengetahui proses pembelajaran dan permasalahan yang dialami pada siswa kelas 1 SDN Dinoyo 03.

Proses observasi dilakukan di kelas 1 untuk mengetahui kondisi siswa pada saat melaksanakan proses pembelajaran. Sedangkan proses wawancara dilakukan secara face to face dengan wali kelas 1 SDN Dinoyo 03.

Setelah melakukan analisis melalui kegiatan observasi dan wawancara, peneliti menemukan bahwa permasalahan yang dialami siswa kelas 1 SDN Dinoyo 03 yaitu masih banyak siswa yang mengalami kesulitan membaca bahkan masih beberapa siswa yang masih belum mengenal huruf vocal dan konsonan. Selain itu kebanyakan siswa yang kurang minat membaca. Hal ini sejalan dengan pendapat Solahudin dkk (2022:1407) dua faktor penyebab kurangnya minat baca siswa, yaitu faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa yaitu kemampuan membaca, memahami makna yang terkandung dalam bacaan, kurangnya membiasakan membaca, membaca buku atas perintah guru, siswa jarang mencari buku atau bahan bacaan sesuai dengan kebutuhannya, siswa yang menyelesaikan tugas melalui internet tanpa buku. Sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan sekolah kurang mendukung, budaya membaca yang kurang dilingkungan sekolah, program literasi belum berjalan maksimal, madding sekolah yang tidak pernah diperbaharui, sekolah tidak memiliki tempat khusus untuk membaca selain diperpustakaan.

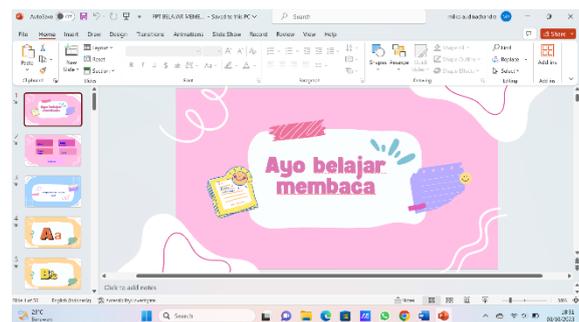
Tahap Perancangan (Design)

Setelah melakukan analisis terkait permasalahan yang dialami siswa kelas 1 SDN Dinoyo 03, langkah selanjutnya yaitu mendesain power point interaktif yang akan dikembangkan untuk pembelajaran membaca permulaan dan dapat menarik minat baca siswa siswa kelas 1 SDN Dinoyo 03. Pertama yaitu menggunakan aplikasi canva untuk mendesain

power point interaktif semenarik mungkin, dan yang ke dua yaitu menentukan tujuan dan fungsi kegunaan media power point interaktif.

Tahap Pengembangan

Pengembangan media power point interaktif dimulai dengan membuka aplikasi canva. Langkah pertama yaitu membuat slide pertama yang berisi judul. Setelah itu untuk slide kedua sampai slide terakhir berisi materi-materi untuk pembaca permulaan diantaranya yaitu mengenal abjad, mengenal huruf awalan, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat. Selanjutnya yaitu membuat desain gambar dan tulisan yang menarik. Terakhir yaitu mengunduh desain yang sudah selesai di desain semenarik mungkin.



Gambar. 2 Tampilan media power point interaktif

Langkah selanjutnya dalam tahap pengembangan ini yaitu melakukan validasi. Validasi dilakukan oleh validasi ahli materi dan validasi ahli media. Adapun hasil dari validasi ahli materi dan validasi ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Penyajian	Materi yang diajarkan sesuai dengan media yang dibuat				✓	
	Penyampaian materi sudah jelas dan runtut				✓	
	Terdapat abjad, kata awalan, suku kata, kata, dan kalimat				✓	
	Penyampaian materi menggunakan media power point interaktif yang menarik				✓	
	Penyampaian materi dengan media power point interaktif dapat membantu siswa mengenal abjad, kata awalan, suku kata, kata, dan kalimat					✓
Isi Materi	Isi materi menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa				✓	
	Isi materi sesuai dengan inti pembelajaran yang ingin dicapai				✓	
	Isi materi sesuai dengan indikator pencapaian pembelajaran				✓	
	Materi sesuai dengan kondisi lingkungan siswa					✓
	Memudahkan siswa mengenal abjad, kata awalan, suku kata, kata, dan kalimat				✓	

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Nilai validasi materi / P

$$= \frac{42}{50} \times 100 = 84\%$$

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Penyajian	Desain pembuatan media power point interaktif yang menarik			✓		
	Desain yang dibuat tidak monoton				✓	
	Desain pembuatan media power point interaktif sudah runtut				✓	
	Warna yang ada pada media power point interaktif tidak gelap			✓		
	Media power point interaktif dapat digunakan secara online maupun offline					✓
Isi Materi	Media yang dibuat membuat siswa menjadi lebih antusias ketika melaksanakan proses pembelajaran				✓	
	Media yang dibuat dapat meningkatkan motivasi dan minat baca siswa				✓	
	Media power point interaktif sudah cocok digunakan untuk membantu siswa mengenal abjad, huruf awalan, suku kata, kata, dan kalimat					✓
	Siswa sangat tertarik ketika guru menyampaikan materi dengan menggunakan media power point interaktif				✓	
	Media power point interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Nilai validasi materi / P

$$= \frac{40}{50} \times 100 = 80\%$$

Berdasarkan hasil dari ahli media dan ahli materi bahwa skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 84 jika dipresentasikan menjadi $\frac{42}{50} \times 100 = 84\%$ termasuk kedalam kategori sangat baik. Sedangkan skor yang diperoleh dari ahli media adalah 80 jika di presentasikan menjadi $= \frac{40}{50} \times 100 = 80\%$ termasuk kedalam kategori sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media power point interaktif sudah sangat layak digunakan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca.

Tahap Implementasi

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi pembelajaran menggunakan media power point interaktif. Berdasarkan hasil respon siswa pada saat proses pembelajaran, siswa merasa sangat antusias ketika melakukan proses pembelajaran menggunakan media power point interaktif. Dapat dilihat tidak ada siswa yang berbicara sendiri dengan temannya, lebih aktif saat proses pembelajaran, dan dapat menarik minat baca siswa.

Tahap Evaluasi

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan media, media power point interaktif layak digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan siswa kelas 1 di SDN Dinoyo 03. Validasi ahli materi dan ahli media hanya memberikan beberapa saran yaitu sebaiknya media power point diberikan audio agar lebih menarik lagi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media power point interaktif sudah sangat baik dan tidak perlu revisi. Nilai yang diperoleh dari validasi ahli materi yaitu 84% dan validasi ahli media mendapatkan nilai sebesar 80%. Media power point interaktif dinyatakan sangat layak dengan kategori sangat baik digunakan dan diimplementasikan untuk pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 SD.

Saran untuk peneliti selanjutnya agar dapat memodifikasi media power point interaktif dengan menambahkan audio agar lebih menarik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M. 2020. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra*. Jurnal PAUD 3 3(1): 35–44.
- Arifin, Z. 2020. *Metedeologi Penelitian Pengembangan*. Jurnal Al-Himah Way Kanan 1(1): 1–5.
- Hanum, U.L., Masturi., & Khamdun. 2022. *Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Di Desa Bandungrejo Kaliyamatan Jepara*. Jurnal Inovasi Penelitian 2(8): 2443–50.
- Hidayat, F. 2021. *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaliation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam 1(1): 28–37.
- Ilhami, A. 2022. *Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Paiget Pada Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 7(2): 605–19.
- Jannah, D.R.N., & Atmojo I.R.W. 2022. *Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu 6(1): 1064–74.

- Nurrahman, M.N., Meisyaroh, S., Sagala, V.S., & A Marini. 2022. *Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2(2): 437–46.
- Octaviana, D.R., Sutomo, M., & Sahlan. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar*. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2(1): 146–54.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat., & Dewi, R.S. 2022. *Pengertian Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(6): 7911–15.
- Saputro, K.A., Sari, C.K., & Winarsi, S. 2021. *Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Menggunakan Media Audio Visual Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5): 1910–17.
- Sari, A.P.P., Amin, M., & Lukiati, B. 2017. *Buku Ajar Bioteknologi Berbasis Bioinformatika Dengan Model ADDIE*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Pendidikan, dan Pengembangan* 2(6): 768–72.
- Solahudin, D., Misdalina., & Noviati. 2022. *Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Tanjung Logo*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(4): 1404–9.
- Suliyansyah. 2022. *Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7(2): 349–62.
- Yulistanti, D.K., & Mukhlishina, I. 2022. *Pengembangan Media Gambar Berseri Tema 4 Subtema 1 Materi Unsur Intrinsik Pada Cerita Anak*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5(2): 63–70.