

INTERACTIVE POWERPOINT TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES IN INDONESIAN LANGUAGE FICTION TEXT MATERIAL FOR FOURTH GRADE STUDENTS

Mei Suryani¹, Arif Widagdo²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia,

¹meisuryani03@students.unnes.ac.id

085591697271

Abstract

The use of learning media in Bahasa Indonesia subject at SDN Langensari 04, Kabupaten Semarang, is less variation. This is due to the limited supporting media available at the school. Therefore, the researcher developed interactive PowerPoint media to improve the learning outcomes of fourth-grade students at the school. The type of research is Research and Development (R&D), which uses a qualitative approach. Data collection techniques were collected through observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The research results show that the average score of 69.66 from the pretest and the posttest indicates an increase in the average student score by 90.35, with a percentage increase of 27.59% in the pretest results and 100% in the posttest. 0 students did not complete and 29 students completed, so it can be concluded that the interactive PowerPoint media is very suitable and effective for improving Bahasa Indonesia learning outcomes for fourth-grade students because the results achieved have been met.

Keywords: Development of Interactive PowerPoint, Bahasa Indonesia, Fictional Text

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Langensari 04 Kabupaten Semarang kurang bervariasi. Hal ini disebabkan karena terbatasnya media pendukung kegiatan belajar yang ada di sekolah tersebut. Sehingga peneliti mengembangkan media powerpoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di sekolah tersebut. Jenis Penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata 69,66 dari hasil pretest dan nilai posttest menunjukkan adanya kenaikan rata-rata nilai siswa sebesar 90,35 dengan rincian kenaikan persentase 27,59% pada hasil pretest dan 100% pada posttest. Terdapat 0 peserta didik yang tidak tuntas dan 29 peserta didik yang tuntas sehingga dapat disimpulkan bahwa media powerpoint interaktif sangat layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas IV karena hasil yang didapatkan telah tercapai.

Kata Kunci: Pengembangan Powerpoint Interaktif, Bahasa Indonesia, Teks Cerita Fiksi

Received : 2024-07-18

Approved : 2024-10-24

Revised : 2024-10-22

Published : 2024-12-31

Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah usaha dalam meningkatkan kecerdasan baik spiritual, emosional, sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang kemudian akan menjadi bekal bagi kehidupannya di masa yang akan datang. Pendidikan dapat ditempuh melalui tiga jalur, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan Pendidikan nonformal. Kurikulum Pendidikan formal saat ini menggunakan kurikulum campuran antara kurikulum 2013 dengan kurikulum merdeka.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu sarana meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara efektif, mengembangkan kreativitas dan daya kritis, serta memberikannya ruang untuk berkolaborasi sehingga peserta didik dapat tumbuh menjadi pribadi yang positif (Nukman & Setyowati, 2021). Dalam pembelajaran yang mengacu pada Kurikulum Merdeka, pembinaan dan pengembangan kemampuan berbahasa Indonesia akan membentuk pribadi Pancasila yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhhlak mulia, berpikir kritis, mandiri, kreatif, bergotong royong, dan kebhinekaan global. Karakteristik pelajaran Bahasa Indonesia menjadi modal dasar untuk belajar dan bekerja karena berfokus pada kemampuan literasi, yaitu berbahasa dan berpikir. Mata pelajaran Bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca, dan memirsing) dan keterampilan berbahasa reproduktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Langensari 04, peneliti menemukan beberapa permasalahan diantaranya mengenai permasalahan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah mengenai penerapan Kurikulum Merdeka terutama pada penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil wawancara guru menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran masih sedikit karena guru harus menyesuaikan kondisi kelas, peserta didik, dan kelengkapan sarpras yang ada di sekolah. Selain itu kegiatan pembelajaran masih bersifat *teacher center* dan belum bisa mengembangkan kegiatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis TIK. Media pembelajaran yang belum maksimal membuat siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga materi yang disampaikan kurang dikuasai oleh siswa. Media pembelajaran yang disediakan untuk siswa masih terbatas, guru belum bisa menerapkan pembelajaran berbasis TIK karena terbatasnya jumlah proyektor yang ada di sekolah sehingga media pembelajaran berbasis TIK belum bisa dikembangkan secara maksimal dan kurangnya motivasi guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Rendahnya minat baca siswa dalam membaca buku-buku sumber materi pelajaran karena sumber bacaan hanya mengacu pada buku guru dan buku siswa. Selain itu data hasil belajar siswa kelas IV pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia juga belum signifikan. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Dari 29 siswa, 18 siswa (62,1%) belum memenuhi KKM dan 11 siswa (37,9%) sudah memenuhi KKM, untuk KKM nya adalah 70.

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa (Suryani & Agung 2018). Media pembelajaran menjadi sumber penting untuk mendukung proses belajar anak sehingga perlunya inovasi (Aristin dkk, 2020). Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turu memengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru (Suryani & Agung, 2018). Program *powerpoint* merupakan salah satu *software* yang dirancang untuk menampilkan program multimedia menarik, mudah dibuat, mudah dalam penggunaan dan relatif murah (Rayandra Asyhar 2018. *Powerpoint* biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, tetapi program ini memiliki fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Ridhwan M. Daud (2023) guru dapat menggunakan salah satu dari fitur yang ada dalam teknologi informasi saat ini salah satunya *Microsoft powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran di sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Lina Indi Aini Milla (2021) dan Vini Wela Septiana, dkk (2024) ditemukan bahwa penggunaan media media pembelajaran interaktif *powerpoint* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu siswa antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Arina Muniroh, dkk (2021) media pembelajaran berupa CD *powerpoint* interaktif dengan memperhatikan kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, karakteristik siswa, dan juga kurikulum yang berlaku. Penelitian yang dilakukan oleh Rika Wahtuni, dkk (2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis ICT tergolong layak dan mampu meningkatkan keaktifan siswa.

Oleh karena itu penulis mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN Langensari 04 supaya pembelajaran dapat terlaksana secara optimal. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini akan meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan media yang menarik dan inovatif. Penyajian media pembelajaran yang variatif dan berwarna akan meningkatkan pemahaman siswa karena yang dipelajari adalah apa yang ada di lingkungan sekitar siswa. Pada materi teks fiksi, materi disesuaikan dengan situasi dan keadaan yang ada di Indonesia sehingga siswa dapat mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan. Siswa dapat mengetahui materi yang disampaikan guru melalui benda konkret sehingga dapat mengaitkan materi baru yang disampaikan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development. (Sugiyono, 2015). Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan metode kualitatif dimana lebih menekankan kepada kondisi yang ada di lapangan. Penelitian dilakukan pada tanggal 3 November-27 Desember 2023 tepatnya di SDN Langensari 04 kabupaten Semarang. Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas IVB SDN Langensari 04 berjumlah 29 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu

Teknik purposive sampling yaitu mengambil 6 siswa yang dipilih berdasarkan pemeringkatan kelas, yaitu tiga siswa peringkat atas dan tiga siswa peringkat bawah. Pada tahap pengembangan media ini, peneliti menggunakan model Brog dan Gell yang terdiri dari 10 tahapan, akan tetapi peneliti hanya menggunakan 8 tahapan diantaranya 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian (Sugiyono 2015). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Teknik analisis data produk serta analisis data awal yang terdiri dari Uji Normalitas dan Uji Homogenitas sementara untuk analisis data akhir terdiri dari Uji T-test dan Uji N-Gain. Instrumen penelitian disusun berdasarkan pendapat Walker & Hess mengenai kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan kualitasnya (Arsyad, 2019, hal. 175-176). Instrumen yang dibutuhkan peneliti adalah angket kebutuhan, instrumen wawancara, angket tanggapan siswa dan guru, instrumen pengamatan guru terhadap pembelajaran dengan media yang dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media *powerpoint* interaktif dilatarbelakangi oleh hasil identifikasi masalah yang diperoleh dari kegiatan prapenelitian yang dilaksanakan di SDN Langensari 04 Kabupaten Semarang. Kegiatan prapenelitian terdiri dari kegiatan observasi, penyebaran angket kebutuhan dan hasil wawancara dengan guru kelas. Pada kegiatan observasi, peneliti menemukan beberapa permasalahan dialaminya diantaranya,

1. Sumber belajar yang digunakan hanya mengacu pada buku tematik siswa tanpa menggunakan buku tambahan yang lain.
2. Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang kurang diminati siswa karena kurangnya minat baca siswa dan ada beberapa siswa yang belum bisa membaca dengan lancar.
3. Pada saat pembelajaran berlangsung, guru jarang menggunakan media yang menarik dikarenakan kurangnya sarana pendukung dan terbatasnya media pembelajaran yang ada di sekolah.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan tahap merancang dan membuat media *powerpoint* interaktif materi teks fiksi. Menurut Prastowo (2019) mengatakan bahwa perancangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menganalisis kurikulum, membuat garis besar isi media, menemukan ide, mencari referensi materi dan isi *powerpoint*, menyusun *powerpoint*, menentukan desain yang akan digunakan. Tentunya dalam proses ini adanya penentuan dalam pemilihan tema, warna, penyusunan kalimat dan font yang digunakan semenarik mungkin agar siswa mudah mempelajari materi teks fiksi. Berikut beberapa desain media.

Gambar 1.
Desain Awal Media



Selanjutnya adalah tahap Penilaian media *powerpoint* interaktif. Media *powerpoint* interaktif yang sudah diproduksi kemudian dilakukan validasi oleh validator praktisi dengan mengisi angket yang telah disediakan peneliti untuk kelayakan media media pembelajaran yang dibuat. Komponen yang diukur dalam angket validasi media meliputi kelayakan media, kesesuaian bahasa dan keakuratan materi yang disajikan. Dari hasil validator kelayakan media mendapatkan 100% pada kategori sangat layak dan hasil validator kelayakan materi mendapatkan 94,7% pada kategori sangat layak sehingga dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dibuat memenuhi kriteria kevalidan dan layak digunakan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi yang sangat baik.

Tahap uji coba produk ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat oleh peneliti. Peneliti menggunakan uji coba produk skala kecil dan besar. Uji coba

skala kecil menggunakan 6 sampel siswa. Pelaksanaan uji coba produk dilakukan dalam pengawasan guru kelas IVA. Pada tahap ini peneliti menyebarkan soal pretest dan posttest kelompok kecil.

Tabel 1.*Tabel Perbandingan Posttest dan Pretest Kelompok Kecil*

No.	Kode Siswa	Pretest	Posttest
1.	S1	63,33	90
2.	S2	43,33	80
3.	S3	33,33	86,67
4.	S4	70	86,67
6.	S5	63,33	80
Nilai tertinggi		70	90
Nilai terendah		33,33	80
Nilai rata-rata		52,49	84,67

Hasil tersebut menunjukkan nilai rata-rata pretest yang didapat yaitu 52.49 dan nilai posttest 84.67. Dari kedua hasil tersebut mempunyai selisih rata-rata 32,18 dengan N-gain kelas 0.688. Tahap selanjutnya adalah uji coba pemakaian skala besar yang dilakukan dengan jumlah 29 siswa kelas IVB SDN Langensari 04.

Tabel 2.*Bagan Pretest dan Posttest*

Kelompok	Sig.	Keputusan
Pretest	0.172	Normal
Posttest	0.062	normal

Selanjutnya menguji keefektifan suatu media. Efektif atau tidaknya media selain dapat dilihat dari uji normalitas data uji homogenitas dan uji T-test.

Uji Normalitas

Guna menentukan apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak, digunakan uji normalitas. Ada dua metode yang dapat digunakan dalam mendeteksi distribusi data normal: analisis grafis dan analisis statistik. Namun, untuk keakuratan dan keefektifan yang lebih tinggi, pengujian secara statistik lebih disukai. Dalam penelitian ini, analisis statistik untuk uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena ukuran sampel ≤ 30 . Untuk menentukan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk, nilai Sig. dibandingkan dengan tingkat signifikansi yang ditetapkan $\alpha=0,05$. Pengambilan keputusan pada probabilitas p , dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.

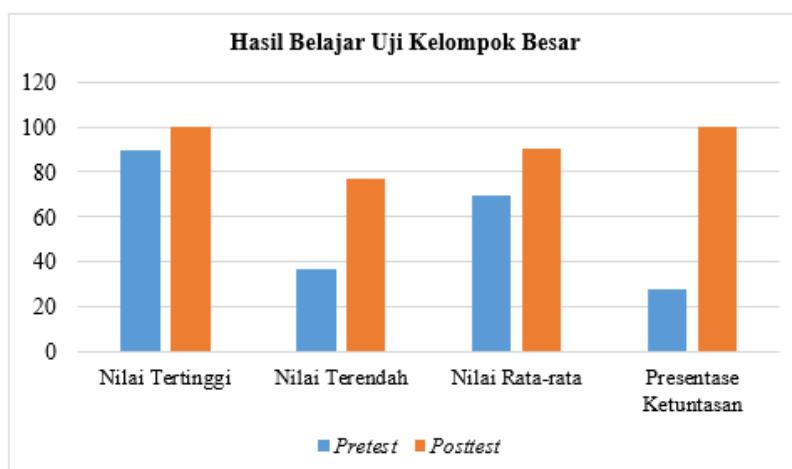
Paired Samples Test								
	Paired Differences		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation		Lower	Upper			
	Pair 1 pretest-posttest	12.38845	2.30048	-25.40174	-15.97711	-8.994	28	.000

Uji Normalitas Data

Dari tabel di atas, informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa pretest mempunyai nilai sebesar 0,172, sedangkan posstest memiliki nilai sebesar 0,062. kedua kelompok menunjukkan nilai sig. $> 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengujian menggunakan Paired T dapat dilakukan.

a. Homogenitas

Uji Homogenitas merupakan kesamaan varian antara pretest dan posttest. Tujuan dari uji homogenitas yaitu untuk mengetahui data yang diteliti memiliki kesamaan atau tidak. Pengambilan keputusan didasarkan pada kriteria dimana jika nilai Sig. $< 0,05$, maka perbedaan varian antara kedua kelompok terbukti signifikan. Sebaliknya, jika nilai Sig. $> 0,05$, kedua kelompok dianggap memiliki varian yang serupa. Berikut hasil uji homogenitas yang diperoleh dalam penelitian ini. Tabel di bawah ini memuat hasil uji homogenitas.

Grafik 1.***Grafik Uji Homogenitas***

Hasil output uji homogenitas tersebut diperoleh nilai Sig, sebesar 0,265. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan pada homogenitas yang sudah dijelaskan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai pretest dan posttest siswa kelas IV pada penelitian pengembangan media powerpoint interaktif dinyatakan homogen atau memiliki varian yang sama.

b. Uji T-test

Tabel 4.

Hasil Uji T-test

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	1.270	1	56	.265
	Based on Median	1.314	1	56	.257
	Based on Median and with adjusted df	1.314	1	49.346	.257
	Based on trimmed mean	1.276	1	56	.263

Uji T-test merupakan uji perbedaan rata-rata dari nilai posttest dan pretest dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Berdasarkan hasil *output* SPSS versi 25 mri, uji rata-rata (uji *t-test*) terhadap 29 siswa kelas IV SDN Langensari 04. Menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Kriteria pengujian *t-test* berpasangan (*paired sample t-test*) adalah jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Hasil t-test menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak Ha diterima. Hal tersebut berarti terdapat keefektifan dan perbedaan yang signifikan pada nilai hasil belajar Bahasa Indonesia antara sebelum dan sesudah menggunakan media *powerpoint* interaktif..

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian pengembangan media *powerpoint* interaktif muatan pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerita fiksi kelas IV dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang telah dikembangkan peneliti dinyatakan sangat layak oleh validasi media, materi dan bahasa dengan perolehan presentase penilaian kelayakan penyajian sebesar 100%, komponen kelayakan isi sebesar 94,7%. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif karena H0 ditolak dan Ha

diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara pretest dengan posttest.

Daftar Pustaka

- Aristin, N. F., Budijanto, Taryana, D., & Ruja, I. N. (2020). 3D Map of Dry Land Use Based Aerial Image as Learning Media in Era of Education 4.0. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(7), 171–179.
- Arsyad Azhar. 2017. Media Pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta. Assyauqi. 2022. Model Pengembangan Borg and Gall.
- Arsyad Azhar. 2019. Media Pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta. Assyauqi. 2022. Model Pengembangan Borg and Gall.
- Kustandi., dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta : Kencana.
- Lina, Indi Ainumila & Wuli Oktiningrum. (2021). Pengembangan Media Interaktif Powerpoint untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8 (2): 67-79.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak Anggota IKAPI.
- Muniroh, Arina, dkk. (2021). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35 (2): 130-139.
- Rika Wahyuni, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information and Communication Technologies Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan*, 1(2): 75-82.
- Nukman, E. Y., & Setyowati, C. E. (2021). Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia SD Kelas IV. Jakarta: Pusbuk Kemendikbudristek.
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Predamedia Group.
- Ridhwan M Daud. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran di Sekolah Suatu Keniscayaan di Era Digital. *Jurnal FITRAH*, 5(1): 63-83.

- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, kualitatif dan Rnd). Alfabeta. Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suryani, Nunuk., dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Vini Wela Septiana, dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Keterampilan Membaca di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2): 1.333-1.338.
- Zulvadewina, dkk. 2020. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Microsoft Powerpoint* Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar, Vol 1 (1):38-46.