

## PENGEMBANGAN VIDEO POWERPOINT TUTORIAL DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD MUHAMMADIYAH 2 PONTIANAK

Andika Putri Sabrina<sup>1</sup>; Bistari<sup>2</sup>; Siti Halidjah<sup>3</sup>; Suparjan<sup>4</sup>

Universitas Tanjungpura Pontianak

andikaputrisabrina@student.untan.ac.id

### Abstract

*During the Covid-19 pandemic, learning process cannot be done by face-to-face so teachers are required to be creative in choosing learning media. Based on these problems, a video powerpoint tutorial product was developed in the thematic learning for the Second Grade of Muhammadiyah Elementary School 2 Pontianak in order to describe the results of validation and student responses.. The research design used in this research was Research and Development (RnD) by utilizing 4D theory from Thiagarajan that consisted of 4 steps such as define, design, develop, and dissemination. The product of this research and development was a PowerPoint Tutorial Video for Thematic teaching and Learning in which the validity had been tested by the experts. The result from the experts' validation proposed that the product scored 91.25% for its advisability in the aspect of teaching & learning (materials), 88.75% in the aspect of its media (display), and 72.5% in the aspect of language. Furthermore, the simplicity of this product also had been tested based on the 60 students' responses with the average score 3.37 in percentage of 84%. Therefore, according to the students' responses score, it can be concluded the product was considered good and advisable to use.*

**Keywords :** *Video; Powerpoint; Tutorial; Thematic Teaching & Learning*

**Abstrak:** Dimasa pandemi covid-19, pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka, sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam memilih media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut dikembangkanlah produk video powerpoint tutorial dalam pembelajaran tematik kelas II SD Muhammadiyah 2 Pontianak guna mendeskripsikan hasil validasi dan respon peserta didik. Metode yang digunakan adalah *research and developmet (R&D)* atau penelitian dan pengembangan menggunakan teori 4D menurut Thiagarajan yang terdiri dari 4 langkah penelitian yaitu pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) dan tahap diseminasi (*dissemination*). Hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan berupa video powerpoint tutorial dalam pembelajaran tematik yang telah teruji kevaliditasannya oleh para ahli dengan rerata presentase kelayakan pada aspek pembelajaran (materi) yaitu 91,25%, aspek media (tampilan) 88,75% dan aspek bahasa 72,5%. Produk ini juga teruji kepraktisannya berdasarkan respon pesrta didik dengan rata-rata skor respon 3,37 jika dipresentasekan sebanyak 84% siswa merespon produk yang dikembangkan termasuk pada kategori baik dan layak digunakan.

**Kata Kunci :** Video; *Powerpoint*; Tutorial; Pembelajaran Tematik

## PENDAHULUAN

Diantara semua makhluk ciptaan tuhan, manusia adalah sebaik-baiknya penciptaan, karena manusia dianugerahi akal pikiran dan budi pekerti yang menjadi pembeda dengan makhluk yang lain. Oleh karenanya, untuk mengembangkan hal tersebut maka manusia memerlukan pendidikan dalam kehidupannya. Dalam proses pendidikan tentunya tak terlepas dari kegiatan belajar dan pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan peserta kedalam proses belajar, sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan (Saadi, F., Halidjah, S., & Kartono, 2013). Adapun pembelajaran akan dikatakan efektif apabila belajar yang bermanfaat dan bertujuan pada peserta didik, melalui prosedur yang tepat (Warsito, B, 2008). Pada realitanya pembelajaran yang dilakukan guru belum sepenuhnya efektif, karena guru belum melaksanakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif dalam melibatkan peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang mana disebutkan bahwa, Pembelajaran disekolah hanya bersifat konvensional dan mengandalkan buku modul saja. Hal ini sesuai dengan pendapat Al Muchtar (dalam Subkhan Rojuli, 2016) yang menyebutkan bahwa lemahnya kualitas pendidikan disebabkan terbatasnya sumber belajar pada buku teks dan keengganan guru untuk mencari sumber lain ( Damayanti, N. V., & Mulyani, 2021). Padahal peserta didik akan termotivasi belajar jika guru melibatkan mereka dan menyampaikan materi dengan menarik. Dalam hal ini guru harus mampu belajar dari berbagai macam sumber bacaan, belajar dari sumber yang terbaru dimasa sekarang. Dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang efektif tentunya harus memperhatikan berbagai unsur mulai dari kurikulum, teori, ketersediaan tenaga pendidik, sampai dengan media pembelajaran. Terlebih dimasa pandemi Covid yang terjadi dua tahun terakhir, yang mana pembelajaran tak bisa dilakukan secara tatap muka, maka salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring yaitu menggunakan video pembelajaran.

Video merupakan salah satu media digital/teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik ( Turrahmi, N., Yahya, F., & Erfan, M, 2018). Pendapat Arsyad *Microsoft Powerpoint* yaitu salah satu *software* yang didesain khusus untuk menyajikan program multimedia yang menarik, yang mudah dibuat dan digunakan (Marfuah, S., Zulkardi, Z., & Aisyah, N, 2016). Kemudian Hasibuan mengartikan tutorial atau *tutoring* yaitu bantuan atau bimbingan belajar yang bersifat akademik oleh tutor kepada mahasiswa (*tutee*) untuk membantu kelancaran proses belajar

mandiri mahasiswa secara perorangan atau kelompok berkaitan dengan materi ajar (Hasibuan, E. A., & Hasibuan, L. H, 2017). Dengan beberapa definisi di atas, maka video *powerpoint* tutorial dapat didefinisikan sebagai alat atau media digital yang terdiri dari serangkaian animasi, suara, teks dan film (yang berisi tutorial membuat sebuah karya) yang dibuat menjadi suatu kesatuan dan dirangkai menjadi sebuah alur menggunakan aplikasi *Microsoft powerpoint* dan merupakan kupasan sebuah tema pembelajaran.

Berkenaan dengan hal ini peneliti mewawancarai 3 guru kelas 2 SD, dan diperoleh informasi bahwa selama masa pandemi ketiga guru sama-sama menerapkan metode pembelajaran daring dengan media berupa aplikasi *WatsApp*, *Google Meet*, *Zoom Meet*, dan *Google Classroom* dengan media penunjang berupa *powerpoint* atau video pembelajaran. Akan tetapi dalam proses pembuatan video, ketiga narasumber tersebut memiliki argumen yang berbeda, narasumber pertama mengutarakan jika video yang dibuat menggunakan beragam aplikasi sehingga video yang dihasilkan sudah beranimasi dan cukup menarik, narasumber kedua membuat video dengan menyorot isi buku dengan *software* pendukung berupa aplikasi *inshoot*, dan narasumber ketiga membuat video menggunakan aplikasi *powerpoint*. Akan tetapi beliau mengutarakan karena kurangnya penguasaan dalam menggunakan aplikasi serta terbatasnya waktu pembuatan, maka video yang dihasilkan kurang beranimasi dan dirasa belum maksimal. Selain itu juga belum terdapat tampilan yang menunjukkan tutorial (langkah-langkah) untuk membimbing siswa pada materi yang sifatnya praktik.

Bersumber dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud berkolaborasi dengan guru ketiga untuk mengembangkan video pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar khususnya pada tema VI subtema IV pembelajaran I di kelas 2 SD Muhammadiyah 2 Pontianak, guna menciptakan pembelajaran yang bermakna dan diminati oleh siswa, Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, bahwa media *powerpoint* memang sudah terbukti dapat digunakan pada pembelajaran daring di sekolah dasar terutama untuk para guru menuangkan ide kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada para peserta didik, bahkan guru juga bisa memasukan video kedalam *powerpoint* agar penjelasan dapat menjadi penuh warna yang disukai oleh anak-anak sekolah dasar (Nurfadhillah, dkk, 2021). Selain daripada itu, peneliti juga mendapati hasil penelitian lain, yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih senang dan semangat jika penyampaian materi oleh guru menggunakan media berupa video (Rahmadi, Sugiyono, & Kartono, 2020). Adapun karakteristik video yang dikembangkan yaitu; 1) Adanya tujuan pembelajaran yang jelas, operasional, dan terukur, 2) Terdapat materi pembelajaran yang

terintegrasi ke dalam unit-unit atau kegiatan spesifik, 3) Tersedia contoh dan ilustrasi pendukung kejelasan penyampaian materi, 4) Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah untuk dipahami dan, 5) Terintegrasi dari berbagai komponen seperti teks, animasi, suara dan film, dengan tujuan agar pembelajaran bisa lebih bermakna dan menyenangkan.

## METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*research and developmet*) mengikuti teori Thiagarajan yang tersusun atas 4 tahapan penting yaitu mulai dari tahap *Define, Design, Development*, dan *Dissemination*, dengan pendekatan *mixed method* (Sugiyono, 2019). Hal-hal yang dilakukan pada tahap *define* (Pendefinisian) yaitu melakukan studi pendahuluan, studi literatur, menganalisis kurikulum, materi, media dan sarana/ prasarana yang digunakan di SD Muhammadiyah 2 Pontianak. Kemudian tahap *design* dilakukan (Perancangan) *prototype* produk yang dimulai dengan menentukan tema, mengumpulkan sumber pendukung materi, hingga mengumpulkan alat produksi. Apabila semua komponen sudah lengkap maka dapat dilakukan langkah *development* (pengembangan) yang berisi kegiatan penyusunan naskah, pembuatan video, memvalidasikan produk kepada validator materi, media, dan bahasa sebanyak dua kali, kemudian diselingi kegiatan revisi produk apabila didapati adanya kekeliruan berdasarkan penilaian validator.

Tingkat kualitas validitas produk yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil pengisian angket/kuesioner oleh validator. Format penilaian yang digunakan dalam angket yang tersebut memiliki rentang nilai satu sampai dengan empat. Jawaban setiap poin instrumen dicocokkan dengan skala *Likert* yang mempunyai variasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang berupa kata-kata Sangat Baik (SB), Baik (B), Tidak Baik (TB), atau Sangat Tidak Baik (STB). Data yang diperoleh dari penilaian valdator kemudian dianalisis dengan sistem deskriptif persentase. Data hasil presentase yang berbentuk kuantitatif kemudian di dikonversikan menjadi data kualitatif dalam kategori tertentu, menggunakan tabel jenjang kriteria validitas.

Kegiatan penelitian ini ditutup dengan tahap *dessimination* (penyebarluasan), di tahap ini produk diujicoba dengan memberikan angket respon kepada siswa dengan skala kecil yang respondennya 10 siswa dan skala besar dengan responden sebanyak 60 siswa guna melihat bagaimana respon siswa terhadap produk yang dikembangkan pada skala kecil dan besar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada tahap *define* diperoleh informasi bahwa kondisi awal video pembelajaran yang diproduksi dan digunakan selama pembelajaran daring masih kurang beranimasi dan dirasa belum maksimal. Berangkat dari permasalahan ini, ditahap berikutnya (*design* dan *development*) peneliti mengembangkan dan memvalidasikan video *powerpoint* tutorial kepada ahli materi, media dan bahasa sebanyak dua tahap, dengan tujuan supaya video yang dikembangkan teruji kevalidannya.

**Tabel 1.** Rekapitulasi data validasi tahap 1

<u>Validator aspek</u>	<u>Rata-Rata</u>	<u>Presentase</u>	<u>Kategori</u>
<u>Materi</u>	3,5	87,5%	<u>Sangat Valid</u>
Media	3,4	85%	<u>Sangat Valid</u>
Bahasa	2,8	70%	Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>3,2</b>	<b>81%</b>	<b>Valid</b>

Hasil penilaian validator tahap 1 diperoleh rata-rata nilai kevalidan produk yang dibuat adalah 3,4 dengan presentase 81% yang kriterianya valid. Selanjutnya produk direvisi dan divalidasi kembali dengan nilai sebagai berikut:

**Tabel 2.** Rekapitulasi data validasi tahap 2

<u>Validator aspek</u>	<u>Rata-Rata</u>	<u>Presentase</u>	<u>Kategori</u>
<u>Materi</u>	3,8	95%	<u>Sangat Valid</u>
Media	3,7	92,5%	<u>Sangat Valid</u>
Bahasa	3	75%	Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>3,5</b>	<b>88%</b>	<b><u>Sangat Valid</u></b>

Setelah direvisi, produk divalidasi kembali. Hasil validasi kedua diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,5 dengan presentase 88% yang artinya produk video *powerppint* tutorial sudah tervalidasi dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya produk disebarluaskan pada tahap (*dessimination*) untuk melihat tingkat respon siswa terhadap video yang dikembangkan.

**Tabel 3.** Rekapitulasi uji coba respon skala kecil

Jumlah Responden	Skor Jawaban		$\Sigma (+)&(-)$	Rata-rata	(%)	Kriteria Respon
	(+)	(-)				
10	419	377	796	3,3	83%	Baik

Hasil uji coba skala kecil dengan responden 10 siswa, diperoleh rata-rata skor total jawaban pernyataan yang dipilih oleh siswa sebesar 3,3 dengan presentase yang diperoleh adalah 83% artinya respon peserta didik terhadap video *powerpoint* tutorial ini termasuk dalam kategori baik.

**Tabel 4.** Rekapitulasi uji coba respon skala besar

Kelas	Rata-Rata	Presentase	Kategori Respon
Ali Bin Abi <u>Thalib</u> R.A	3,4	85%	Baik
<u>Utsman Bin Affan</u> R.A	3,3	81%	Baik
Umar Bin <u>Khatab</u> R.A	3,4	85%	Baik
Abu Bakar <u>Shidiq</u> R.A	3,4	85%	Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>3,37</b>	<b>84%</b>	<b>Baik</b>

Hasil uji coba skala besar yang dilakukan diempat kelas, dengan total responden sebanyak 60 orang diperoleh rata-rata respon sebesar 3,37 dengan presentase 84% yang kategorinya baik. Data ini berbanding lurus dengan hasil wawancara kepada 3 orang siswa yang tanggapan juga baik.

**Tabel 5.** Sampel data hasil wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja materi pelajaran yang terapat pada video?	Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP
2.	Materi bahasa indonesia membahas tentang?	Kalimat tanya
3.	Materi matematika membahas tentang?	Membandingkan berat benda
4.	Materi SBdP membahas tentang?	Kerajinan vas bunga
5.	Apakah kamu bisa memberi contoh dari kalimat tanya?sebutkan!	Kenapa kita harus menyiram tanaman?
6.	Bisakah kamu memberikan contoh membandingkan berat benda?	Membandingkan berat pulpen dan buku

7.	Contoh kerajinan apa yang dibuat dalam video?	Kerajinan vas bunga
8.	Menurut kamu apakah video ini bisa dibuka dimana saja?	Bisa
9.	Menurut kamu apakah video ini bisa dibuka kapan saja?	Bisa
10.	Apakah kamu senang belajar dengan video pembelajaran?Sebutkan alasannya!	Senang, karena saya bisa paham.
11.	Apakah kamu selalu memperhatikan penjelasan guru ketika menonton video pembelajaran?	Iya
12.	Apakah kamu bisa membuka video pembelajaran sendiri?	Bisa dengan memencet play sendiri?
13.	Apakah kamu bisa membuat kerajinan seperti pada video tutorial sendiri?	Bisa, biasanya saya juga membuat kerajinan tempat pensil dari botol bekas
14.	Apakah kamu yakin bisa paham jika belajar dengan video pembelajaran?	Yakin
15.	Pada saat pembelajaran daring, apakah kamu selalu membuka video sesuai jadwal yang ditentukan guru?	Iya
16.	Apakah kamu menyimak video pembelajaran hingga selesai?	Iya
17.	Saat belajar menggunakan video, apakah kamu membuka sendiri atau diperintah oleh orang tua terlebih dahulu?	Kadang buka sendiri, kadang disuruh mama
18.	Apa yang kamu lakukan untuk mengatasi kebosanan akibat belajar daring, khususnya dengan video pembelajaran?	Gak pernah bosan
19.	Apakah animasi video ini bagus?	Bagus
20.	Animasi mana yang kamu sukai?	Yang bagian timbang – timbangan
21.	Apakah suara pada video ini terdengar jelas?	Terdengar jelas
22.	Apakah kamu paham langkah-langkah membuat kerajinan sesuai video tutorial?	Paham
23.	Apakah teks pada video terlihat jelas?	Jelas

## Pembahasan

### Kondisi Awal Video Pembelajaran Tematik Yang Digunakan Di Kelas II SD Muhammadiyah 2 Pontianak

Informasi kondisi awal video pembelajaran bisa didapatkan pada tahap *define*. Fungsi *define* adalah untuk mendefinisikan dan menetapkan kepentingan pembelajaran dengan cara mengkaji tujuan serta batasan terhadap konsep pada pembelajaran sekolah

dasar yakni sesuai dengan kompetensi dasar yang tertera pada tema (Supriadi & Hignasari, 2019). Pada tahap *define* peneliti mengetahui kondisi awal video pembelajaran dari hasil observasi dan wawancara guru terkait video pembelajaran yang guru buat. Menurut Riduan observasi merupakan teknik pengumpulan data, di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Ayudia, dkk, 2016).

Berdasarkan data yang diperoleh ditahap *define* peneliti bermaksud mengembangkan video *powerpoint* tutorial dalam pembelajaran tematik di kelas 2 SD Muhammadiyah 2 Pontianak pada tema VI subtema IV pembelajaran I, hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa diantara ketiga narasumber yang diwawancarai yang dianggap paling membutuhkan adanya pengembangan adalah guru ketiga, hal ini dikarenakan sesuai informasi yang beliau sampaikan bahwa video yang dibuat masih cukup sederhana dan kurang beranimasi, hal ini karena kurangnya penguasaan dalam menggunakan aplikasi pembuatan video serta terbatasnya waktu dalam produksi video pembelajaran yaitu disela-sela rutinitas. Disamping itu berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, didapati bahwa kondisi awal pada video dibuat dengan *menscreenshoot* buku tematik sehingga terkadang masih ada *watermark* yang menjadikan tampilan video kurang menarik, di dalam video juga belum terdapat tampilan atau materi yang berisi tutorial prosedur pembuatan sebuah produk sesuai materi yang sedang dipelajari.

Apabila data analisis kebutuhan telah diperoleh dengan jelas dan lengkap kemudian dilanjutkan dengan tahap perancangan/*design*. Sesuai namanya video pembelajaran ini dirancang dan dibuat dengan mengintegrasikan berbagai komponen seperti teks, animasi, *shape*, gambar, dan film menggunakan aplikasi *Microsoft powerpoint* yang dirangkai menjadi sebuah skenario pembelajaran yang terdiri atas 1) kegiatan awal yang berisi salam pembuka, informasi materi, dan tujuan pembelajaran, 2) kegiatan inti yang berisi materi, contoh soal dan soal latihan serta film (tutorial membuat vas bunga dari botol bekas) dan 3) kegiatan akhir yang berisi konfirmasi materi pelajaran, himbauan, dan ucapan salam penutup.



## **Kelayakan Video *Powerpoint* Tutorial Dalam Pembelajaran Tematik Yang Dikembangkan Di Kelas II SD Muhammadiyah 2 Pontianak Menurut Pandangan Ahli Materi, Media Dan Bahasa**

Setelah mengetahui kondisi awal video pembelajaran dan merancang video pembelajaran yang ingin dibuat selanjutnya yaitu menguji kelayakan video pembelajaran tersebut. Menurut Singgih uji kelayakan bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dari para responden (Prabowo & Palupi, 2013). Uji kelayakan video *powerpoint* tutorial dilakukan pada tahap *development*. Pada tahap *development* rancangan awal produk selanjutnya di validasikan kepada tiga ahli dengan memberikan angket penilaian pada aspek materi, media dan bahasa. Validasi adalah tindakan pembuktian yang dilakukan sesuai dengan prosedur bahwa suatu data/dokumen benar-benar sesuai dengan data/dokumen asli yang sah (Muhammad Ali Murtadho, 2016). Hasil validasi ahli berupa kritik dan saran perbaikan dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki produk video yang dikembangkan. Sebagaimana disebutkan di atas, hasil validasi tahap pertama menunjukkan kualitas video yang dikembangkan termasuk pada kategori valid, kemudian berdasarkan koreksi dari validator, peneliti melakukan revisi dan memvalidasikan untuk kali ke dua yang hasil akhirnya video *powerpoint* tutorial yang dikembangkan sudah termasuk pada kategori sangat valid dan layak di uji cobakan.

Setelah video yang dikembangkan teruji kevalidannya, selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk (*dessimation*). Uji coba ini dilakukan di kelas tiga SD Muhammadiyah 2 Pontianak sebanyak dua tahap yaitu pada skala kecil yang partisipannya sebanyak 10 siswa dan uji coba skala besar dengan partisipan sebanyak 4 kelas yang jumlahnya 60 siswa. Hal ini dilakukan guna mengetahui bagaimana tingkat kepraktisan video yang dikembangkan, yang hasilnya dapat diketahui melalui angket berisi ulasan seputar video yang dikembangkan dan disebarkan ke peserta didik.

Hasil uji coba sebagaimana yang sudah disebutkan sebelumnya, menunjukkan bahwa kategori respon siswa terhadap video *powerpoint* tutorial sudah termasuk baik, simpulan ini sesuai dengan teori menurut Sukardjo tentang kriteria kategori penilaian angket respon siswa, bahwa apabila hasil rata-rata yang diperoleh dari uji coba berkisar antara 2,5 hingga 3,49 maka respon siswa tergolong pada kategori baik (Maryono, 2008).

Selain analisis tersebut, peneliti juga melakukan analisis data perindikator angket. Terdapat lima indikator angket, diantaranya indikator yang mengukur kemampuan video

dalam memperjelas materi, kemampuan video dalam mengatasi keterbatasan, ketertarikan siswa dengan video yang dikembangkan, kemampuan siswa belajar mandiri dan kualitas tampilan produk dengan hasil presentase respon pada tiap-tiap indikator yang juga termasuk pada kategori baik.

Data ini sejalan dengan hasil wawancara kepada tiga orang siswa yaitu disebutkan jika kemampuan video pembelajaran untuk memperjelas materi pembelajaran sudah termasuk pada kategori baik, karena dari tiga siswa hanya satu siswa yang memberi respon jawaban negatif. Adapun pada indikator mengatasi keterbatasan siswa pertama dan ketiga menganggap video ini dapat dibuka kapan saja dan diman saja, sedangkan siswa kedua beranggapan bahwa video ini hanya dapat dibuka di tempat-tempat tertentu. Pada aspek ketertarikan ketiga narasumber menyatakan bahwa Ia senang belajar dengan video pembelajaran, akan tetapi dalam hal menunjukkan perhatian siswa ketiga menyatakan bahwa Ia fokus saat belajar menggunakan video dirumah karena gangguan eksternal. Selanjutnya pada aspek kemampuan dalam belajar mandiri menggunakan video, ketiga siswa serentak menyatakan bahwa Ia bisa membuka video pembelajaran sendiri, Ia juga yakin bisa paham apabila belajar dengan menyimak materi pada video pembelajaran, selalu bertanggung jawab, belajar dengan inisiatif sendiri dan mampu melakukan kontrol diri ketika merasa bosan saat menonton video pembelajaran akan tetapi siswa kedua menyampaikan bahwa Ia belum paham.

### **Respon Siswa Terhadap Video Powerpoint Tutorial Dalam Pembelajaran Tematik Yang Dikembangkan Di Kelas II SD Muhammadiyah 2 Pontianak**

Setelah melalui proses validasi dan revisi, produk video pembelajaran *powerpoint* tutorial yang dinyatakan layak kemudian diuji cobakan kepada siswa agar dapat diketahui bagaimana responnya terhadap video tersebut. Data respon siswa didapat dari hasil pengisian angket respon dan wawancara siswa. Menurut Gunawan respon (*Response*) merupakan istilah yang digunakan oleh psikologi untuk menamakan reaksi terhadap rangsang yang diterima oleh panca indra (Gunawan & Munir, 2019). Merujuk dari pendapat Gunawan, proses uji coba dilakukan guna mengetahui reaksi siswa setelah menggunakan media video *powerpoint* tutorial. Proses uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu pada skala kecil (terdiri dari 10 siswa) dan skala besar (terdiri dari 60 siswa) menggunakan angket respon berdasarkan teori fungsi media dalam pembelajaran. Pada teori tersebut terdapat dua belas poin penting, akan

tetapi peneliti hanya mengambil lima poin penting yaitu memperjelas materi, mengatasi keterbatasan, ketertarikan, belajar mandiri, dan kualitas tampilan. Data hasil angket respon yang telah diisi oleh siswa kemudian dianalisis menggunakan tabel skala likert sesuai teori Sukardjo (Maryono, 2008).

Adapun respon siswa pada uji coba skala kecil yaitu jumlah skor respon angket yang bernilai positif adalah 419 sedangkan skor respon negatif adalah 377. Selanjutnya skor total jawaban dianalisis dengan perhitungan rata-rata dan dikonvensikan. Adapun rata-rata skor total yang dikonversikan, total jawaban pernyataan bernilai 3,3 dengan presentase 83% yang berkategori baik. Selain dari jumlah nilai respon positif dan negataif data respon siswa juga dilihat dari jawaban dan presentase kelima indikator. Adapun skor nilai pada setiap indikator dapat dilihat padatable berikut:

**Tabel 6.** Analisis Simpulan Jawaban Pernyataan Berdasarkan Indikator Angket

No	Indikator	Rata-rata Nilai	Persentase	Kategori
1	Memperjelas materi	3,5	85%	Sangat Baik
2	Mengatasi keterbatasan	3,2	80%	Baik
3	Ketertarikan	3,5	85%	Sangat Baik
4	Belajar mandiri	3,2	80%	Baik
5	Kualitas tampilan	3,4	85%	Baik

Dengan demikian pada uji coba skala kecil dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap kejelasan materi, kemampuan video dalam mengatasi keterbatasan, ketertarikan, kemampuan belajar mandiri, serta kualitas tampilan video yang dikembangkan termasuk pada kategori baik hingga sangat baik, sehingga tidak memerlukan adanya revisi produk dikarenakan pada kolom pertanyaan angket siswa tidak memberikan catatan terkait hal apa yang perlu diperbaiki dari produk yang dikembangkan.

Adapun respon siswa pada uji coba skala besar dilihat dari jumlah skor respon positif yang telah di konvensikan pada setiap kelas. Adapun data jumlah skor respon pada setiap kelas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7.** Data Pengisian Angket Respon Setiap Kelas

No	Kelas	Skor		Jumlah Skor	Rata-rata	Persentase	Kriteria Respon
		Jawaban (+)	Jawaban (-)				
1	Ali Bin Abi Thalib R.A	628	582	1210	3,4	85%	Baik
2	Utsman bin Affan R.A	618	558	1176	3,3	81%	Baik
3	Umar bin Khatab R.A	652	562	1214	3,4	85%	Baik
4	Abu Bakar R.A	655	577	1232	3,4	85%	Baik
<b>Rata-rata</b>					<b>3,37</b>	<b>84%</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di empat kelas berbeda dengan jumlah responden sebanyak 60 siswa, rata-rata skor respon terhadap video *powerpoint* tutorial yang dikembangkan adalah 3,37 jika dipresentasikan sebanyak 84% siswa merespon produk yang dikembangkan termasuk pada kategori baik dan layak digunakan. Selain dari jumlah nilai respon positif dan negatif data respon siswa juga dilihat dari jawaban dan presentase kelima indikator. Berikut analisis jawaban pertanyaan berdasarkan kelima indikator.

**Tabel 8.** Analisis simpulan jawaban pernyataan berdasarkan indikator angket

No	Indikator	Rata-rata Nilai	Persentase	Kategori
1	Memperjelas materi	3,5	88%	Sangat Baik
2	Mengatasi keterbatasan	3,5	88%	Sangat Baik
3	Ketertarikan	3,6	90%	Sangat Baik
4	Belajar mandiri	3,4	85%	Baik
5	Kualitas tampilan	3,1	78%	Baik

Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa respon siswa pada aspek ketertarikan, kejelasan materi, dan kemampuan video dalam mengatasi keterbatasan adalah sangat baik, sedangkan pada aspek kemampuan belajar mandiri, serta kualitas tampilan video yang dikembangkan responnya berada pada kategori baik. Selain dari hasil pengisian angket respon, untuk menambah keakuratan data dan menggali informasi berkenaan dengan produk yang dikembangkan. Peneliti melakukan wawancara kepada 3 orang siswa yang

kemampuan kognitifnya tinggi, sedang dan rendah. Menurut Esterberg wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan pertanyaan terbuka yang memungkinkan informan memberikan jawaban secara luas (Munthe, dkk, 2018)

Berdasarkan jawaban 3 narasumber tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan video pembelajaran dalam memperjelas materi pembelajaran sudah termasuk pada kategori baik, karena dari 3 siswa hanya 1 siswa yang memberi respon jawaban negatif. Adapun pada indikator mengatasi keterbatasan siswa pertama dan ketiga menganggap video ini dapat dibuka kapan saja dan dimana saja, sedangkan siswa kedua beranggapan bahwa video ini hanya dapat dibuka di tempat- tempat tertentu. Pada aspek ketertarikan ketiga narasumber menyatakan bahwa Ia senang belajar dengan video pembelajaran, akan tetapi dalam hal menunjukkan perhatian siswa ketiga menyatakan bahwa Ia fokus saat belajar menggunakan video dirumah karena gangguan eksternal. Selanjutnya pada aspek kemampuan dalam belajar mandiri menggunakan video, ketiga siswa serentak menyatakan bahwa Ia bisa membuka video pembelajaran sendiri, Ia juga yakin bisa paham apabila belajar dengan menyimak materi pada video pembelajaran, selalu bertanggung jawab, belajar dengan inisiatif sendiri dan mampu melakukan kontrol diri ketika merasa bosan saat menonton video pembelajaran akan tetapi siswa kedua menyampaikan bahwa Ia belum mampu membuat kerajinan seperti yang terdapat pada video tutorial. Pada aspek kualitas video ketiga siswa menyatakan bahwa animasi, suara, teks dan warna sudah baik, akan tetapi pada bagian langkah-langkah video tutorial siswa kedua dan ketiga menyatakan bahwa Ia belum paham.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan didapati tingkat kelayakan video *powerpoint* tutorial diketahui dengan menganalisis hasil penilaian dari ahli. Untuk memperoleh hasil yang akurat, produk divalidasikan kepada tiga validator, diantaranya ahli materi, media, dan bahasa dengan perolehan rata-rata presentase dari aspek materi yaitu 91,25%, aspek media 88,75% dan dari aspek bahasa sebesar 72,5%. Artinya video *powerpoint* sudah valid dan layak diujicobakan. Hasil uji coba produk dalam skala kecil yang respondennya 10 orang diperoleh rerata skor sebesar 3,3 artinya sebanyak 83% siswa

merespon produk dalam kategori baik. Adapun dalam ujicoba skala besar yang respondennya sebanyak 60 orang, diperoleh rata-rata skor respon 3,37 dengan presentase 84%. Data ini diperkuat dengan hasil wawancara kepada siswa yang juga direspon cukup baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayudia, Suryanto, E., & Waluyo, B. (2016). Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Laporan Hasil Observasi Pada Siswa SMP. *Jurnal Basastra*, 4(1)(3), 34–49. Retrieved from [https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs\\_indonesia/article/view/9972/7357](https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bhs_indonesia/article/view/9972/7357)
- Damayanti, N. V., & Mulyani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar Nony Vierna Damayanti. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 09(20), 2767–2776. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41191>
- Gunawan, A., & Muniir, A. (2019). FENOMENA INTERKULTURAL PADA PROSES KRATIF PENCIPTAAN. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8, no10, 1–9. <https://doi.org/10.26418/jppk.v8i10.36659>
- Hasibuan, E. A., & Hasibuan, L. H. (2017). Metode Pembelajaran Tutorial Berbantuan Microsoft Exel Statplus Guna Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Statistik Matematika. *LPPM UGN*, 8, 1–15. Retrieved from <https://jurnal.ugn.ac.id/index.php/jurnalLPPM/article/view/86>
- Maryono. (2008). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika di SMA*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Marfuah, S., Zulkardi, Z., & Aisyah, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Disertai Visual Basic for Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X. *Jurnal Gantang*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.31629/jg.v1i1.5>
- Mohamad Ali Murtadho, N. A. M. S. M. (2016). Implementasi Quick Response (Qr) Code Pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modelling Language (Uml). *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v10i1.87>
- Nurfadhillah, S., Anggraeni, S., Rahmanda, F. P., & ... (2021). Pengembangan Media Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran IPS untuk Siswa Sekolah Dasar Negeri Pinang 1. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial Nusantar*, 3, 135–150. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1283>
- Rahmadi, P., Sugiyono, & Kartono. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 09 (10), 1–10. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/43107>
- Saadi, F., Halidjah, S., & Kartono. (2013). Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Media Tepat Guna Di

Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 02 Toho. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2 (7), 1–16. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/2460/2420>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

Supriadi, M., & Hignasari, L. V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 3(1), 578–581. <https://doi.org/10.30865/komik.v3i1.1662>

Turrahmi, N., Yahya, F., & Erfan, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Microsoft Office Power Point pada Materi Objek IPA dan Pengamatannya untuk SMP Kelas VII. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 1–10.

Warsito, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.