

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSOFT POWER POINT DI SDN SARAKAN II TANGERANG

Septy Nurfadillah¹, Salma Ramadhanty², Siti Ajzahro³, Winda Yuniar⁴, Zulfah Hilmiyah⁵

Universitas Muhammadiyah Tangerang.

nurfadhillahsepty@gmail.com , slmrmdhnty@gmail.com

Abstract

Education is one of the needs that must be met and improved, especially the quality of the resources of educators and students. In improving the quality of education, efforts need to be made to improve the quality of education. Efforts to improve education are a shared responsibility between the government, the community, teachers and parents. Media development research conducted at SDN Sarakan II in the Pakubaji highway area resulted in the development of learning media products based on Microsoft Power Point to improve student learning outcomes during this pandemic. Creative strategies are needed for appropriate teaching, in order to create success in these teaching and learning activities. To be able to achieve goals and success in the teaching and learning process, it is necessary to pay attention to several components, namely teaching objectives, teachers, students, learning materials, learning media, learning methods and educational environment. In this regard, to improve the learning process, an interesting media is needed, fosters enthusiasm for learning, interest, and activates students in the process of teaching and learning activities. One of the solutions to problems during a pandemic like this is with the Corona-19 Virus, a suitable media is the Microsoft Power point-based learning media which is very helpful in combining all media elements such as text, images, sound and even video and animation. The existence of Microsoft Power Point media makes learning more effective, because the media used makes it very easy for teachers to explain and increase students' enthusiasm for learning. There are so many benefits of learning media, of course (1) it is more interesting for students so that it has a positive impact that is felt, namely the growth of students' motivation in learning to increase, (2) learning materials are more clearly meaningful so that students can master the material well, (3) methods learning will vary, (4) the teacher displays microsoft power point containing material with additional animations that are degraded in colors that make students more enthusiastic in the learning process, (5) students will learn more by observing, doing and demonstrating the knowledge they have learned. obtained during the learning process.

Keywords: Learning Media, Powerpoint, Effective

Abstrak : Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi serta ditingkatkan, Khususnya kualitas sumber daya pendidik dan peserta didik. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan perlu dilakukan usaha peningkatan mutu pendidikan. Usaha peningkatan pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, guru dan orang tua. Penelitian pengembangan media yang dilakukan di SDN Sarakan II di daerah jalan raya Pakuhaji menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis microsoft power point untuk meningkatkan hasil belajar siswa di masa pandemi seperti ini. Diperlukan strategi kreatif untuk mengajar yang sesuai, agar terciptanya keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut. Untuk dapat mencapai tujuan dan

keberhasilan dalam proses belajar mengajar, perlu memperhatikan beberapa komponen yaitu tujuan pengajaran, guru, siswa, materi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran dan lingkungan pendidikan. Berkaitan dengan hal tersebut untuk meningkatkan proses pembelajaran diperlukan sebuah media yang menarik, menumbuhkan semangat belajar, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu mengatasi masalah di masa pandemi seperti ini dengan adanya Virus Corona-19, media yang cocok yaitu dengan media pembelajaran berbasis microsoft power point yang sangat membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi. Dengan adanya media microsoft power point membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, karena media yang digunakan sangat memudahkan guru dalam menjelaskan serta meningkatkan semangat belajar siswa. Banyak sekali manfaat dari media pembelajaran tentunya (1) lebih menarik untuk siswa sehingga memberikan dampak positif yang dirasakan yaitu tumbuhnya motivasi semangat siswa dalam belajar menjadi meningkat, (2) bahan pembelajaran lebih jelas bermakna sehingga siswa dapat menguasai materinya dengan baik, (3) metode pembelajaran akan bervariasi, (4) Guru menampilkan microsoft power point berisi materi dengan tambahan animasi - animasi yang didegradasi warna – warni membuat siswa menjadi lebih semangat dalam proses belajar, (5) siswa akan lebih banyak belajar dengan cara mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan pengetahuan yang didapatkan saat proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran , Powerpoint , Efektif

PENDAHULUAN

Menurut Sutrisno (2016 : 29) pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara unsur satu dengan unsur yang lain. Pendidikan juga memiliki definisi secara yuridis dalam Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa.”

Menurut Kurniawan (2017 : 26) pendidikan adalah mengalihkan nilai - nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani. Adapun pengertian lain tentang pendidikan menurut Trahati (2015 : 11) pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau

bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar dalam membantu para generasi muda untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal dengan menyiapkan dan membekalinya dengan ilmu pengetahuan dan pengalaman baik di luar maupun di dalam pendidikan.

Dengan demikian, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi serta ditingkatkan, khususnya kualitas sumber daya pendidik dan peserta didik. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan perlu dilakukan usaha peningkatan mutu pendidikan. Usaha peningkatan pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, guru dan orang tua. Usaha ini akan berhasil apabila pihak terkait dapat bekerja sama dalam menyatukan visi misi yang sama untuk peningkatan mutu pendidikan. Semua visi misi dalam meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan mudah saat pembelajaran tatap muka. Namun, saat ini proses pembelajaran dilakukan secara daring yang hanya menggunakan handphone dan alat elektronik lainnya sebagai perantara antara guru dengan siswa.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pendidikan anak yang berusia antara 7 sampai 13 tahun, sebagai pendidikan ditingkat dasar perlu dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan. Potensi daerah atau karakteristik daerah dan sosial budaya masyarakat pada daerah. Diperlukan strategi belajar mengajar yang sesuai agar terciptanya keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut, untuk dapat mencapai tujuan dan keberhasilan dalam proses belajar mengajar tersebut perlu memperhatikan beberapa komponen yaitu tujuan pengajaran, guru, murid, materi pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran dan lingkungan pendidikan.

Mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru dan pembelajaranya, peningkatan pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara rasional, bagi peningkatan mutu pendidikan secara rasional, sehingga diharapkan dengan adanya perubahan kemajuan zaman dalam bidang Iptek, akan menunjang juga kemajuan dan perubahan ke segi positif dalam pendidikan (Budiman, 2017; Killian, 2014).

Tujuan suatu pembelajaran akan tercapai apabila dipersiapkan secara matang oleh pendidik (guru) melalui suatu perencanaan pembelajaran yang baik dan sistematis agar tujuan pendidikan yang diharapkan dapat terwujud. Guru zaman sekarang dituntut untuk dekat dengan teknologi.

Dalam hubungannya dengan media pembelajaran ditemukan beberapa hal pentingnya pemilihan media pembelajaran, dikarenakan antara lain perhatian siswa yang kurang karena kebosanan mendengarkan guru berbicara, bahan yang diajarkan kurang dipahami siswa, kelelahan guru yang berakibat guru tidak bersemangat dalam penyampaian bahan ajar, sarana pembelajaran untuk membantu siswa menyelesaikan tugas dan proses belajar. Pada akhirnya guru harus mampu membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga menarik perhatian siswa untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif menurut Muslim (2001: 22) dapat dilihat dari dua dimensi guru dan siswa. *Pertama*, dari dimensi guru, dalam proses belajar mengajar guru aktif dalam memantau kegiatan belajar siswa, memberi umpan balik, mengajukan pertanyaan yang menantang, mempertanyakan gagasan siswa, guru harus kreatif dalam mengembangkan kegiatan yang beragam, membuat alat bantu atau media pembelajaran, pembelajaran efektif jika guru dapat mencapai tujuan pembelajaran, agar pembelajaran menyenangkan guru harus bisa mengemas materi agar lebih mudah dipahami siswa, menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi untuk menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Kedua, dari dimensi siswa: siswa harus aktif dalam bertanya, mengemukakan gagasan, mempertanyakan gagasan orang lain dan gagasannya, siswa kreatif dalam menulis atau merangkum, merancang atau membuat sesuatu dan menemukan sesuatu yang baru bagi diri siswa, keefektifan siswa bisa dilihat dari penguasaan ketrampilan yang dibutuhkan oleh siswa, pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa berani mencoba atau berbuat, berani bertanya, berani mengemukakan gagasan, berani mempertanyakan gagasan orang lain.

Menurut Budimansyah (2009: 74-76), Hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah 1) Memahami sifat yang dimiliki anak. Pada dasarnya anak memiliki sifat: rasa ingin tahu dan berimajinasi; 2) Mengenal anak secara perorangan. Para siswa berasal dari lingkungan keluarga yang bervariasi dan memiliki kemampuan yang berbeda; 3) Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar. Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami bermain berpasangan atau berkelompok dalam bermain. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar; 4) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah; 5) Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik. Ruang kelas yang menarik merupakan hal yang sangat disarankan dalam PAKEM; 6) Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar; 7) Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar. Mutu hasil belajar akan meningkat bila terjadi interaksi dalam belajar. Pemberian umpan balik dari guru kepada siswa merupakan salah satu bentuk interaksi antara guru dan siswa; 8) Membedakan antara aktif fisik dan aktif mental. Dari delapan hal dalam pembelajaran yang efektif tersebut dapat dipahami dalam konteks pembelajaran yaitu harus memperhatikan kesiapan psikis siswa dengan memperhatikan kemampuan individu siswa, mendorong dan meningkatkan kemampuannya, merangsang agar siswa tertantang untuk belajar serta dengan memanfaatkan sumber dan media belajar yang mendukung.

Muijs & Reynolds (2008:4) menjelaskan bahwa ciri - ciri guru yang efektif dalam pembelajaran di kelas adalah: 1) guru bertanggung jawab memerintahkan berbagai kegiatan selama jam sekolah untuk siswa, yakni mengajar yang terstruktur; 2) murid memiliki tanggung jawab atas tugasnya dan bersikap mandiri selama sesi-sesi tugas tersebut; 3) setiap guru hanya mengampu satu bidang kurikulum saja; 4) interaksi yang tinggi dengan seluruh kelas; 5) guru memberikan banyak tugas yang menantang; 6) keterlibatan murid yang tinggi diberbagai tugas; 7) atmosfer yang positif dalam kelas; dan 8) guru menunjukkan penghargaan dan dorongan yang besar kepada anak didiknya. Guru yang efektif harus mempersiapkan beberapa hal dalam pembelajaran yang menyangkut kemampuan untuk mengorganisasi pembelajaran, menguasai materi pembelajaran, mengarahkan dan memotivasi belajar siswa,

memberikan kesempatan siswa untuk aktif belajar, memberikan penguatan pada siswa dan memfasilitasi siswa dalam belajar.

Saat ini di dalam era informasi, media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam derajat yang berbeda. Menurut Scramm (Hermawan, 2009: 11) mengemukakan bahwa 'media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran'. Jadi media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari seorang guru kepada peserta didik.

Selanjutnya, Sadiman, dkk. (1990) menyampaikan fungsi media secara umum sebagai berikut :1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, misal objek yang terlalu besar dapat diganti dengan gambar, slide dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai, 3) meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya dan mengatasi sikap pasif siswa dan 4) memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Fungsi media, khususnya media visual juga dikemukakan oleh Levie dan Lents, seperti yang dikutip oleh Arsyad (2002) bahwa media tersebut memiliki empat fungsi yaitu : fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan 7 materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik. 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar,

siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Pada tahun 2020 Indonesia dan berbagai negara lainnya telah dihadapkan dengan pandemi yang disebabkan oleh Virus Corona-19. Corona virus merupakan virus jenis baru (SARS-CoV-2) dan penyakitnya disebut *Coronavirus disease* 2019 (COVID-19) yang berasal dari Wuhan, Tiongkok pada akhir Desember 2019 (Yuliana, 2020:188). Virus ini dapat ditularkan dari manusia ke manusia dan telah menyebar secara luas sehingga pada 12 Maret 2020, WHO mengumumkan COVID-19 sebagai pandemi (Susilo, dkk 2020 : 45). Dampak COVID-19 ini menyerang berbagai aspek salah satunya adalah pendidikan. Untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19 di Indonesia, Kemendikbud menerbitkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada satuan pendidikan. Surat edaran tersebut berisikan tentang program pembelajaran dari rumah yang diterapkan pada semua bidang pendidikan di Indonesia (Kemendikbud, 2020).

Upaya proses pembelajaran tetap terselenggara dan peningkatan mutu pendidikan tetap berjalan, sekolah - sekolah pun menerapkan pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks online animasi dan video streaming online.” (Thorme dalam Kuntarto, 2017 : 102).

Menurut Rosenberg dalam Alimuddin, dkk (2015 : 338) menyatakan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018 : 27) daring merupakan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik berkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan. Selain itu menurut Permendikbud No.109/2013 pendidikan jarak jauh

adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran tidak langsung atau face to face.

Pembelajaran daring merupakan kebijakan nasional sebagai langkah strategis dalam upaya pencegahan penyebaran virus COVID-19. Kelebihan dari pembelajaran daring adalah dapat diakses dimanapun dan kapanpun asalkan terhubung dengan koneksi internet.boleh, karena proses pembelajaran daring sangat mendukung PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Banyak sekolah-sekolah termasuk perguruan tinggi menggunakan pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan hasil observasi awal pada hari rabu 28 april 2021 di kelas III Sekolah Dasar Negeri Sarakan II Tangerang, dapat di ketahui bahwa sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh untuk memperlancar jalannya PJJ, SDN Sarakan II menggunakan platform digital whatsapp, google from dan website sekolah sebagai media untuk menyampaikan materi kepada siswa. Namun, tidak semua materi yang dapat dijelaskan dengan memanfaatkan media tersebut. Seperti materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, guru merasa kesulitan dalam mencontohkan materi tersebut sehingga siswa sulit memahami materi yang diajarkan. Proses pembelajaran yaang dilaksanakan pada masa pandemi ini sangat tidak efektif sehingga menyebabkan siswa menjadi sulit memahami pembelajaran saat berlangsung.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, maka untuk meningkatkan proses pembelajaran diperlukan sebuah media lain yang dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan minat, semangat, serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point*. Dengan menggunakan media tersebut semua unsur media dapat digabungkan seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang sangat menarik dan dapat menambah minat belajar siswa. Bagi pengguna komputer, *Microsoft Power Point* merupakan aplikasi yang sering digunakan untuk presentasi.

Menurut Asih Widi Harini (2011), *Microsoft Power Point* biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar dan untuk membuat animasi sederhana. Berdasarkan penjelasan di atas, maka masalah yang umum dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point*?”

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Microsoft Power Point* Pada Saat Pandemi.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan Research and Development. Serta produk yang dikembangkan berupa *Microsoft Power Point* yaitu sebuah media yang mempermudah guru dalam menyampaikan informasi lebih cepat dan mudah serta dapat memudahkan siswa untuk memperoleh informasi yang efektif dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Penelitian dilaksanakan di SDN Sarakan II Tangerang pada hari Rabu 28 april 2021 Subjek peneliti yaitu siswa kelas III yang terdiri dari 25 peserta didik.

Semiawan menjelaskan dalam Sutopo (2008:78) bahwa penelitian pengembangan merupakan perbatasan dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dan terutama untuk menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktek pendidikan dan (R&D) dalam pendidikan diarahkan pada pengembangan produk yang efektif bagi keperluan sekolah, dan merupakan penelitian terapan. Penelitian ini lebih mementingkan perubahan untuk perbaikan (*what works better*), dari pada kemengapaan (*why*) dan mementingkannya dalam bidang pendidikan.

Pendapat lain diungkapkan oleh Sujadi dalam Pargito (2009) bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah - langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pendapat yang lain juga dilontarkan oleh Puslitjaknov (Putra, 2011:133) model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah - langkah tertentu yang harus di ikuti untuk menghasilkan produk tertentu.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data diperoleh melalui observasi dan wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di SDN Sarakan II Tangerang dengan memperhatikan dan mengamati fasilitas yang dimiliki oleh sekolah serta melihat proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring atau online antara guru dengan siswa. Guru menerapkan berbagai media berbasis komputer dalam pembelajaran tematik terpadu. Tidak hanya menggunakan media *powerpoint* tetapi guru juga melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi lainnya.

2. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan dengan guru kelas III SDN Sarakan II untuk memperoleh informasi terkait dengan proses pembelajaran yang berlangsung setiap harinya. Kegiatan wawancara juga untuk mengetahui kendala yang dihadapi serta mengamati aktivitas guru dan siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang berbagai peristiwa kegiatan dalam proses pembelajaran guru menggunakan media

powerpoint, media gambar yang telah dibuat lalu dijadikan bahan ajar dan dimasukkan ke *powerpoint*.

Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrument penelitian untuk membantu keterlaksanaan pengumpulan data, instrument untuk mengumpulkan data, pedoman wawancara berisi tentang pertanyaan terkait media - media yang digunakan di SDN sarakan II dan kendala serta mengatasi respon siswa yang bervariasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif dipergunakan untuk mengolah data, dari hasil uji coba yang dilakukan oleh ahli isi materi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan uji coba siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran untuk melakukan suatu perbaikan yang terdapat pada hasil wawancara.

Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang akan peneliti kembangkan. Dilakukan dengan tahap - tahap sebagai berikut: pemaparan data, reduksi data, kategorisasi data, penafsiran pemaknaan dan penyimpulan hasil analisis data.

Data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian ditulis ulang dan dipaparkan apa adanya, kemudian data dipilih dan disesuaikan dengan fokus penelitian, setelah melalui proses analisis dalam kerangka memperoleh data yang sah dengan member check, triangulasi data, dan pelacakan mendalam. Kemudian disimpulkan dan dimaknai.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media microsoft power point dilaksanakan pada kelas 3 di SDN SARAkan II Tangerang. Bahwa penelitian ini dilakukan dalam rangka untuk meningkatkan media pembelajaran bagi siswa kelas 3.

Bahwa media berbasis microsoft power point yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena media berbasis power point memiliki beberapa unsur yang penting diantaranya :

a. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran

Media yang sering digunakan dimasa Pandemi COVID-19 ini lebih sering menggunakan media gambar, Microsoft Power Point, Google form dan Multimedia lainnya dalam menggunakan media pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Potensi dan masalah, Potensi pada penelitian ini adalah terletak pada kemampuan guru dalam kegiatan belajar mengajar agar mampu menyajikan materi yang dipelajari mudah dimengerti oleh siswa. Yang pada kenyataannya dilapangan, materi hanya disajikan dalam bentuk penjelasan atau ceramah. Hal ini dapat menyebabkan pesan yang disampaikan kurang maksimal. Potensi ini berhubungan dengan perkembangan kognitif anak terutama anak sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Dimana anak lebih mudah memahami benda konkret (nyata).

Di zaman seperti ini dimasa pandemic yang mengharuskan dan menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar apa yang dipelajari tersalurkan ke siswa - siswi yang belajar, guru SDN sarakan II telah melakukan uji coba dengan menggunakan media yang lebih memudahkannya dalam proses belajar berlangsung kriteria keefektifannya media Powerpoint mengalami ketuntasan sebanyak 19 siswa dari 25 siswa atau sebanyak 85% .

Secara umum siswa memahami materi yang diajarkan karena didalam *powerpoint* guru - guru telah melakukan kreatifitas agar siswa yang melakukan proses pembelajaran menerima dengan baik untuk dipahami, guru - guru melakukan kreatifitas didalam *power point* berupa , 1) permainan warna agar warna yang ditampilkan menarik para siswa tentu untuk dikelas rendah membuat siswa menjadi penasaran dengan pembelajaran yang berlangsung; 2) ditambahkannya animasi bergerak membuat siswa menjadi mudah mengingat pembelajaran yang berlangsung, dan 3) memberikan huruf yang mudah dibaca oleh siswa, sehingga pembelajaran seperti adanya benda konkret tidak hanya didalam kelas, saat ini pun guru menjadi lebih kreatif untuk siswanya meskipun hanya pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Ini sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Lestia Pratiwi, 2015) bahwa perkembangan kognitif anak dapat dibedakan antara beberapa tahap selanjutnya dengan usianya, yaitu: (1) 0 sampai dengan 2 tahun: sensori motorik; (2) 2 sampai dengan 6 tahun: pra operasional; (3) 7 sampai dengan 11 tahun: operasional konkrit; (4) diatas 11 tahun: operasional formal. Mengingat umumnya anak Indonesia mulai masuk sekolah dasar pada usia 6 sampai dengan 7 tahun dan rentang waktu belajar di sekolah dasar selama 6 tahun maka usia anak sekolah dasar bervariasi antara 6 sampai dengan 12 tahun.

Dengan demikian tahap kognitif anak meliputi tahap akhir praoperasional sampai awal operasional formal. Pada usia 6 sampai dengan 12 tahun anak berada pada masa operasi konkret 3, dimana anak akan berfikir logis terhadap objek yang konkret, anak mampu menggunakan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret, berkurang rasa egonya dan mulai menerima pandangan orang lain, keputusan tentang sebab akibat meningkat, kemampuan berfikir dari yang sederhana dan konkret ketingkat yang lebih rumit dan abstrak, mengerti perubahan dan proses kejadian yang kompleks dan saling berhubungan.

b. Pemilihan media pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, kondisi dan suasana didalam kelas karena dimasa pandemi seperti ini sangatlah sulit untuk siswa mengikuti pelajaran berlangsung. Namun, Saat

pandemi seperti ini dapat ditemukan bahwa penerapan media yang digunakan guru memiliki kontribusi tidak hanya dalam memudahkan penyampaian materi, tetapi juga pada siswa yang menjadi termotivasi dan tertarik untuk belajar.

Mengumpulkan informasi, Untuk mengembangkan potensi yang ada, maka potensi tersebut harus mampu dipergunakan sebagaimana mestinya, salah satunya yaitu perlunya sebuah pemanfaatan media untuk mendukung proses pembelajaran berdasarkan perkembangan kognitif siswa. Pada tahap ini anak cenderung lebih memahami konsep yang nyata dibandingkan konsep yang abstrak. Konsep abstrak ini contohnya seperti penjelasan guru (ceramah).

Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat perantara antara guru dengan siswa pada proses pembelajaran. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *Powerpoint* yang merupakan salah satu dari media visual yang di dalamnya terdapat teks, gambar, foto, clip art.

Desain produk, Produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis Powerpoint. Powerpoint adalah program aplikasi presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft Corporation. Powerpoint dapat memposisikan teks, gambar, foto, clip art, animasi dan objek - objek lainnya dalam satu atau beberapa halaman individual yang disebut dengan "slide" (Rusman dalam Kusprimanto 2014).

Pengembangan Powerpoint dapat dikembangkan melalui Personal Presentation. Pada penyajian ini Powerpoint sebagai alat bantu bagi instruktur untuk presentasi menyampaikan materi. Dalam hal ini kontrol terletak pada guru atau instruktur. Informasi yang akan disajikan dapat dimuat dan diprogram sedemikian rupa sehingga anak akan lebih tertarik untuk belajar.

Kualitas media pembelajaran berbasis Powerpoint dilihat dari aspek tampilan berada pada kategori sangat valid dan layak untuk diuji cobakan. Tingkat pencapaian tersebut terdiri dari beberapa aspek sebagai berikut: (1) Gambar, (2) foto, (3) Teks, (4) clip art, (5) animasi. Kualitas media pembelajaran berbasis Powerpoint dilihat dari aspek content (isi) berada pada kategori valid dan layak

untuk diuji cobakan. Tingkat pencapaian tersebut terdiri dari beberapa aspek sebagai berikut: (1) Kesesuaian dengan tujuan yang harus dicapai, (2) Kesederhanaan, (3) Unsur desain pesan, (4) Pengorganisasian bahan.

Kualitas media pembelajaran berbasis Powerpoint ditinjau dari uji coba terhadap guru dan siswa yang berada pada kategori sangat baik dari segi indikator sebagai berikut: (1) Efektifitas media, (2) Motivasi belajar siswa, (3) Aktifitas belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Powerpoint sangat baik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D atau lebih dikenal dengan Research and Development. Serta produk yang dikembangkan berupa Microsoft Power Point yaitu sebuah media yang mempermudah guru dalam menyampaikan informasi lebih cepat dan mudah serta dapat memudahkan siswa untuk memperoleh informasi yang efektif dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Powerpoint dengan metode R&D di SDN SARA KAN II sangatlah efektif untuk para siswa di sana, karena media power point ini merupakan media yang tepat untuk menyampaikan berbagai macam materi untuk para siswa.

c. Kendala saat menggunakan media pembelajaran

Ketika menggunakan media dimasa pandemi seperti ini sangatlah bervariasi sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan, misal: menggunakan media video berarti media yang digunakan audio - visual kendalanya saat melakukan pembelajaran guru kesulitan mengatur waktu, objek atau isi dalam video pembelajaran membuat video semenarik mungkin agar siswa yang melihatnya tidak merasa bosan dengan isi materi yang ada didalam video.

Guru pun tidak hanya menggunakan powerpoint saja tapi menggunakan aplikasi - aplikasi lainnya. Kesulitan dan hambatan yang dapat dirasakan bagi guru - guru dari penerapan media berbasis komputer hanya terkait error aplikasi yang digunakan, serta jaringan error karena banyak pengguna yang melakukannya. Cara mengatasi kendala yang terjadi segera diatasi baik oleh guru - guru maupun pihak

sekolah dengan membuat produk aplikasi berbasis komputer yang dapat diakses hanya untuk sekolahnya saja.

Selain itu, pihak sekolah terutama Kepala Sekolah juga memberikan andil dalam mengatasi kendala penerapan media yaitu dengan mengirimkan pelatihan pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran, pelatihan dalam bidang komputer dan jaringan/internet dengan ditunjukkan dengan keterampilan dan inovasi. Guru memanfaatkan sarana dan prasarana dengan mengintegrasikan media melalui jaringan internet yang sudah disediakan oleh sekolah sehingga guru lebih mudah mengakses materi maupun jenis media berbasis komputer lainnya.

d. Respon siswa saat menggunakan media pembelajaran

Respon siswa saat menggunakan media pembelajaran sangat bervariasi, karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda tentu siswa pun memiliki respon yang sangat bervariasi, siswa yang aktif dan penasaran dengan mata pelajaran yang berlangsung tentu sangat antusias dan siswa yang masih kurang mengerti akan biasa saja dalam mengikuti pelajaran

e. Efektivitas pembelajaran siswa memahami pelajaran melalui E-learning

Setiap Guru biasanya sudah tahu bagaimana siswanya, lebih mengetahui lagi lakukan tes kepada siswa baik tentang pelajaran yang telah dilakukan sebaiknya secara lisan agar guru langsung bisa mendengar anaknya berbicara. Efektivitas pada dasarnya untuk menggambarkan seberapa dalam tujuan pembelajaran yang dicapai dengan siswa. Sebab sesuai dengan pendapat yang dikatakan Sabarata, (2004) bahwa ketuntasan hasil belajar siswa merupakan syarat utama yang perlu diperhatikan dalam menentukan efektivitas pembelajaran.

Selain itu, pada hasil pengamatan tentang aktivitas siswa juga didapatkan informasi bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa, peningkatan ini tentunya diikuti oleh meningkatnya tingkat ketuntasan belajar siswa yang telah mencapai 85% sehingga melalui data yang didapatkan terbukti bahwa pelajaran yang efektif yaitu tidak semata-mata berorientasi kepada hasil (*by product*), namun juga

berorientasi kepada prose (*by process*), dengan harapan makin tinggi proses makin tinggi pula hasil yang dicapai (Sudjana,2010).

Jadi menggunakan media berbasis powerpoint pun sudah terbukti memberi materi atau materi yang disalurkan untuk siswa diterima dengan baik.

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Power point di SDN SARA KAN II. Adapun tahapan dalam membuat media pembelajaran ini adalah: (1) Melihat potensi dan masalah berupa kemampuan guru ketika menyajikan materi kepada siswa, (2) Mengumpulkan informasi untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan menciptakan suatu media pembelajaran, (3) Desain produk adalah merancang media pembelajaran yang telah direncanakan, (4) Validasi desain untuk menentukan kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian dari validator, (5) Revisi desain adalah memperbaiki kesalahan dan kekurangan media pembelajaran berdasarkan saran dari validator, dan (6) Uji coba produk berupa pengimplementasian media pembelajaran kedalam kegiatan pembelajaran.

Dari pembahasan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk media pembelajaran berbasis Powerpoint dapat dikatakan sangat layak dari segi aspek tampilan dan aspek content berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran dari validator. Sedangkan keefektifannya dapat dilihat ketika penerapannya dalam kegiatan pembelajaran, yang diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa di SDN SARA KAN II.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Powerpoint dengan metode R&D di SDN SARA KAN II sangatlah efektif untuk para siswa di sana, karena media power point ini merupakan media yang tepat untuk menyampaikan berbagai macam materi untuk para siswa di sana, dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dan siswa pun dapat dengan mudah menangkap penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep. H, Hemawan, dkk. (2009). *Media Pembelajaran* . Bandung : UPI Press.
- Bellen, & Muslim. . (2001). *Orientasi Program Manajemen Berbasis Sekolah (MBS)*. Jakarta: Unesco, Unicef, Depdiknas.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al - Tadzkijyah :Jurnal pendidikan* .
- Budimansyah, D. (2003). *Model Pembelajaran Berbasis Portofolio*. Bandung : PT. Genesindo .
- Killian, N. (2014). Peran Teknologi Informasi dalam Komunikasi antar Budaya dan Agama. *Jurnal Dakwah Tabligh* .
- Kuncahyono. (2017). penerapan media berbasis komputer. *pemikiran dan pengembangan SD*, 773-780.
- Kurniawan, Syamsul. (2017). Konsep & Implementasinya secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat. *Pendidikan Karakter*.
- Muijs, D., & David, R. (2005). *Effective Teaching (Avidence and Practice Second Edition)*. New Delhi : Sage Publicantion Ltd.
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dan Pengembangan Bidang Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Oemar, H. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran* . Jakarta : Bumi Aksara.
- Pargito. (2009). *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan* . Lampung : Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung .
- Putra, N. (2011). *Research and Development* . Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif* . Bandung : Alfabeta.
- Sutopo. (2008). *Metodologi Penelitian Kuanlitatif* . Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Sutrisno, E. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta : Media Group .
- Trahti, M. R. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Peduli LIngkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap. *skripsi* .
- Zubair, S. (2015). pengembangan media pembelajaran berbasis software macromedia flash 8 dan powerpoint materi pokok asam bata. *Jurnal Penddikan Fisika*, 3.