

# Pengembangan Media Power Point untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa

*by Ayu Dyah*

---

**Submission date:** 06-Apr-2022 11:36AM (UTC-0400)

**Submission ID:** 1803455678

**File name:** NGKATKAN\_LITERASI\_BUDAYA\_-\_Jurnal\_Pedagodig\_Pendidikan\_dasar.pdf (960.93K)

**Word count:** 2188

**Character count:** 14001



## PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR

Lina Indi Ainumila, Wuli Oktiningrum

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

E-mail: [Linaainumila@gmail.com](mailto:Linaainumila@gmail.com), [Wulie.okti@uniramalang.ac.id](mailto:Wulie.okti@uniramalang.ac.id)

### Sejarah Artikel

Diterima 9/10/2021

Disetujui 25/11/2021

Diterbitkan 30/11/2021

### Abstract

*This study aims to determine the validity of interactive power point learning media, determine student responses to media, determine the results of increasing cultural literacy and citizenship in elementary school thematic learning. The research used Research and Development. research method. The results of the research on the average validity of the validation are 96% with "Very Valid" qualifications and the average validity of the material validation is 93% with "Very Valid" qualifications. The average response of students from small groups is 92% with a qualification of "very good". Average by large group 95% with "Very Valid" qualification. The results of trials in large groups have increased, namely the average pretest 69 and posttest 89. The results is interactive power point learning media are valid and can improve cultural literacy and citizenship of elementary school thematic learning.*

**Keywords:** Power point Interactive Media, student learning outcomes

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran interaktif power point, respon siswa terhadap media, serta hasil peningkatan literasi budaya dan kewargaan pembelajaran tematik Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode R&D. Hasil penelitian rata-rata kevalidan validasi yaitu 96% dengan kualifikasi "Sangat Valid" dan rata-rata kevalidan validasi materi yaitu 93% dengan kualifikasi "Sangat Valid". Rata-rata respon siswa dari kelompok kecil 92% dengan kualifikasi "sangat baik". Rata-rata oleh kelompok besar 95% dengan kualifikasi "Sangat Valid". Hasil uji coba pada kelompok besar mengalami peningkatan yakni pada rata-rata pretest 69 dan posttest 89. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif power point valid digunakan dan dapat meningkatkan literasi budaya dan kewargaan pembelajaran tematik Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Media Interaktif Power point, hasil belajar siswa.

### PENDAHULUAN

Menurut Hardiansyah (2017) literasi budaya dan kewargaan

merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan

Indonesia serta kemampuan memahami hak dan kewajiban sebagai warga Negara. Literasi budaya dan kewargaan sangat penting dikuasai di abad ke-21, oleh karena itu menjadi suatu yang pasti bagi setiap individu memiliki kemampuan dengan keragaman suku, budaya, bahasa, adat istiadat, kepercayaan dan lapisan sosial. Sesuai dengan pernyataan tersebut literasi budaya dan kewargaan penting bagi siswa agar siswa memahami, melestarikan kebudayaan Indonesia serta menerapkan nilai-nilai kewargaan budaya untuk memperkuat pribadi menjadi generasi penerus bangsa.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam berbagai mata pelajaran dan memberi pengalaman langsung terhadap siswa (Effendi, 2009). Dilihat dari pengertian pembelajaran tematik dengan pengajaran literasi budaya dan kewargaan lebih mudah apabila dilakukan secara interaktif /langsung. Namun pada kenyataannya di Indonesia mengalami perubahan dalam proses pembelajaran, hal tersebut terjadi karena ada wabah besar yang menyerang di Indonesia, yaitu virus COVID-19. Adanya virus COVID-19 menuntut proses pembelajaran dilaksanakan dengan jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran yang dilakukan dengan tidak tatap muka secara langsung, tetapi menggunakan alat atau aplikasi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran (Handarini, 2020). Pembelajaran jarak jauh ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komunikasi, komunikasi guru dengan siswa ataupun orang tua melalui *whatsapp*, *zoom*, *google meet* dan lain sebagainya. Hal ini mengakibatkan siswa terbatas berinteraksi dengan guru sehingga siswa kesulitan memahami materi.

Hasil observasi dilakukan oleh penulis yakni di SD Negeri 1 Permanu, yang terletak Desa Permanu Kec. Pakisaji Kabupaten Malang, di sekolah tersebut ada beberapa alat penunjang yang biasa digunakan oleh seorang pendidik yaitu laptop, LCD, televisi maupun kaset yang dapat mempermudah siswa dalam memahami suatu materi yang disampaikan oleh seorang pendidik. Akan tetapi alat penunjang tersebut jarang dipakai terutama untuk kelas IV. Pada masa pandemi COVID-19 ini di SD Negeri 1 Permanu ini melakukan pembelajaran secara daring. Tidak ada siswa yang ke sekolah kecuali yang mempunyai jadwal piket. Guru-guru tetap ke sekolah dengan menggunakan protokol kesehatan yang benar. Selama pandemic COVID-19 di SD Negeri 1 Permanu menerapkan proses pembelajaran dengan memberikan tugas setiap hari kepada siswa melalui google form atau Via Whatsapp.

Hakikatnya menurut Setyosari (2005), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan sekitar yang dijadikan untuk perantara komunikasi dalam pembelajaran. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang dapat memperjelas pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran, meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran jarak jauh adalah media pembelajaran interaktif power point. Menurut peneliti media pembelajaran interaktif power point media yang menarik digunakan. Menurut peneliti media pembelajaran interaktif power point juga dibutuhkan untuk memahami materi terutama siswa SD, karena terdapat gambar-gambar, animasi serta materi yang jelas dalam

pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak membosankan. Menurut Susilana, dkk (2007), *Microsoft Power Point* adalah salah satu aplikasi yang penggunaannya mudah dalam komputer, karena dapat digabungkan dengan *Microsoft* lainnya seperti *Word*, *Excel*, *Access* dan sebagainya. Menurut Sanjaya (2010), media interaktif menuntun siswa secara tuntas untuk menguasai materi dengan cepat dan menarik. Berdasarkan permasalahan-permasalahan peneliti mengembangkan media harus dapat menjawab kesulitan siswa dalam mengerti dan memahami materi. Tujuan penelitian ini mengetahui kevalidan media pembelajaran dan peningkatan literasi budaya dan kewargaan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Power Point*. Peneliti memilih untuk membuat media interaktif yang dapat digunakan oleh siswa di rumah masing-masing untuk memahami materi.

## METODE <sup>13</sup>

Metode dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model R&D menurut Borg & Gall dalam Sugiyono (2015). Kemudian validasi dalam penelitian ini dilakukan pada dua orang ahli diantaranya ahli media dan ahli materi. Subjek uji coba dalam penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas 4 SD. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket serta pretest dan posttest. Sesuai dengan teknik pengumpulan data rancangan uji coba penelitian ini menggunakan desain uji coba before & after.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan pengembangan produk awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dan

observasi. Ditemukannya beberapa kendala, sebagai berikut.

1. Kesulitan dalam memahami materi karena tidak adanya penyampaian secara langsung.
2. Interaksi guru dan siswa kurang baik dalam proses pembelajaran karena kurang komunikasi dan tidak interaksi langsung.
3. Media pembelajaran yang digunakan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi kurang hanya melalui *Google Form* dan *WhatsApp*.
4. Minat belajar dan membaca siswa masih rendah, terlihat ketika pembelajaran berlangsung jika tidak ada perintah dari guru, maka siswa tidak aktif untuk belajar.

Tahap perencanaan peneliti merancang media pembelajaran interaktif *Power Point*.

Kemudian setelah melakukan analisis kebutuhan dan perencanaan maka dapat dilakukan pengembangan produk awal.

1. Pengembangan Media Interaktif *Power Point*

Media pembelajaran interaktif *Power Point* ini didesain melalui Langkah-langkah yang dilakukan yaitu; 1) membuat *story board* dibuat dengan tujuan untuk mempermudah dalam pembuatan media, supaya bagian-bagian dari media pembelajaran dapat tersusun dengan baik; 2) *story board* kemudian bisa dijadikan acuan untuk membuat media pembelajaran interaktif *Power Point*. Membuat media pembelajaran memperhatikan aspek warna dan komposisi sesuai dengan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran tersebut; dan 3) proses pembuatan media pembelajaran interaktif *Power Point* merupakan proses akhir dengan memperhatikan tentang gambar, animasi, warna background, warna font, dan bentuk font. Sebagai langkah terakhir dari pembuatan media

pembelajaran *power point* yaitu dengan menyimpan file *power point* menjadi *power point show*.

2. Validasi ahli media dan ahli materi.

Tujuan dari validasi untuk melihat kevalidan media pembelajaran interaktif *power point*. Berikut hasil rekapitulasi validasi ahli media dan validasi ahli materi.

a. Rekapitulasi Validasi Media

Tabel 1  
Rekapitulasi Validasi Media

No.	Aspek	No Soal	Skor	Total Skor
1.	Tampilan Media	1	5	43
		2	4	
		3	5	
		4	4	
		5	5	
		6	5	
		7	5	
		8	5	
		9	5	
2.	Penyajian	10	5	5
		Jumlah		48
		Skor Maksimal		50
		Presentase		96%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari aspek tampilan media pembelajaran dua butir indikator yang setuju dan delapan butir indikator sangat setuju. Sehingga dari aspek tampilan memiliki jumlah 43. Kemudian dari aspek penyajian terdapat satu butir indikator dengan sangat setuju. Sehingga pada aspek penyajian memiliki jumlah 5. Jumlah keseluruhan dari aspek tampilan dan penyajian adalah 48. Hasil validasi media tersebut memperoleh presentase 96% dengan kategori valid.

b. Rekapitulasi Validasi Materi

No.	Aspek	No Soal	Skor	Total Skor
1.	Materi	1	5	34
		2	5	
		3	5	
		4	4	
		5	5	
		6	5	
		7	5	
2.	Penyajian	8	4	8
		9	4	
		Jumlah Skor		42
		Skor Maksimal		45
		Presentase		93%

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari aspek materi satu butir indikator yang setuju dan enam butir indikator sangat setuju. Sehingga dari aspek tampilan memiliki jumlah 34. Kemudian dari aspek penyajian terdapat dua butir indikator dengan setuju. Sehingga pada aspek penyajian memiliki jumlah 8. Jumlah keseluruhan dari aspek tampilan dan penyajian adalah 42. Hasil validasi media tersebut memperoleh presentase 93% dengan kategori valid.

3. Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah media diuji kevalidan melalui validasi peneliti melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan respon siswa terhadap media pembelajaran. Pada uji coba kelompok kecil peneliti mengetahui kelemahan produk dari segi penggunaan saat di lapangan. Peneliti mengambil dari komentar-komentar dan tanggapan siswa saat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Catatan setelah peneliti melakukan uji coba kelompok kecil bahwa dalam *power point* terdapat salah satu slide yang background shape dengan tulisan ada yang sama-sama gelap sehingga siswa kesulitan membaca materi. Kemudian siswa mempertanyakan suara setiap klik tombol, Karena pada media pembelajaran interaktif *power point* tersebut belum ada variasi suara saat klik tombol-tombolnya. Setelah dilakukan uji coba kelompok

Tabel 2  
Rekapitulasi Validasi Materi

kecil maka dapat di uji cobakan dalam kelompok besar setelah revisi.

#### 4. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada 4 Mei 2021 di SD Negeri 1 Permanu. Subyek uji coba kelas 4 SD Negeri 1 Permanu. Data hasil uji coba kelompok besar diperoleh melalui tes tulis berupa pretest dan posttest. Berikut hasil rekapitulasi.

Tabel 3  
Rekapitulasi Uji Coba Kelompok Besar

NO.	NAMA SISWA	SKOR PRETEST	SKOR POSTEST
1.	AR	75	95
2.	AT	80	90
3.	BO	65	85
4.	FM	75	95
5.	HB	55	80
6.	IW	75	90
7.	IN	85	100
8.	JD	65	75
9.	RDW	65	85
10.	RS	60	90
11.	RI	55	85
12.	WR	75	95
13.	WK	85	100
14.	YW	50	85
TOTAL SKOR		965	1250
RATA-RATA		69	89
KETUNTASAN KLASIKAL		50% (tidak tuntas)	100% (tuntas)
PENINGKATAN		50%	

Tabel tersebut menunjukkan bahwa total skor pretest 965 dengan rata-rata 69. Sedangkan total skor posttest 1250 dengan rata-rata 89. Berdasarkan hasil nilai tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media media pembelajaran interaktif power point ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan hasil rata-rata yang meningkat. Hasil uji coba kelompok besar terlihat dari rekapitulasi hasil pretest dan posttest yang digunakan yaitu desain eksperimen (before- after) yang terdapat pada gambar berikut:

$$\boxed{69} \times \boxed{89}$$

Gambar 1: hasil eksperimen (before-after),  $O_1$  nilai sebelum tretmen dan  $O_2$  nilai sesudah tretmen (Sugiyono, 2017)

Berdasarkan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif power point dapat meningkatkan literasi budaya dan

kewargaan pada sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dikembangkan oleh Suhastra (2013), hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa setelah melakukan uji coba *before & after* penggunaan media pembelajaran, menunjukkan bahwa ada peningkatan rata-rata setelah menggunakan media pembelajaran.

#### 5. Respon Siswa

Selain melakukan pretest dan posttest peneliti juga menyebarkan angket siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran. Penyebaran angket siswa dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Berikut hasil rekapitulasi hasil respon siswa terhadap media pembelajaran.

##### a. Rekapitulasi Respon Siswa Kelompok Kecil

Tabel 4  
Rekapitulasi Respon Siswa Kelompok Kecil

NO.	NAMA SISWA	SKOR
1.	AR	80
2.	AF	100
3.	DV	80
4.	FM	100
5.	GP	90
6.	IP	100
TOTAL SKOR		550
RATA-RATA		92

Hasil angket respon siswa kelompok kecil dapat diketahui perolehan total skor sebesar 550 dan rata-rata 92, sehingga dapat dikategorikan sangat baik.

##### b. Rekapitulasi Respon Siswa Kelompok Besar

Tabel 5  
Rekapitulasi Respon Siswa Kelompok Besar

NO.	NAMA SISWA	SKOR
1.	AR	100
2.	AT	100
3.	BO	80
4.	FM	100
5.	HB	90
6.	IW	100
7.	IN	100
8.	JD	100
9.	RD	90
10.	RS	100
11.	RN	100
12.	WR	80
13.	WK	100
14.	YW	90
TOTAL SKOR		1330
RATA-RATA		95

Hasil angket respon siswa kelompok besar dapat diketahui perolehan total skor sebesar 1330 dan rata-rata 95, sehingga dapat dikategorikan sangat baik. Berdasarkan nilai yang diperoleh, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif power point layak digunakan media pembelajaran dalam pembelajaran.

#### KESIMPULAN

Hasil validasi media mendapatkan presentase 96% dengan kualifikasi sangat valid. Hasil validasi ahli materi mendapatkan presentase 93% dengan kualifikasi sangat valid. Respon siswa pada uji coba kelompok kecil juga mendapatkan hasil presentase 92%. Dan uji coba kelompok besar mendapatkan presentase 95%. Hal ini dapat dikatakan media pembelajaran valid atau layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil dan uji coba produk yang telah dilakukan melalui pretest dan posttest mendapatkan nilai rata-rata pada pretest 69 dan rata-rata pada posttest 89. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif power point mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu siswa antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran. Hasil dari uji coba menunjukkan tentang meningkatkan literasi budaya dan kewargaan siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Effendi, M. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran. Pengantar ke arah pemahaman KBK, KTSP, dan SBI*. Malang.FIP Universitas Negeri Malang
- Handarini, O.I. 2020. *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) volume 8, nomor 3, 2020* (online). Diakses pada 15 November 2020 dari <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/download/8503/4094>
- Hardiansyah, firman. 2017. *Materi Pendukung Literasi Budaya dan Kewargaan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sanjaya, B. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Setyosari, P. 2005. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono 2015. *Statistika Nonparametris untuk Penelitian*. CV. Alfabeta
- Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhastra, Dimas. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran power point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 pada Materi Energi dan Perubahannya di MIN Rejoso Jombang*. <http://ethese.uin-malang.ac.id>. Diakses tanggal 4 Juli 2021 pukul 11.45 WIB.
- Susilana, Rudi, dkk. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: cv Cavana Prima.

# Pengembangan Media Power Point untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa

## ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	1%
2	Raifa Novriani, Asni Johari, Bambang Hariyadi. "Pengembangan Modul IPA Berbasis Metode Studi Kasus untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama", Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2017 Publication	1%
3	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	1%
4	<a href="https://e-journal.upr.ac.id">e-journal.upr.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="https://repository.unpas.ac.id">repository.unpas.ac.id</a> Internet Source	1%
6	Submitted to Southeast Community College Student Paper	1%
7	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%



8	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	1 %
9	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper	1 %
10	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
11	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1 %
12	<a href="http://ecampus.imds.ac.id">ecampus.imds.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	1 %
14	Wella Yosvita Sari, Aprizal Lukman, Afreni Hamidah. "Pengembangan Komik Penanganan Sampah Rumah Tangga Berbasis Karakter untuk Masyarakat di Perumahan Nasional Griya Aur Duri Indah Kota Jambi", Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2018 Publication	1 %
15	<a href="http://jurnal.uns.ac.id">jurnal.uns.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a>	

---

Internet Source

1 %

---

**17** [semnaslit.unimed.ac.id](http://semnaslit.unimed.ac.id)  
Internet Source

1 %

---

**18** [dispusip.pekanbaru.go.id](http://dispusip.pekanbaru.go.id)  
Internet Source

1 %

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On