

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK POWER POINT INTERAKTIF DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS 1 SDN 1 WRINGINANOM

Anis khusnul inayah

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; Anisoke47@gamil.com

Received: 16/02/2023

Revised: 30/04/2023

Accepted: 24/06/2023

Abstract

Learning media is one of the most important components in the learning process of an implementation. But in reality there are still a few teachers who still use the media in the learning process, thereby reducing student learning outcomes. One of the most frequently used learning media is power point media, interactive power point media is a medium that is easy and can be used by everyone and can be varied according to student needs. The aim is to describe the design and effectiveness of power point media in Islamic religious education subjects. This type of research is Research and Development using a 4D research model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data analysis techniques using quantitative and qualitative through a questionnaire. The research subjects is 40% from students were 13 students of class 1 SDN Sukowinangun 2 Magetan. The data obtained is qualitative data and then converted into quantitative data by using product moment. The results showed that the developed media was declared valid with a percentage of two expert validators at 80% and from the results of student evaluations at 87%.

Keywords

Instructional Media, Power Point, Students

Corresponding Author

Anis khusnul inayah

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; Anisoke47@gamil.com

1. PENDAHULUAN

Kurikulum terus berkembang dan berubah seiring perkembangan zaman. Kurikulum 2013 masih mengandung beberapa kekurangan dan perbedaan dari kurikulum sebelumnya. Kekurangannya adalah tidak adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran yang terintegrasi secara tematik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dengan kekurangan ini, guru dapat membuat dan menggunakan media pembelajaran inovatif yang memenuhi kebutuhan siswa serta materi yang tersedia di internet. Di era digital saat ini, guru harus mampu menggunakan teknologi untuk membuat dan mendidik kemampuan mereka untuk memperoleh konten (materi). Selain pengembangan teknologi, guru harus memiliki keterampilan khusus untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran (Dewi and Manuaba 2021).

Pendidikan tidak hanya memengaruhi kemajuan suatu negara, tetapi juga merupakan upaya untuk menciptakan suasana belajar yang aktif sehingga setiap orang dapat mengembangkan



potensinya. Hal ini sesuai dengan Bab 1 Pasal 1 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pemberian pendidikan.

Dalam situasi seperti ini, peningkatan proses pembelajaran memerlukan media yang menarik. Media yang menarik harus membangkitkan minat dan semangat siswa serta menyemangati mereka selama kegiatan pendidikan dan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint adalah alternatif yang bagus untuk memecahkan masalah. Ini membantu Anda menggabungkan semua elemen media, seperti teks, gambar, audio, bahkan video dan animasi, menjadi pelajaran yang menarik. Microsoft PowerPoint adalah perangkat lunak yang membantu Anda membuat presentasi yang efektif, profesional, dan sederhana. Sangat populer di kalangan pengguna komputer untuk berbagai aktivitasnya. Media PowerPoint memudahkan kita merancang presentasi visual yang menakjubkan menggunakan teks, foto, animasi, video, dan kuis. Siswa akan lebih mudah memahami materi pendidikan agama Islam (PAI) jika presentasi PowerPoint digunakan (Suwartini n.d, 2021).

PowerPoint hanya digunakan untuk presentasi sepihak (non-interaktif) di mana siswa hanya bertindak sebagai penonton atau pendengar dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Anda dapat membuat presentasi multimedia interaktif dengan PowerPoint dengan kemampuan hyperlink dan suara. Kombinasi slide dan hyperlink memungkinkan Anda membuat presentasi interaktif yang memungkinkan siswa menggunakan strategi kognitif tingkat tinggi. Media adalah bagian dari bahan dan alat dalam sistem pembelajaran dalam arti sempit. Namun, dalam arti luas, media berarti mengoptimalkan semua bagian sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Hamidjojo, yang dikutip oleh Mohamad Miftah, konsep media terdiri dari semua sarana yang digunakan oleh orang yang menyebarkan ide. Oleh karena itu, konsep itu sampai ke individu yang menerimanya. Namun, seperti yang dinyatakan oleh Mc Luhan dan diikuti oleh Mohammad Miftah, media telah memperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengarkan, dan melihat dalam batas waktu dan jarak tertentu. Namun, dengan bantuan media, batas-batas ini hampir tidak ada lagi (Miftah 2013).

Microsoft PowerPoint adalah program presentasi untuk komputer yang mudah digunakan dan dapat diintegrasikan dengan program Microsoft lainnya seperti Word, Excel, Access, dan sebagainya. PowerPoint juga termasuk dalam paket Microsoft Office dan dapat ditampilkan di layar komputer dengan proyektor LCD. Pembelajaran PowerPoint ini dirancang untuk menjadi interaktif, dengan presentasi PowerPoint yang dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang memungkinkan pengguna memilih instruksi penggunaan, materi, dan soal latihan yang mereka inginkan (Andriani 2016).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Tahapan penelitian pengembangan terdiri dari empat tahap, yang dikenal sebagai model 4 D, yaitu:

- a. Tentukan persyaratan instruksional. Pada titik ini, analisis kebutuhan dilakukan, yang mencakup studi literatur dan survei lapangan.
- b. Membuat model instruksional prototipe. Tujuan dari langkah ini adalah membuat model prototipe. Merancang model, validasi pakar, dan penyempurnaan model prototype berdasarkan hasil validasi ahli adalah semua pekerjaan yang dilakukan.
- c. Membangun model pembelajaran yang valid, teruji, dan dapat dipercaya. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran dan perangkatnya untuk menjadi model yang valid, teruji, dan dapat dipercaya.
- d. Uji coba terbatas dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan model pembelajaran. Tujuan akhir adalah membuat model yang dapat diandalkan dan diuji yang dapat dipromosikan ke pengguna (Nursit, 2016).

Penelitian ini menggunakan angket dan wawancara tidak terstruktur untuk mengumpulkan data. Penggunaan angket dan wawancara untuk menentukan validitas dan kebutuhan PowerPoint, dan wawancara untuk menentukan kualitas PowerPoint yang interaktif. Alat penelitian adalah lembar validasi yang digunakan untuk mengetahui seberapa valid media pembelajaran PowerPoint tersebut. Dua metode analisis data digunakan dalam penelitian ini:

- a. Analisis deskriptif kualitatif mengolah data hasil penilaian dari dua validator ahli dan peserta didik
- b. Analisis statistik deskriptif mengolah data yang dikumpulkan melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Data ordinal diperoleh dari lembar validasi dan angket respons, jadi transformasi msr digunakan untuk mengubah data ordinal menjadi data interval.

Untuk menentukan tingkat kevalidan produk yang dibuat, analisis data menggunakan skala likert. Rumus untuk pengolahan data adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan : V = nilai

$\sum X$ = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

. Kriteria kualifikasi penilaian digunakan untuk menentukan validitas media pembelajaran yang dirancang untuk digunakan dalam pembelajaran. Tabel berikut menunjukkan kriteria tersebut.

Tabel. 1 skala perhitungan validasi ahli

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

Dengan kriteria ke validan sebagai berikut :

Tabel. 2 Kriteria Kevalidan

Penilaian	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < x \leq 80\%$	Valid
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Valid
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Mendefinisikan persyaratan pembelajaran (Analisis Kebutuhan)

Tahapan ini mencakup analisis Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), analisis materi, dan analisis kondisi peserta didik. Analisis RPP dari materi "Bersih Itu Sehat" di 4 pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menemukan bahwa ada beberapa tujuan pembelajaran, di antaranya adalah: 1) Mampu menjelaskan arti "suci" dengan benar; 2) Mampu menyebutkan berbagai jenis bersuci dengan benar. 3) Dapat mencontohkan tata cara mandi dan istinja (buang air kecil dan besar) dengan benar. 4) Dapat menunjukkan tata cara bersuci sebelum beribadah dengan benar. 5) Membiasakan diri bersuci sebelum beribadah dengan benar. 6) Menunjukkan perilaku bersih badan, pakaian, barang, dan tempat dengan benar. 7) Menciptakan sifat siswa yang religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan bertanggung jawab.

Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti keempat, "Bersih Itu Sehat", terdiri dari tiga bab: "Bersuci", "Jenis Bersuci", dan "Hidup Bersih". Setelah analisis, disarankan agar materi ini lebih menarik dan menggunakan PowerPoint interaktif sebagai alat pendukung dalam pembelajaran. Analisis kebutuhan siswa dari pengamatan peneliti menemukan beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam memahami pendidikan agama islam dan moralitas, di antaranya adalah:

1) Strategi belajar yang hanya bergantung pada membaca buku akan membuat siswa tidak tertarik dan membuat mereka bosan. Biasanya, siswa kelas 1 SD lebih suka hal-hal yang berwarna-warni atau video animasi yang lucu. 2) Siswa yang kurang mahir membaca menghadapi kesulitan untuk memahami pelajaran karena beberapa siswa kurang mahir membaca.

b. Design prototypical instructional model (Mendesain Media Pembelajaran)

Pada langkah ini, peneliti mendesain media pembelajaran PowerPoint interaktif. Ini termasuk menyiapkan media PowerPoint itu sendiri dan membaginya menjadi beberapa bagian. Bagian pembuka mencakup halaman sampul, doa sebelum belajar, menu, dan instruksi untuk menggunakannya. Bagian kedua adalah materi, pengisian tabel, dan evaluasi hasil belajar (ayo berlatih). Bagian penutup adalah bagian akhir. Selain itu, dalam bagian ini terdapat.

Tinjauan dari para ahli yang berkaitan dengan desain, bahasa, dan materi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang telah dibuat melalui validasi angket disertakan dalam proses desain.

Tabel 3. Presentase Hasil Validitas Power Point Interaktif Menurut Tinjauan Ahli

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
Uji Isi Mata Pelajaran	70,00 %	Valid
Uji Desain PowerPoint	80,00%	Sangat Valid
Uji tata bahasa	90.00%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi di atas, ahli materi menerima presentasi nilai sebesar 70%, yang termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan dengan sedikit revisi untuk menambahkan video yang berkaitan dengan kata "mandi dan istinja" dengan video yang sopan dan menarik untuk siswa. Selanjutnya, ahli desain menerima presentasi nilai sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

c. Develop tested and reliable instructional model

Pada langkah ini, media pembelajaran PowerPoint interaktif dibuat, yang akan digunakan berdasarkan desain yang dibuat pada langkah sebelumnya. Media pembelajaran PowerPoint interaktif ini meliputi:

1) Bagian pembuka

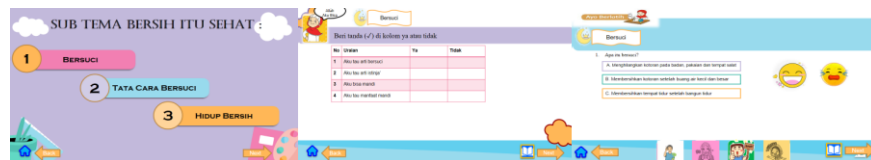
Bagian awal ini mencakup sampul, doa sebelum belajar, menu, dan instruksi penggunaan. Untuk relevan dengan judul materi yang akan dibahas, "Bersih itu sehat", bagian sampul memiliki judul dan foto anak-anak yang sedang membersihkan diri. Letak interaktifnya terdiri dari tombol untuk memulai slide PowerPoint. Slide kedua, yang merupakan slide doa sebelum belajar, ditunjukkan karena kita ingin anak-anak selalu berdoa saat memulai segala sesuatu. Ada instruksi yang diberikan untuk membantu siswa mengoperasikan slide PowerPoint. Selain itu, PowerPoint ini memiliki semua menu, dan jika kita klik salah satu gambar atau bentuk, kita dapat melihat sesuatu yang kita tekan. Berikut adalah gambar bagian pembuka.



Gambar 1. (a) Cover; (b) Doa sebelum belajar; (c) Petunjuk; (d) Menu

2) Bagian Inti

Bagian inti ini disebut "ayo berlatih" dan terdiri dari materi, mengisi tabel, dan evaluasi pemahaman siswa. Pada bagian materi, kita dapat memilih submateri apa saja yang akan dipelajari dalam materi bersih itu sehat dan mengeklik materi mana yang akan dipelajari, seperti bersuci, tata cara bersuci, atau hidup bersih. Selanjutnya, pada bagian tabel, kita dapat berinteraksi dengan siswa terkait dengan pertanyaan apa saja yang terdapat pada tabel tersebut. Pada bagian evaluasi, ada lima soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan, dan siswa kemudian diminta untuk menjawab. Gambar dibawah ini menunjukkan komponen inti.



Gambar 2. (a) Sub tema materi (b) Mengisi tabel (c) Evaluasi ayo berlatih

3) Bagian penutup

Bagian penutup ini terdiri dari halaman penutup dan rangkuman materi yang telah dipelajari sehingga siswa dapat mengulangi dan mengingat materi. Di bagian penutup, ucapan salam yang bergerak dan kata-kata motivasi diberikan kepada siswa. Gambar 3 menunjukkan bagian penutup.

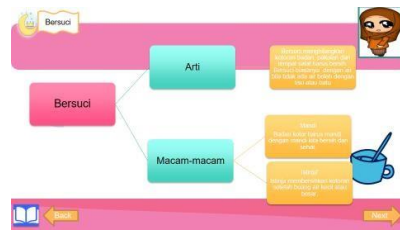


Gambar 3. (a) Rangkuman; (b) Halaman penutup

Pada titik ini, uji coba media PowerPoint interaktif ini juga dilakukan kepada sejumlah siswa, yang mencakup beberapa tahap, seperti:

a) Tahap uji coba secara personal

Tahap uji coba individu Diuji pada tiga siswa, keefektifan presentasi PowerPoint masih kurang dari 65%, terutama pada subtema suci, yang hanya berbentuk tulisan berbagan. Karena tidak ada gambar yang menjelaskan, siswa tidak dapat memahaminya dengan jelas. Gambar 4 menunjukkan slide yang dievaluasi.



Gambar 4. Pengertian dan Macam-macam Bersuci

b) Tahap uji coba secara kelompok kecil

Tahap uji coba dalam jumlah kecil orang. Pada titik ini, uji coba dilakukan kepada delapan orang. Keefektifan sekitar 80 persen. Pada tahap ini, evaluasi yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran dilakukan, yang dianggap kurang efektif dan menarik karena hanya soal biasa yang digunakan. Gambar 5 menunjukkan slide yang dievaluasi.



Gambar 5. Soal evaluasi Bersuci

c) Tahap uji coba secara kelompok besar

Pada tahap ini, uji coba dilakukan kepada 21 anak dalam kelompok besar. Hasil evaluasi belajar menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada tahap ini mencapai 87%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung sudah cukup efektif.

d. Disseminate instructional model

Karena keterbatasan waktu, peneliti belum melakukan uji coba diseminasi dalam sampel yang lebih besar untuk memperbaiki dan menyempurnakan. Pada titik ini, media pembelajaran berbentuk presentasi PowerPoint interaktif dikirim kepada guru dalam bentuk soft file melalui jejaring whatsapp dan email. tujuannya adalah untuk memudahkan guru dalam mengajar pendidikan agama Islam, khususnya materi pelajaran "Bersih Itu Sehat". Selain itu, karena PowerPoint ini dilengkapi dengan video, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cara mandi dan menggunakan istinja. Selain itu, presentasi PowerPoint ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep tentang mandi dan istinja. Ini karena disesuaikan dengan siswa kelas satu sekolah dasar yang kadang-kadang kurang mahir membaca.

Guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik untuk membantu siswa memahami materi. Penggunaan media atau alat peraga, menurut (Suttriso, 2021), dapat meningkatkan kinerja guru dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Media yang menarik harus digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan

mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint adalah pilihan yang bagus untuk menyelesaikan masalah ini. Ini akan menggabungkan semua elemen media, seperti teks, gambar, suara, bahkan video, dan animasi, sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik.

Mengembangkan media PowerPoint menggunakan model 4D, yang meliputi: a. Menentukan persyaratan instruksional; b. Membuat model prototipe; c. Membangun model instruksional yang diuji dan dapat diandalkan; dan d. Menyalurkan instruksional model.

REFERENSI

- Andriani, Maria Resti. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 6(1):143–157.
- Anyan, Anyan, Benediktus Ege, and Hendry Faisal. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point." *JUTECH: Journal Education and Technology* 1(1).
- Dewi, Maharani Delta, and Nur Izzati. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Rme Materi Aljabar Kelas Vii Smp." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8(2):217–226.
- Dewi, Ni Luh Putu Sintia, and Ida Bagus Surya Manuaba. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5(1).
- Miftah, Muhammad. 2013. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 1(2):95–105.
- Nursit, Isbadar. 2016. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point (Macro-Enabled) Pada Mata Kuliah Geometri Euclid Dalam Pembelajaran Matematika." *Media Pendidikan Matematika* 4(1):41–49.
- Sutrisno, S. (2021). "Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77-90.
- Suwartini, Suwartini. n.d. "Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Problem Based Learning Dengan Powerpoint Di Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 1(1):348-393