Indo-MathEdu Intellectuals Journal

p-ISSN: 2808 – 5604
e-ISSN: 2808– 5078
Volume. 3, No. 2, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI MENGANALISIS ISI DEBAT KELAS X SMK NEGERI 1 BOTOMUZOI

Dediputrajaya Lahagu[1], Imansudi Zega[2]
[1, 2]Universitas Nias, Jl. Yos Sudarso No. 118/E-S, Ombolata Ulu, Gunungsitoli. Sumatera Utara, Indonesia
Email: dedilahagu96@gmail.com

Article History

Received: 13-09-2022

Revision: 21-09-2022

Accepted: 14-10-2022

Published: 28-10-2022

Abstract. This study aims to determine the effectiveness of interactive powerpoint media on material analyzing the content of class X debate of SMK Negeri 1 Botomuzoi. The method used in this research is research and development. The procedures used in the development process are ADDIE, namely the analysis stage, Design stage, Development stage, Implementation stage, evaluation stage. The subjects that have been determined are students of class X-OTKP SMK Negeri 1 Botomuzoi as well as test subjects for the use of the developed products. The instruments used are validation sheets and questionnaires. The results of data analysis showed that the effectiveness of interactive powerpoint learning media in the material analyzing the content of the debate in class X of SMK Negeri 1 Botomuzoi had been evaluated and obtained a percentage of classical completeness in individual trials reaching 100% with very effective criteria, small group tests reaching 100% very effective criteria, and in field tests reaching 86.7% with very effective criteria so that they were suitable for use in the learning process

Keywords: Development, Media, Power Point, Interactive, Debate

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *powerpoint* interaktif terhadap materi menganalisis isi debat kelas X SMK Negeri 1 Botomuzoi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Prosedur yang digunakan dalam proses pengembangan adalah ADDIE yakni tahap analysis, tahap *Design*, tahap *Development*, tahap *Implementation*, tahap evaluasi. Subjek yang telah ditentukan yaitu siswa kelas X-OTKP SMK Negeri 1 Botomuzoi sekaligus subjek uji coba pemakaian produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi dan angket. Hasil analisis data menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi menganalisis isi debat di kelas X SMK Negeri 1 Botomuzoi telah dilakukan evaluasi dan memperoleh persentase ketuntasan klasikal pada uji coba perorangan mencapai 100% dengan kriteria sangat efektif, uji kelompok kecil mencapai 100% kriteria sangat efektif, dan pada uji lapangan mencapai 86,7% dengan kriteria sangat efektif sehingga layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Power Point, Interaktif, Debat

How to Cite: Lahagu, D & Zega, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif pada Materi Menganalisis Isi Debat Kelas X SMK Negeri 1 Botomuzoi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 3 (2), 93-108. http://doi.org/10.54373/imeij.v3i2.272.

PENDAHULUAN

Sebagai seorang guru yang berpotensi harus mampu kreatif dalam membuat dan memanfaatkan media secara baik agar menarik perhatian dan minat belajar peserta didik,

namun masih banyak tenaga pendidik yang kurang memperhatikan kebutuhan siswa dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih sesuai dengan lingkungan peserta didik. Apalagi dalam era pembelajaran pada zaman yang semakin maju saat ini, bahwa kehadiran media pembelajaran merupakan sesuatu hal yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menambah minat dan memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini tentunya menjadi persoalan yang serius dan persoalan ini harus segera dipecahkan oleh pendidik dengan mengembangkan media pembelajaran. Winkel (Kristanto 2016) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang dimanfaatkan atau disediakan oleh pendidik yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Ada beberapa macam media pembelajaran yang bisa dikembangkan guru dalam proses pembelajaran seperti media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, media audio, media video dan multimedia.

Salah satu media pembelajaran yang mampu membantu pendidik untuk memotivasi dan mengembangkan minat belajar siswa adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif. *Powerpoint* Interaktif adalah media pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk *slide* presentasi yang interaktif sehingga membuat siswa lebih aktif atau berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan memuat materi pembelajaran dan disusun dengan sistematis dan didesain supaya dapat menarik perhatian peserta didik. Wulandari (2022) menyatakan bahwa *powerpoint* adalah media pembelajaran yang telah lama dipakai dalam proses pembelajaran. Media ini telah familiar digunakan baik oleh pengajar maupun oleh para peserta didik. Media *powerpoint* dapat membantu serta mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas, misalnya dalam membaca dan menganalisis materi pembelajaran.

Media Pembelajaran *powerpoint* Interaktif menjadi salah satu jenis dari media pembelajaran yang dapat dipergunakan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang baik dan benar akan sangat memberikan dampak dalam kegiatan belajar mengajar baik kegiatan yang ada di dalam maupun kegiatan yang ada di luar kelas, salah satu dampaknya adalah meningkatnya minat belajar siswa, serta dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan saat magang 1 di SMK Negeri 1 Botomuzoi, ditemukan bahwa Pembelajaran yang dilakukan dalam kelas masih berpusat kepada guru, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga membuat peserta didik merasa bosan karena hanya menggunakan buku cetak sebagai sumber belajar. Permasalahan tersebut di atas disebabkan karena kurangnya kreativitas dan inovatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran. Pembelajaran yang terjadi

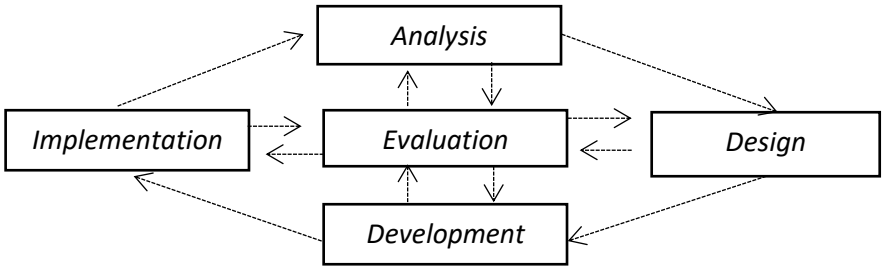
di dalam kelas belum menunjukkan aktivitas belajar dengan secara maksimal. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengoptimalkan proses pembelajaran guru perlu mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang cocok dikembangkan adalah media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi menganalisis isi debat kelas X SMK Negeri 1 Botomuzoi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *(Research & Development)*. Menurut Borg dan Gall (Helaluddin at all., 2022) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah salah satu cara yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sedangkan menurut Gay (Khaeroni, 2021) penelitian dan pengembangan merupakan sebuah usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk dimanfaatkan di sekolah, serta bukan untuk menguji teori. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu cara yang digunakan dalam mengembangkan sebuah produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE. Menurut Prammane (dalam Helaluddin at all., 2020) mengemukakan ada beberapa kegiatan yang bisa dilakukan pada tiap-tiap tahapan ADDIE yakni tahap analisis, tahap *Design*, tahap *Development*, tahap *Implementation*, tahap evaluasi

Prosedur Pengembangan

Prammane (dalam Helaluddin at all., 2020) mengemukakan ada beberapa kegiatan yang bisa dilakukan pada tiap-tiap tahapan ADDIE yakni tahap analysis, tahap *Design*, tahap *Development*, tahap *Implementation*, tahap evaluasi. Tahap model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 1. Tahapan model ADDIE

Desain uji coba, produk diuji melalui 3 tahapan yaitu (1) uji coba perorangan yang terdiri dari 3 orang siswa SMK Negeri 1 Botomuzoi, (2) uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 orang siswa kelas X-OTKP SMK Negeri 1 Botomuzoi, dan (3) uji coba lapangan yang terdiri dari 15 siswa kelas X-OTKP SMK Negeri 1 Botomuzoi. Validasi media power point dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Subjek peneitian yaitu siswa kelas X-OTKP SMK Negeri 1 Botomuzoi sekaligus subjek uji coba pemakaian produk yang dikembangkan oleh peneliti. Instrumen penelitian yaitu lembar validasi dan angket untuk mengetahui repon siswa terhadap pengembangan media yang dilakukan.

Efektivitas sebuah produk pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *powerpoint* yang telah dikembangkan. Hal ini dapat dilihat dengan memberikan tes kepada peserta didik terkait materi menganalisis isi debat. Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dianalisis melalui data pengukuran hasil belajar peserta didik. Pencapaian hasil belajar diarahkan pada pencapaian secara individu. Produk dapat dikatakan efektif apabila nilai yang diperoleh oleh peserta didik telah memenuhi nilai KKM 70. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam menganalisis isi debat yakni dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\mathrm{KB} = \frac{\mathrm{T}}{\mathrm{T1}} \mathrm{x}100\%$$

Persentase keruntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\mathrm{T}}{n} \mathrm{x}100\%$$

Tabel 1. Kriteria keefektifan produk terhadap hasil belajar

Interval	Kategori
P > 80	Sangat baik
70 < P ≤ 80	Baik
60 < P ≤ 70	Cukup
50 < P ≤ 60	Kurang
P ≤ 50	Sangat kurang

Sumber : Gulo & Harefa (2022:295)

HASIL

Analyze (Analisis)

- Analisis Kompetensi

  Analisis kompetensi merupakan analisis bagaimana kemampuan yang dimiliki peserta didik terhadap materi pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menentukan materi pembelajaran, kompetensi inti, serta kompetensi dasar berdasarkan silabus kurikulum

2013. Peneliti menyesuaikan dengan kurikulum yang dipakai di Sekolah SMK Negeri 1 Botomuzoi yaitu kurikulum 2013. Materi yang dipilih dalam pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktf sesuai dengan silabus di SMK Negeri 1 Botomuzoi adalah materi kelas X yakni menganalisis isi debat.

- Analisis Karakteristik Peserta Didik

  Dalam membuat media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang sesuai dengan minat dan kemampuan peserta didik, maka diperlukan analisis terhadap karakteristik peserta didik tersebut. Analisis ini bisa dilakukan dengan mengetahui kemampuan peserta didik seperti kemampuan akademik, motivasi belajar dan minat peserta didik. Analisis ini dilakukan di kelas X OTKP SMK Negeri 1 Botomuzoi. Setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah tersebut, pengetahuan, minat, bakat, dan gaya belajar peserta didik dalam menganalisis isi debat masih kurang. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menciptakan suasana belajar yang baru dengan mengembangkan produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas X SMK Negeri 1 Botomuzoi.

- Analisis Materi

  Analisis materi adalah analisis yang dilakukan peneliti dalam memilih materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan adalah materi yang sesuai dengan silabus kelas X pada KD 3.13 Menganalisis isi debat (Permasalahan atau isi, Argumen beberapa pihak dan simpulan). Analisis materi pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini terdiri dari struktur debat, kaidah kebahasaan dalam debat. Berdasarkan analisis materi tersebut, maka peneliti menetapkan materi pokok pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media *PowerPoint* ini yaitu menelaah menganalisis isi debat.

***Design* (Desain)**

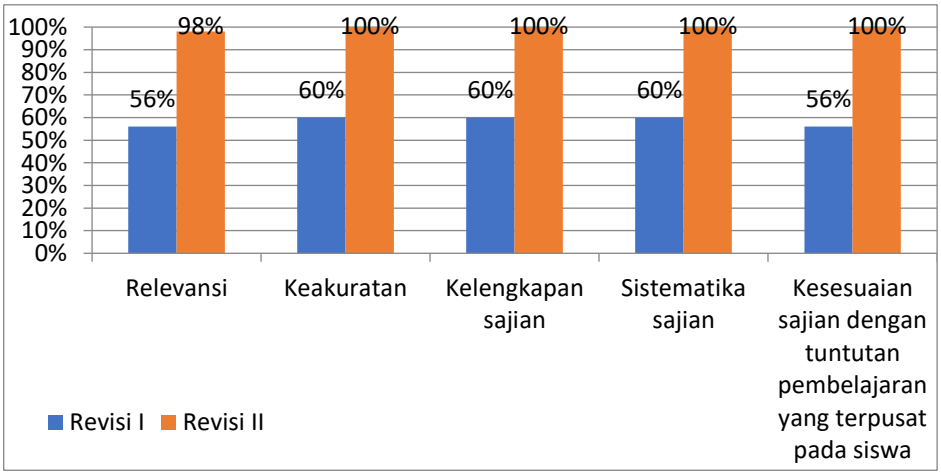
Setelah tahap analisis selesai, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah merancang desain *powerpoint* interaktif pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini mencakup perancangan *powerpoint* interaktif yaitu menyusun, merancang, dan mendesain media pembeljaran *powerpoint* interaktif yang akan dikembangkan.

***Development* (Pengembangan)**

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi menganalisis isi debat. Setelah media pembelajaran *powerpoint* interaktif telah selesai dikembangkan, selanjutnya yaitu validasi media pembelajaran *powerpoint* interaktif kepada validator. Hasil validasi materi/isi, validasi bahasa, dan validasi desain adalah sebagai berikut.

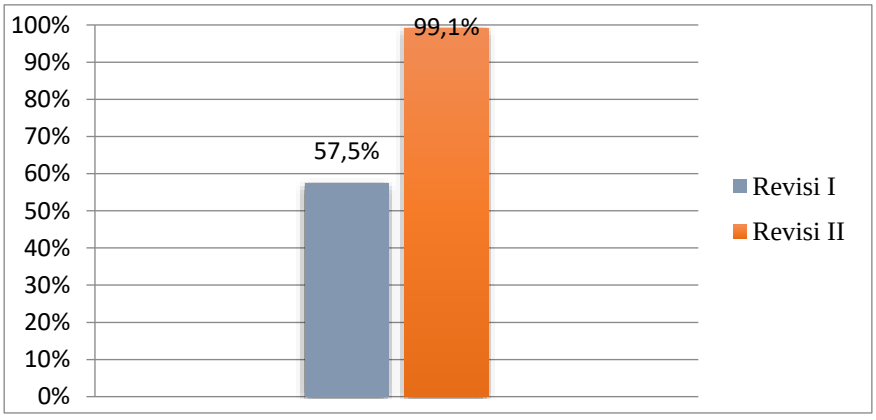
Validasi Materi dan Isi

Hasil validasi oleh ahli materi pada revisi I pada produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif, setelah dirata-ratakan didapatkan persentase mencapai 57,5% dari lima aspek yaitu aspek relevansi aspek Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa mencapai 56% dari 5 indikator. Hasil validasi oleh ahli materi dan revisi I sampai revisi II dapat dilihat dari grafik berikut:



Gambar 2. Hasil validasi produk oleh ahli materi pada revisi I dan revisi II

Hasil revisi I dengan pencapaian 57,5% dan revisi II dengan pencapaian 99,1% dapat dilihat pada grafik berikut.



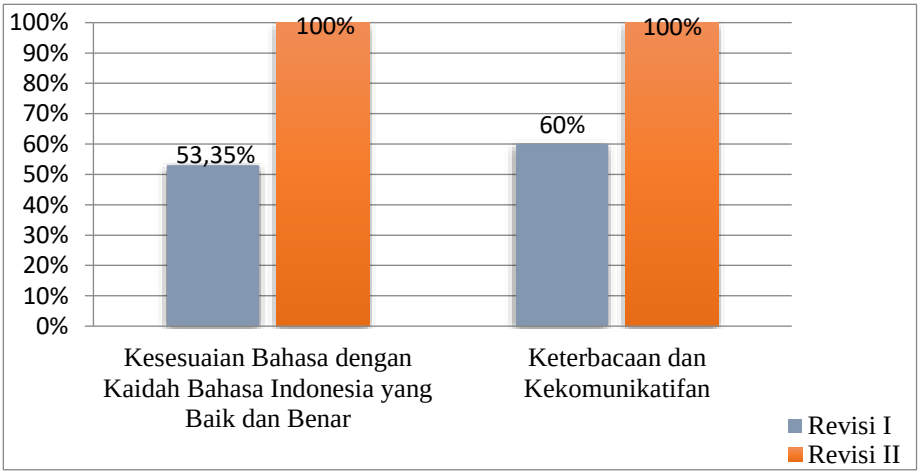
Gambar 3. Hasil validasi ahli materi pada revisi I dan revisi II

Berikut ini hasil revisi I produk *powerpoint* interaktif berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli materi.

Gambar 4. Hasil revisi I produk *powerpoint* interaktif sebelum kelayakan materi

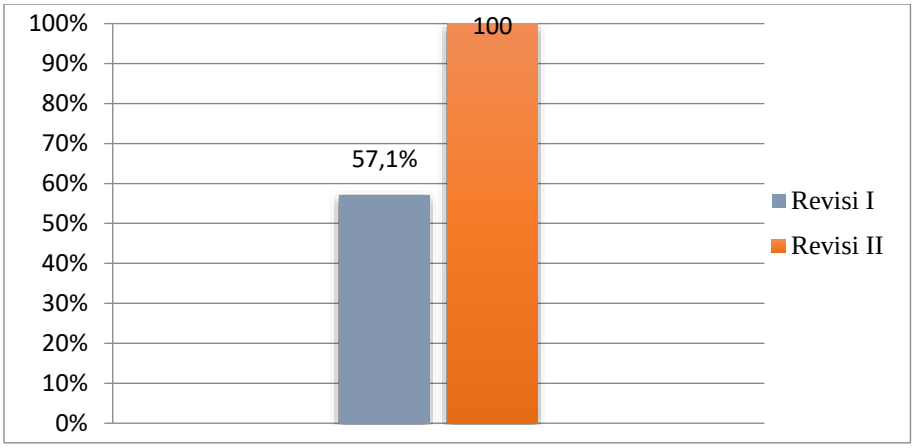
Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan serta kesalahan dari segi bahasa yang akan dimuat dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang akan dikembangkan. Validasi bahasa dilakukan sebanyak 2 kali dengan menggunakan angket yang telah ditentukan untuk diisi oleh validator. Hasil Validasi oleh ahli bahasa pada revisi I produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif, setelah dihitung rata-rata didapatkan persentase mencapai 57,1% dari dua aspek yaitu aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar mencapai 53,3% dari 3 indikator, dan aspek Keterbacaan dan kekomunikatifan mencapai 60% dari 4 indikator.



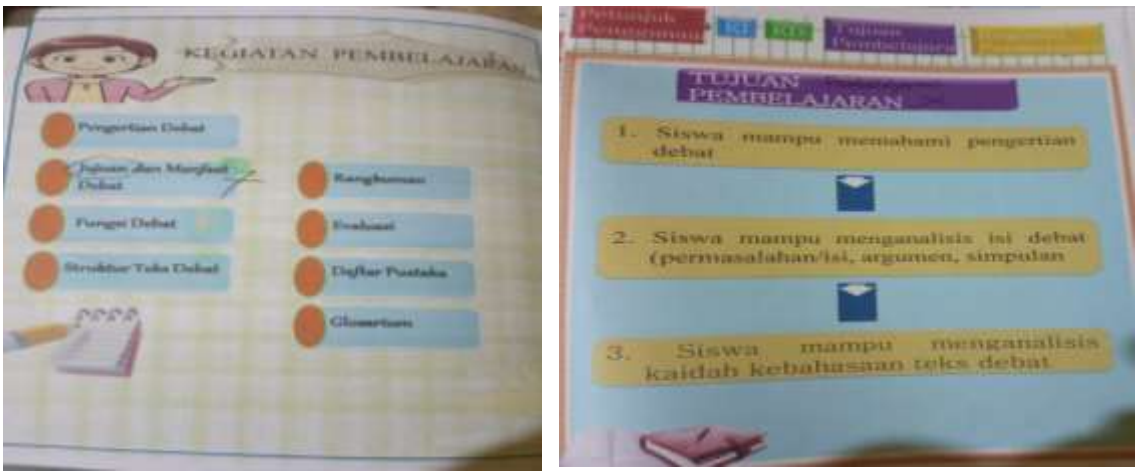
Grafik 5. Hasil validasi produk oleh ahli bahasa terhadap revisi I dan revisi II

Hasil revisi I dengan peresentase 57,1% dan revisi II dengan peresentase 100% dapat dilihat pada grafik berikut .



Grafik 6. Hasil validasi ahli bahasa pada revisi I dan revisi II

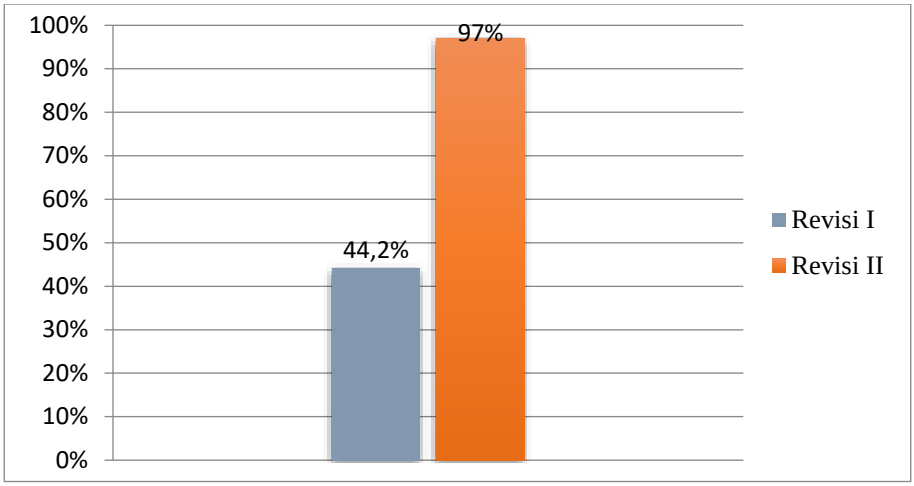
Berikut ini hasil revisi I produk *powerpoint* interaktif berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli bahasa yaitu perbaiki penggunaan huruf kapital dan spasi di setiap kalimat, sesuaikan penggunaan bahasa dalam materi sesuai dengan KBBI, hindari pengulangan kata yang sama, dan perbaiki tata tulis, kekurangan huruf



Gambar 7. Hasil revisi I produk sebelum revisi kelayakan bahasa

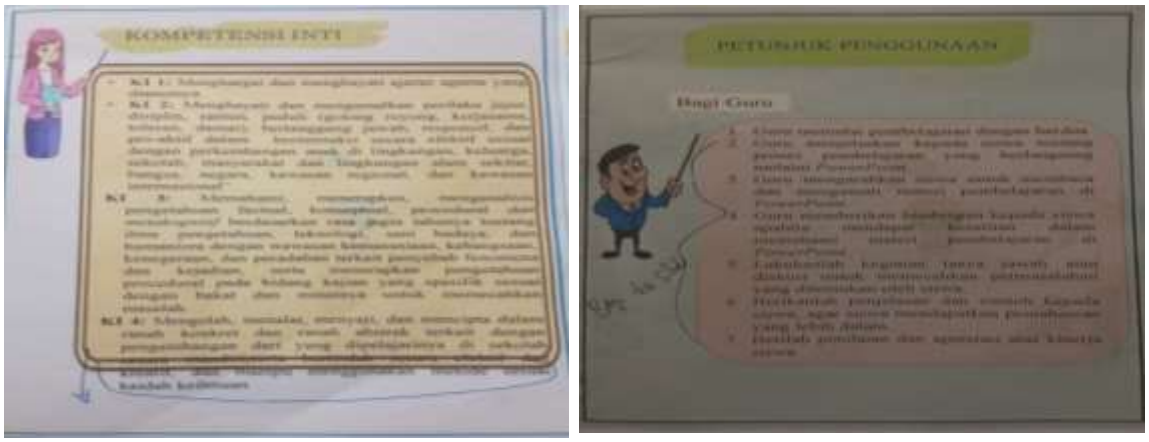
Data Validasi Ahli Desain

Validasi desain dilakukan untuk mengetahui kesalahan dan kekurangan dari desain produk *powerpoint* interaktif serta untuk memperoleh saran dan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan dari segi desain. Validasi desain dilakukan sebanyak dua kali dengan menggunakan angket yang telah ditentukan untuk validator ahli desain. Hasil validasi oleh ahli desain pada revisi I pada produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif setelah dihitung rata-ratanya didapatkan persentase 44,2% dari 19 indikator.



Grafik 8. Hasil validasi ahli desain pada revisi I dan revisi II

Berikut ini hasil validasi berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli desain pada produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang akan dikembangkan yaitu sesuaikan teks dengan *background*, kurangi materi di setiap *slide*, hapus gambar yang dipakai berulang-ulang, dan gambar *background* pada kompetensi dasar diperkecil



Gambar 9. Hasil revisi I pada produk sebelum revisi kelayakan desain

Implementasi (*Implemetation)*

Setelah validasi dengan validator ahli materi, bahasa dan desain, maka tahapan selanjutnya adalah tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui kepraktisan serta keefektivitas produk *powerpoint* interaktif yang akan dikembangkan. Untuk mengetahui kepraktisan terhadap media pembelajaran *powerpoint* interaktif maka peserta didik mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Setelah itu peneliti memberikan tes kepada peserta didik untuk menguji tingkat efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Uji coba produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif diimplementasikan di SMK Negeri 1 Botomuzoi kelas X OTKP yang dilakukan sebanyak 3 kali, yakni (1) uji coba perorangan yang

terdiri dari 3 orang peserta didik kelas X-OTKP SMK Negeri 1 Botomuzoi, (2) uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang peserta didik kelas X –OTKP SMK Negeri 1 Botomuzoi, dan (3) uji coba lapangan yang terdiri dari 15 orang peserta didik kelas X –OTKP SMK Negeri 1 Botomuzoi.

Evaluasi (*Evaluation)*

Pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan produk media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Evaluasi ini juga dilakukan untuk mengetahui kelemahan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pada tahapan evaluasi juga dilakukan uji efektivitas melalui tes atau evaluasi yang diberikan dan mengevaluasi bagaimana respon peserta didik dengan memberikan angket kepada peserta didik.

Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif

- Uji Coba Perorangan

  Uji coba perorangan dilaksanakan di kelas X-OTKP SMK Negeri 1 Botomuzoi. Uji coba perorangan terdiri dari 3 orang peserta didik. Hasil yang diperoleh mencapai 85,8% dengan kriteria sangat praktis. Hasil tersebut didapatkan berdasarkan penilaian berupa angket respon peserta didik yang telah dibagikan pada saat uji coba perorangan.

- Uji Coba Kelompok Kecil

  Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas X-OTKP SMK Negeri 1 Botomuzoi. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 orang peserta didik. Hasil yang diperoleh mencapai 95% dengan kriteria sangat praktis. Hasil tersebut didapatkan berdasarkan penilaian berupa angket respon peserta didik yang telah dibagikan pada saat uji coba kelompok kecil.

- Uji Coba Lapangan

  Setelah uji coba kelompok kecil selesai, maka selanjutnnya adalah uji coba lapangan yang dilaksanakan di Kelas X SMK Negeri 1 Botomuzoi. Uji coba lapangan terdiri dari 15 orang peserta didik. Setelah dihitung rata-ratanya yang diperoleh mencapai 94,1% dengan kriteria sangat praktis

Efektifitas Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Efektivitas dapat diketahui dengan tes hasil belajar yang ada dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif berupa tes *essay*. Pada setiap tahap uji coba produk dilakukan tes untuk

mengetahui efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran. Peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila nilai yang didapat sama atau lebih besar dari KKM yaitu 70. Data ketuntasan siswa disetiap uji coba dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil belajar peserta didik uji coba perorangan

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	3	100
Tidak Tuntas	0	0
Jumlah	**3**	**100**

Tabel 3. Hasil belajar peserta didik uji coba kelompok kecil

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	6	100
Tidak Tuntas	0	0
Jumlah	**6**	**100**

Tabel 4. Hasil belajar peserta didik dari uji coba lapangan

Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	13	86,67
Tidak Tuntas	2	13,33
Jumlah	**15**	**100**

Kelayakan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* akan divalidasi oleh 3 ahli yaitu ahli materi dan isi, ahli bahasa, dan ahli desain minimal dikategorikan layak sehingga dapat diuji cobakan. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan angket kelayakan serta untuk mendapatkan saran dan masukan demi perbaikan produk yang telah dikembangkan. Hasil validasi dari ahli materi dan isi pada revisi I mencapai 57,5% dengan kriteria layak dan revisi II mencapai 99,1% kriteria sangat layak. Validasi dari ahli bahasa memperoleh persentase sampai 57,1% kriteria layak dan pada revisi II mencapai 100% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan validasi dari ahli desain pada revisi I hanya memperoleh persentase 44,2% dengan kriteria cukup layak dan mengalami peningkatan pada revisi II dengan persentase 97% kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ketiga validator, maka media pembelajaran *powerpoint* interaktif dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.

Kepraktisan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Kepraktisan media pembelajaran *powerpoint* interaktif diperoleh berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang dilakukan dalam tiga tahap yaitu uji coba prorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Rata-rata persentase uji coba Perorangan yang terdiri dari 3 orang peserta didik adalah mencapai 85,8% kategori sangat praktif, uji kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang peserta didik dengan rata-rata presentse mencapai 95% kategori sangat praktis. Setelah uji coba kelompok kecil dilakukan, diteruskan dengan uji lapangan yang diikuti oleh 15 orang peserta didik kelas XI-OTKP SMK Negeri 1 Botomuzoi rata-rata persentase mencapai 94,1% kategori sangat layak. Berdasarkan hasil data tersebut di atas, maka media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang telah dikembangkan telah menunjukkan bahwa sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran karena memperoleh hasil sangat praktis.

Tabel 5. Hasil respon peserta didik dari 3 uji coba

No.	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	Uji Coba Perorangan	103	120	85,8%	Sangat Praktis
2	Uji Kelompok Kecil	228	240	95%	Sangat Praktis
3	Uji Lapangan	565	600	94,1%	Sangat Praktis

Efektivitas Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif ditandai dengan ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Pembelajaran dikatakan meningkat apabila ketuntasan klasikal dalam setiap uji coba lebih besar dari 70% dengan tingkat efektivitas sangat efektif. Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik pada materi menganalisis isi debat pada uji perorangann sebanyak 3 orang peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan 100% dengan kriteria sangat efektif. Uji kelompok kecil sebanyak 6 orang siswa mendapatkan nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan 100% kriteria sangat efektif. Sedangkan pada uji lapangan mendapatkan nilai 86,7% yang terdiri dari 13 orang dari 15 peserta didik mendapatkan nilai di atas standar KKM dan dinyatakan lulus. Sedangkan yang tidak memenuhi KKM sebanyak 2 orang peserta didik dan dinyatakan tidak tuntas.

Tabel 6. Persentase ketuntasan belajar peserta didik

No.	Uji Coba	Ketuntasan Peserta didik	KKM	Jumlah Peserta Didik	Tingkat Efektivitas
1	Uji coba Perorangan	Peserta didik yang tuntas	70	3	Sangat Efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		-	
		Persentase Ketuntasan Belajar		**100%**	
2	Uji Kelompok Kecil	Peserta didik yang tuntas	70	6	Sangat Efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		-	
		Persentase Ketuntasan Belajar		**100%**	
3	Uji Lapangan	Peserta didik yang tuntas	70	13	Sangat Efektif
		Peserta didik yang tidak tuntas		2	
		Persentase Ketuntasan Belajar		**86,7%**	

DISKUSI

Kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif diperoleh dari penilaian validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif menggunakan angket penilaian. Validasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan, untuk mendapatkan saran dan komentar dari validator untuk perbaikan produk yang dikembangkkan. Berikut akan diuraikan tentang hasil validasi dari ketiga validator. Validasi materi dan isi dilakukan oleh ahli yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Nias. Hasil penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dari segi materi dan isi. Penilaian media pembelajaran *powerpoint* dari 5 aspek yaitu aspek relevansi, aspek keakuratan, aspek kelengkapan sajian, aspek sistematika penyajian, dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif oleh validator ahli materi dan isi secara keseluruhan pada revisi I mencapai persentase 57,5% dengan kriteria layak dari kelima aspek. Untuk aspek relevansi mencapai 56%, aspek keakuratan mencapai 60%, aspek kelengkapan sajian mencapai 60%, aspek sistematika sajian mencapai 60%, dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa mencapai 56%. Sedangkan penilaian kelayakan materi dan isi pada media pembelajaran *powerpoint* di revisi II secara keseluruhan mencapai persentase 99,1% dengan kriteria sangat layak dari kelima aspek. Untuk aspek relevansi mencapai 98%, aspek keakuratan mencapai 100%, aspek kelengkapan sajian mencapai 100%, aspek sistematika sajian mencapai 100%, dan aspek

kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang berpusat pada siswa mencapai 100%. Setelah dilakukan validasi media pembelajaran *powerpoint* interaktif oleh ahli materi dan isi, hasil validasi dinyatakan valid dengan pencapaian pada revisi I mencapai 57,5% dan pada revisi II meningkat dengan pencapaian 99,1%.

Kelayakan bahasa memperoleh hasil pada revisi I mencapai persentase 57,1% dari kedua aspek yang masing-masing 53,3% dan 60%. Sedangkan pada revisi II memperoleh persentase mencapai 100% dari dua aspek yang berturut-turut 100% dan 100%. Kriteria kelayakan pada revisi I dan II sama-sama memperoleh kriteria sangat layak. Validasi ahli bahasa dikatakan valid karena mengalami peningkatan persentase kelayakan dari revisi I ke revisi II. Pada revisi I memperoleh persentase kelayakan 57,1% dan revisi II mencapai persentase kelayakan 100% sehingga dapat dikategorikan sangat layak untuk diuji cobakan. Kelayakan desain diperoleh hasil pada revisi I mencapai persentase kelayakan 44,2% kriteria cukup layak sehingga perlu beberapa perbaikan desain pada media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Sedangkan pada revisi II diperoleh skor 57 dengan persentase kelayakan mencapai 97% kriteria sangat layak. Dari revisi I dan II oleh ahli desain mengalami peningkatan persentase yang signifikan sehingga media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat dikatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.

Kepraktisan media pembelajaran *powerpoint* interaktif diukur menggunakan angket respon peserta didik yang dilakukan dalam dua tahap yaitu uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Uji coba ini dilakukan di kelas X OTKP SMK Negeri 1 Botomuzoi. Hasil angket respon peserta didik pada uji coba perorangan memperoleh hasil persentase 85,8% dengan kategori "sangat praktis". Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil persentase mencapai 95% dengan kategori "Sangat Praktis". Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, dilanjutkan dengan uji coba lapangan dengan persentase pencapaian 94,1% dan berkategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil data di atas, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik pada materi menganalisis isi debat telah memenuhi KKM. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dikatakan efektif apabila memenuhi ketuntasan klasikal minimal 70% dari jumlah peserta didik. Pada uji coba perorangan sebanyak 3 orang peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM dengan persentase 100% dengan kriteria sangat efektif. uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang siswa mendapatkan nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan 100% kriteria sangat efektif. Sedangkan pada uji lapangan dari 15 peserta didik, peserta didik mengalami ketuntasan dalam tes hasil belajar sebanyak 13 orang dan peserta didik yang tidak tuntas hanya 2 orang sehingga persentase ketuntasan klasikal

mencapai 86,7% dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil efektivitas di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi menganalisis isi debat dinyatakan efektif digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi menganalisis isi debat di kelas X SMK Negeri 1 Botomuzoi sudah teruji sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata skor validitas materi dan isi pada revisi I 57,5% kriteria layak, sedangkan pada revisi II mencapai 99,1% kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif praktis digunakan. Efektivitas media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada materi menganalisis isi debat di kelas X SMK Negeri 1 Botomuzoi telah dilakukan evaluasi dan memperoleh persentase ketuntasan klasikal pada uji coba perorangan mencapai 100% dengan kriteria sangat efektif, uji kelompok kecil mencapai 100% kriteria sangat efektif, dan pada uji lapangan mencapai 86,7% dengan kriteria sangat efektif sehingga layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Botomuzoi, peneliti memberikan beberapa saran yaitu mendorong pendidik khususnya di SMK Negeri 1 Botomuzoi agar dapat menggunakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada saat kegiatan pembelajaran karena telah diuji dan mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang lebih efektif lagi dengan konsep materi yang berbeda.

REFERENSI

Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

Aryadillah & Fitriansyah. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran.* Cibinang: Herya Media

Bafadal Ibrahim,. Et all. (2020). Debat Moral Sebagai Upaya Meningkatkan Integritas Kepala Sekolah. *JAMP, 3(*3*)*, 272-282

Suri, Fatimah (2019). *Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Materi Pokok Struktur dan Fungsi Organ Pada Sistem Ekskresi untuk Siswa Kelas XI SMA/MA Tahun Ajaran 2018/2019.* Pekanbaru: Universitas Islam Riau.

Gulo Sefrinus dan Amin Otoni H. (2022). Pembelajaran Media Interaktif Berbasis Powerpoint. *Jurnal Pendidikan, 1*(1), 291-299.

Harefa, Noveri A. J., & Eti Hayati. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.* Banten: Unpam Press.

Helaluddin, Et all. (2020). *Penelitian dan Pengembangan.* Serang.Media Madani

Hidayat, dan Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan.* Medan: LPPPI

Kemendikbud. (2017). *Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas X SMA/MA/SMK/MAK.* Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan. Kemdikbud.

Kemendikbud. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Bahasa Indonesia.* Jakarta: Dikdas dan Dikmen

Khaeroni. (2021). *Metedologi Penelitian dan Pengembangan.* Banten: Media Madani.

Kristanto. (2016). *Media Pembelajaran.* Surabaya: Bintang Sutabaya

Naila Fauzia Rahmani. (2014). *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang Untuk Siswa Smp Kelas Viii D.I. Yogyakarta.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Simarmata Yuliastrid Mai dan Septiana S. (2018). Pengaruh Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Debat Dalam Mata Kuliah Berbicara Dialektik Pada Mahasiswa IKIP PGRI Pontianak. *JPB, 7*(1), 49-62.

Wulandari Eka. (2022). Pemanfaatan *Powerpoint* Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam *Hybrid Learning*. *JUPIES, 1*(2), 26-32

Yustinah. (2017). *Produktif Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.