

Media Interaktif *Power Point* sebagai Alternatif dalam Pembelajaran IPA

El Basthoh¹⁾ Novyta²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Fisika, STKIP YDB Lubuk Alung

²⁾Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP YDB Lubuk Alung

e-mail: el.basthoh@gmail.com, novytaazzahra@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang persepsi siswa terhadap penggunaan media sebagai alternative dalam pembelajaran IPA. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah kuantitatif non eksperimental. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa: 1) media yang digunakan sesuai dengan indikator dari SK dan KD yang disampaikan dinilai sesuai dan memiliki kategori baik sebesar 93,02%; 2) Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan dinilai sesuai dan memiliki kategori baik sebesar 95,45%; 3) Media yang digunakan mampu memperjelas pemahaman anak didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan dinilai sesuai dan memiliki kategori baik sebesar 93,18%; 4) Media yang digunakan disertai dengan metode yang tepat dan sesuai sehingga menggairahkan proses KBM dinilai sesuai dan memiliki kategori baik sebesar 91,23%; dan 5) media yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dinilai sesuai dan memiliki kategori baik sebesar 92,86%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif *power point* dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPA.

Kata Kunci: *media interaktif power point, pembelajaran IPA, persepsi siswa*

ABSTRACT

The purpose of the research is to describe about students' perception toward using media as alternative in Science Learning. The method used in this research is non-experimental quantitative. Based on the results of the research, it is found that: 1) the media used based on the indicators of SK and KD submitted are considered appropriate and has good category of 93.02%; 2) the media used based on the instructional material submitted is considered appropriate and has a good category of 95.45%; 3) the media used to clarify the students' understanding of learning materials submitted is considered appropriate and has a good category of 93.18%; 4) the media used is accompanied by appropriate and appropriate methods in the KBM process is considered appropriate and has a good category of 91.23%; and 5) the media used to improve student learning outcomes are considered appropriate and has a good category of 92.86%. It can be concluded that interactive media power point can be used as an alternative in science learning.

Keywords: *interactive media point power, science learning, student perception*

1. Pendahuluan

Belajar adalah proses internal dalam diri manusia sehingga guru bukanlah merupakan satu-satunya komponen sumber belajar, tetapi merupakan satu-satunya sumber belajar yang disebut orang (Nurlatifah, n.d.). Salah satu sumber belajar adalah media, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan (Asrul, 2010). Penggunaan media dalam proses belajar mengajar memegang peranan penting yaitu sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pengajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang berpusat pada guru mendatangkan banyak persepsi negatif yang berkembang dikalangan siswa, berdasarkan pengamatan awal penulis persepsi tersebut antara lain: IPA tidak menarik, tidak menyenangkan, membosankan dan juga sulit untuk dimengerti. Merujuk pada hal itu penulis mencoba untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media sebagai alternative dalam pembelajaran IPA.

2. Tinjauan Pustaka

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat menyesuaikan diri terhadap fenomena dan perubahan-perubahan di lingkungan sekitarnya (Kusprimanto, 2014). Dalam proses pembelajaran IPA, seorang guru merupakan factor yang esensial dan strategis dalam menentukan keberhasilan tujuan pembelajarannya, dimana pengetahuan dan keterampilan seorang guru dalam penguasaan konsep-konsep IPA sangat menentukan dalam proses pembelajaran (Prasetyo, 2012).

Pemahaman pembelajaran juga bergantung kepada perangkat pengajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Srimaya, 2017). Media merupakan salah satu factor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya untuk pencapaian tujuan pembelajaran (Arda, Saehana, & Darsikin, 2015). Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran, harus senantiasa mengupayakan peningkatan kualitasnya untuk mencapai kemajuan, penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran di tingkat SMP akan mempengaruhi perkembangan life skill siswa (Pengembangan media pembelajaran Budi Setiawan). Fungsi media pembelajaran secara umum adalah sebagai sarana alat bantu mempermudah guru dalam menyampaikan pesan (bahan ajar) kepada peserta didik, serta membantu konsentrasi peserta didik dalam memahami bahan ajar yang disampaikan oleh guru, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan tercipta pembelajaran yang efektif (efektivitas penggunaan media sulastri).

Teknologi informasi pada saat ini memiliki peran penting dalam setiap aspek kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan (Sanjaya, 2016). Adanya perkembangan teknologi diharapkan mampu menjadikan pendidikan lebih maju dan berkembang (Diyan & Upik, 2016).

Multimedia interaktif merupakan satu bentuk teknologi informasi yang digunakan dalam optimasi kegiatan belajar mengajar (Sanjaya, 2016). Kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar telah membuat suasana berbeda dalam kelas, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah dan hanya monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tanyangahn berupa integrasi teks, suara, gambar bergerak dan video (Putri & Sibuea, 2014). Pembelajaran interaktif memiliki karakteristik (Asrul, 2010): (1) dapat digunakan secara tidak urut maupun linear sesuai dengan apa yang dikehendaki peserta didik, (2) konsep disajikan secara realistic dalm konteks pengalaman peserta didik, (3) menerapkan prinsip ilmu pengetahuan dan konstruktifis dan (4) materi disajikan secara interaktif. Media interaktif yang dimaksudkan yaitu media interaktif Microsoft PowerPoint. Media pembelajaran Microsoft PowerPoint dapat menampilkan informasi berupa tulisan, gambar, animasi, serta suara sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran (Nurlatifah, n.d.).

3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif non eksperimental. Variabel dari penelitian ini berupa variabel bebas yaitu persepsi siswa dan variabel terikatnya adalah media yang digunakan dalam pelajaran IPA. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 2 Sungai Aur Pasaman Barat. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak 38% dari populasi yang ada yaitu sebanyak 77 siswa dari total 202 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*, yang ditarik dengan sengaja karena alasan-alasan diketahuinya sifat sampel itu. Penelitian lapangan (Field Reaserch) untuk memperoleh data lapangan berupa angket.

Adapun indikator instrumen pada penelitian yang digunakan dalam pembuatan angket yaitu media yang digunakan sesuai dengan indikator dari SK dan SD yang disampaikan; media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan; media yang digunakan mampu memperjelas pemahaman anak didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan; media yang digunakan disertai dengan metode yang tepat dan sesuai sehingga menggairahkan proses KBM; dan media yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mengelola data dalam penelitian ini menggunakan editing, koding, skoring, tabulating dan analisis data. Setelah melewati tahap-tahap di atas, maka selanjutnya dilakukan perhitungan-perhitungan dengan menggunakan data statistik berupa persentase dan frekuensi relative dengan menggunakan rumus.

Rumus Persentase :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Persentase
F = Frekuensi
N = Number of cases

Untuk memberikan interpretasi dan persentase hasil angket yang diperoleh digunakan pedoman interpretasi sebagai berikut :

- a. Baik, jika nilai yang diperoleh berada pada interval 76-100%
- b. Cukup Baik, jika nilai yang diperoleh berada pada interval 56-75%
- c. Kurang Baik, jika nilai yang diperoleh berada pada interval 41-55%
- d. Tidak Baik, jika nilai yang diperoleh berada pada interval 0-40%

Untuk menentukan persentase, digunakan perhitungan sederhana dengan langkah-langkah:

- a. Menentukan nilai harapan (NH), nilai ini dapat diketahui dengan mengalikan jumlah item pertanyaan dengan skor tertinggi.
- b. Menghitung nilai skor (NS), nilai ini merupakan nilai rata-rata sebenarnya yang diperoleh dari hasil penelitian. Adapaun cara perhitungannya dengan menggunakan rumusan mean yaitu :

$$NS = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

NS = Nilai skor

$\sum X$ = Jumlah skor pada tiap indikator

N = Banyak responden

- c. Menentukan kategori, yaitu dengan menggunakan rumus (Nurbayati Suri;2009):

$$kategori = \frac{NH}{NS} \times 100\%$$

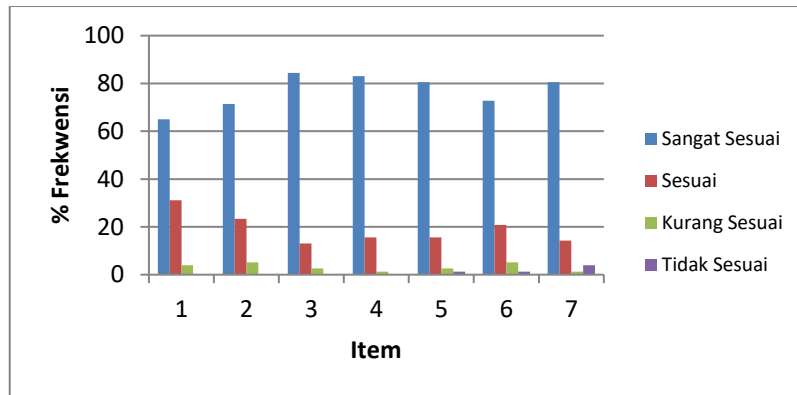
Keterangan :

NS = Nilai Skor

NH = Nilai Harapan

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dapat dilihat dari 5 indikator yang terdiri atas 7 item pertanyaan yang dapat dilihat pada Gambar . Item pertanyaan yang diberikan yaitu (1) Media dapat membantu saya dalam menghafal materi IPA; (2) Media dapat membantu saya dalam memahami materi IPA; (3) Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran; (4) Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran; (5) Dengan menggunakan media, guru dapat menyajikan pelajaran dengan baik; (6) Media yang digunakan disertai dengan metode pembelajaran yang sesuai; dan (7) Setelah guru menggunakan media nilai pelajaran saya meningkat.



Gambar 1. Frekwensi jawaban.

Berdasarkan Gambar 1. Dapat terlihat bahwa untuk item (1) lebih dari 90% siswa menilai media dapat membantu siswa dalam menghafal materi IPA. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran, siswa akan mengingat konsep yang dipelajari. Hal ini dikarenakan materi yang disampaikan dengan media akan tertanam dalam pikiran siswa, sehingga siswa akan mudah mengingat konsep yang dipelajarinya. Dengan menggunakan media, alur-alur dari pembelajaran IPA akan diingat oleh siswa, sehingga siswa lebih mudah menghafal konsep/materi yang dipelajari.

Pada item (2) lebih dari 90% siswa menilai media dapat membantu mereka dalam membaca materi IPA. Dengan demikian, untuk siswa yang tidak suka membaca materi IPA, penggunaan media ini dapat menjadi solusi bagi mereka dalam mempelajari materi IPA. Media yang disajikan dengan gambar yang menarik, akan lebih membuat siswa senang dalam membaca materi IPA.

Pada item (3) terlihat bahwa sebagian besar siswa menilai bahwa media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan media yang dibuat sudah sesuai dengan fungsinya sebagai media. Media yang dibuat haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran, agar siswa dapat memahami dengan baik tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

Pada item (4) dapat dilihat bahwa hanya 1,30% saja siswa yang merasa tidak sesuai bahwa media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran. Ini berarti hampir semua siswa menilai bahwa media yang digunakan sudah sesuai dengan materi pembelajaran. Pembuatan media sudah semestinya harus sesuai dengan materi pembelajaran. Jika penggunaan media tidak sesuai dengan materi pembelajaran, maka media yang dibuat tidak memiliki fungsi sebagaimana mestinya.

Pada item (5) dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa menilai bahwa dengan menggunakan media, guru dapat menyajikan pelajaran dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat membantu guru menyampaikan pelajaran. Penggunaan media dapat membantu guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa. Guru yang terampil menggunakan media membuat siswa menjadi lebih memahami materi yang dipelajari sehingga tujuan pembelajaran

dapat tercapai. Media dapat merubah performa guru menjadi lebih baik karena siswa merasa rileks namun fokus dalam belajar.

Pada item (6) terlihat bahwa lebih dari 90% siswa menilai bahwa media yang digunakan disertai dengan metode pembelajaran yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa dalam media yang dibuat sudah menggambarkan metode pembelajaran. Dalam hal ini, karena media yang dibuat adalah media interaktif, maka sudah tergambar metode pembelajaran yang digunakan yaitu siswa belajar secara mandiri, melakukan evaluasi secara mandiri dengan bimbingan guru.

Pada item (7) terlihat bahwa 94,81% siswa menilai bahwa setelah guru menggunakan media nilai pelajaran mereka meningkat. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media mereka lebih mudah memahami pembelajaran sehingga mereka tidak kesulitan menyelesaikan soal-soal pada materi IPA. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat ditandai dengan nilai pelajaran menjadi meningkat. Secara tidak langsung mereka sudah merasakan manfaat dari media yaitu dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil penelitian dapat diperlihatkan pada table. deskripsi variable penelitian yang menjelaskan kategori dari kelima indikator yang digunakan.

Tabel 1. Deskripsi Variabel Penelitian

NO	Indikator	Kategori	Keterangan
1	Media yang digunakan sesuai dengan indikator dari SK dan SD yang disampaikan.	93.02	baik
2	Media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan	95.45	baik
3	Media yang digunakan mampu memperjelas pemahaman anak didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.	93.18	baik
4	Media yang digunakan disertai dengan metode yang tepat dan sesuai sehingga menggairahkan proses KBM	91.23	baik
5	media yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	92.86	baik

Berdasarkan Tabel 1. Pada indikator (1) terlihat bahwa kesesuaian penggunaan media dengan tujuan pembelajaran memiliki kategori baik. Hal ini berarti media interaktif yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; (2) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran juga memiliki kategori baik. Hal ini berarti media yang dibuat sudah sesuai dengan materi pembelajaran agar maksud dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Materi yang disampaikan juga dapat disampaikan dengan mudah berkat bantuan media. (3) Hal yang sama juga diperoleh untuk indikator media memberikan kejelasan dalam penyampaian

materi juga memiliki kategori baik. Ini berarti fungsi media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi berjalan dengan baik. Media membantu guru dalam penyampaian materi ajar sehingga waktu belajar yang tersedia dapat digunakan secara optimal; (4) untuk indikator kesesuaian dengan kondisi peserta didik dan kesesuaian dengan metode pembelajaran memiliki kategori baik; dan (5) penggunaan media meningkatkan hasil belajar juga dapat memiliki kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa, keseluruhan proses pembelajaran yang berjalan dengan lancar dan optimal mengakibatkan hasil akhir yang memuaskan.

5. Kesimpulan

Berdasarkan data, hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan dengan kategori baik yang didapatkan pada kelima kategori yang ada termasuk adanya peningkatan hasil belajar yang dimiliki siswa membuat media interaktif powerpoint dapat menjadi alternative dalam pembelajaran IPA.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat. Direktorat Jendral Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi. Sesuai Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2017.

REFERENSI

- Arda, A., Saehana, S., & Darsikin, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas VIII. *Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- Asrul, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Helvetia Medan.
- Diyani, F., & Upik, Y. (2016). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android pada materi plantae untuk siswa SMA menggunakan Eclipse Galileo. *Biodik*, 2(1), 1–6.
- Kusprimanto, K. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran INteraktif IPA Materi Pencernaan Pada Manusia untuk Sswa Kelas V di SDN Pundung, Girirejo, Imogiri, Bantul, Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurlatifah, A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Microsoft Office Power Point Interaktif Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul*. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Prasetyo, S. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point 2007 dalam Pembelajaran IPA di SD/MI*. UIN Sunan Kalijaga.
- Putri, I. P., & Sibuea, A. M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(2), 145–155.
- Sanjaya, R. (2016). Multimedia Interaktif Pelatihan Service Excellent Menggunakan Pendekatan Story Based Learning. *Jurnal Informatika*, 3(1), 100–1006.

PSYCHOPOLYTAN (Jurnal Psikologi)

ISSN CETAK : 2614-5227

VOL. 1 No. 2, Februari 2018

ISSN ONLINE :

Srimaya, S. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran PowerPoint untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Biotek*, 5(1), 53–68.