

Pengembangan Media *Interaktif Powerpoint* Berbantuan Aplikasi I-Spring Untuk

Menumbuhkan Karakter Mandiri Siswa SDN 1 Gedangan

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Rika Desi Wulandari* , Yulianti , Romadhon

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
*rikadw73@gmail.com**

Abstract: This study aims to produce Powerpoint Interactive Media that can foster students' independent character on the material of commendable attitudes and behavior and determine the level of feasibility, practicality and effectiveness in learning in class III Elementary School. This research is a development research with ADDIE design, consisting of five stages, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation and 5) Evaluation.) which was held at SDN 1 Gedangan. Data collection was carried out by giving validation questionnaires to material expert lecturers, media experts and linguists to see the feasibility of Powerpoint Interactive Media as well as classroom teacher validation questionnaires and student response questionnaires to determine the practicality of Powerpoint Interactive Media. Researchers hope that the results of this study can be useful, namely to provide new experiences for teachers and for other researchers so that they can be used as sources for further research.

Key Words: learning media, interactive powerpoint media, independent character, commendable attitude and behavior.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media *Interaktif Powerpoint* yang dapat menumbuhkan karakter mandiri siswa pada materi sikap dan perilaku terpuji serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dalam pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan desain ADDIE, terdiri dari lima tahap, yakni: 1) Analisis (*analyze*), 2) Perancangan (*design*), 3) Pengembangan (*development*), 4) Implementasi (*implementation*) dan 5) Evaluasi (*evaluation*) yang dilaksanakan di SDN 1 Gedangan. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket validasi kepada dosen ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk melihat kelayakan Media *Interaktif Powerpoint* serta angket validasi guru kelas dan angket respon siswa untuk mengetahui kepraktisan Media *Interaktif Powerpoint*. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat yaitu dapat memberikan pengalaman baru bagi guru dan bagi peneliti lain agar dapat dijadikan sumber untuk penelitian selanjutnya.

Kata Kunci: media pembelajaran, media *Interaktif Powerpoint*, karakter mandiri, sikap dan perilaku terpuji.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Menurut Hermino (2017) menegaskan "Pendidikan pada hakekatnya merupakan proses pembebasan peserta didik dari ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, dan dari buruknya hati, akhlak, dan keimanan". Tujuan pendidikan pada dasarnya tidak untuk mencetak kemampuan dan karakter peserta didik yang sama seperti gurunya. Namun pendidikan diarahkan lebih ke proses agar peserta didik dapat menjadi dirinya sendiri yang mempunyai kemampuan dan kepribadian unggul. Sejalan dengan pendapat diatas, Hariandi, dkk (2016) mengatakan bahwa pendidikan di sekolah sebaiknya

dilaksanakan secara sistematis sehingga dapat melahirkan siswa yang kompetitif, beretika, bermoral, sopan santun dan interaktif dengan masyarakat. Oleh karena itu, penanaman pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar sangat penting dilakukan untuk membentuk sikap dan perilaku terpuji pada anak sekolah dasar.

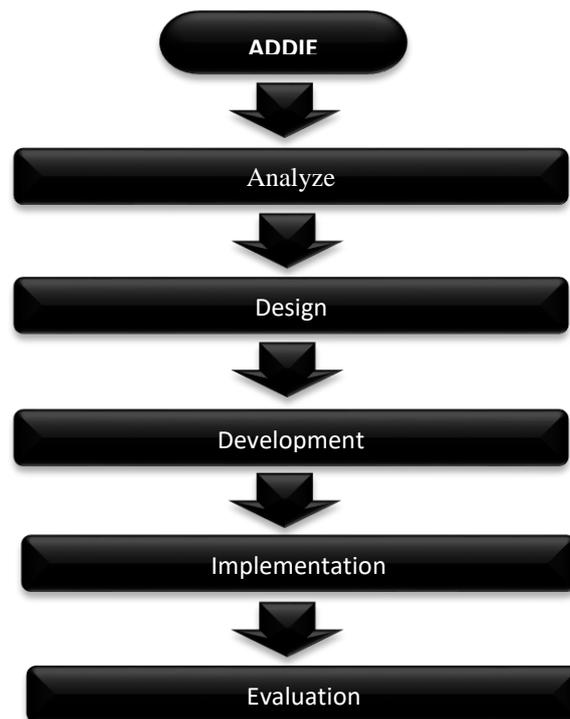
Namun, saat ini dapat kita lihat fenomena yang ada bahwa masih banyak anak yang kurang mandiri dalam belajar, terlebih selama masa pandemi siswa belajar secara daring. Hal ini terjadi bahwa selama belajar di rumah, lambat laun akan menyebabkan anak bosan. Ketika anak sudah merasa bosan, maka tidak ada ketertarikan lagi untuk belajar sehingga sering terjadi kasus orang tua yang mengerjakan tugas anak-anaknya. Maka dari itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan kembali rasa ketertarikan anak dalam belajar dan dapat meningkatkan kemandirian belajar. Menurut Suid, dkk (2017) mengemukakan bahwa "individu dikatakan mandiri apabila memiliki lima ciri-ciri yaitu: percaya diri, mampu bekerja sendiri, menguasai keahlian dan keterampilan yang sesuai dengan kerjanya, menghargai waktu dan bertanggung jawab".

Dari kesenjangan-kesenjangan yang ada, penulis memiliki alternatif untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan cara memberikan media pembelajaran *Interaktif Powerpoint* yang dapat digunakan siswa untuk belajar di rumah secara efektif. Dalam penelitian ini, penulis akan mengembangkan media *Interaktif Powerpoint* dengan menggunakan bantuan aplikasi i-spring. Media pembelajaran powerpoint adalah program yang dibuat untuk presentasi atau menyampaikan sesuatu yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran secara interaktif, sehingga dapat menghasilkan program yang menarik apabila digabungkan dengan software i-spring yang dapat dirubah menjadi media animasi berbentuk flash (Suprapti, 2016).

Media yang akan dikembangkan peneliti ini diselipkan kegiatan yang dapat melatih kemandirian siswa pada materi sikap dan perilaku terpuji. Tujuannya agar dapat menumbuhkan karakter mandiri siswa yang saat ini sudah mulai hilang. Kegiatan yang diselipkan dalam media *Interaktif Powerpoint* adalah game tebak kata. Dalam game tersebut, siswa dilatih keberaniannya dan rasa percaya diri untuk maju dan tampil di depan teman-temannya secara bergantian.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Menurut (Pudjawan, 2015) model penelitian ADDIE ini di desain secara sistematis bertujuan untuk memecahkan masalah belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu: 1) Analisis (*analyze*), 2) Perancangan (*design*), 3) Pengembangan (*development*), 4) Implementasi (*implementation*) dan 5)Evaluasi (*evaluation*).



Sumber: (Pudjawan, 2015)

Menurut (Wulandari, 2020) prosedur penelitian pengembangan ADDIE ada 5 langkah sebagai berikut.

1. Pada tahap pertama analisis. Peneliti fokus untuk menganalisis kebutuhan siswa, guru dan analisis materi. Rangkuman hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 1 Gedangan yakni sebagai berikut:
 - a. Di SDN 1 Gedangan membutuhkan media berbasis IT karena guru kelas IIIA kurang memahami teknologi.
 - b. Permasalahan yang dialami siswa yakni menurunnya pendidikan karakter siswa salah satunya kemandirian siswa dalam belajar. Terlebih saat pandemi, banyak orang tua yang mengerjakan tugas anaknya karena berbagai macam faktor.
2. Tahap kedua Perancangan. Setelah melakukan tahap analisis, peneliti merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan yakni media *Interaktif Powerpoint*. Pada media *Interaktif Powerpoint* ini, didesain dengan adanya animasi pada gambar, tulisan serta video pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang telah disampaikan guru. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu dalam penelitian ini diselipkan kegiatan yang dapat menumbuhkan karakter mandiri pada siswa yakni permainan tebak kata.
3. Tahap ketiga pengembangan. Tujuan pada tahap ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah teruji. Dalam tahap pengembangan, terdapat beberapa fase sebagai berikut.
 - 1) Memilih dan mengembangkan produk pembelajaran

Peneliti telah memilih media *Interaktif Powerpoint* untuk dikembangkan.

2) Mengembangkan angket untuk validasi

Setelah memilih media, peneliti mengembangkan angket untuk digunakan validasi. Angket ini terdiri dari angket validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta angket ahli pembelajaran dan respon siswa.

3) Melakukan revisi media

Ketika media sudah divalidasi, maka tahap selanjutnya adalah revisi media guna untuk memperbaiki kesalahan yang ada dalam media.

4) Menguji uji coba produk

Tahap terakhir yakni dilakukan uji coba produk kepada siswa.

4. Tahap keempat implementasi. Tahap implementasi, produk sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Artinya, produk yang dikembangkan siap untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Kegiatan dalam tahap implementasi yaitu memperkenalkan produk yang berupa media pembelajaran *Interaktif Powerpoint* kepada peserta didik sesuai arahan dari peneliti. Kemudian setelah diuji cobakan maka produk kembali direvisi, tujuannya agar dapat memaksimalkan hasil produk.
5. Tahap terakhir yakni evaluasi. Evaluasi merupakan tolak ukur kualitas dari produk yang sudah dibuat dan dikembangkan setelah melakukan kegiatan (hasil akhir media pembelajaran *Interaktif Powerpoint*). Evaluasi terdiri dari dua macam yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif meliputi hasil dari implementasi dan evaluasi sumatif hasil dari uji coba produk.

Desain uji coba kelayakan produk dilakukan kepada dosen validasi ahli media, ahli materi ahli bahasa, ahli pembelajaran (guru kelas) dan respon siswa. Subjek uji coba adalah siswa kelas IIIA SDN 1 Gedangan. Jenis data yang digunakan terdiri dari dua macam, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran dari validator maupun guru kelas. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu pedoman wawancara dan angket. Pedoman wawancara dilakukan sebagai tahap awal sebelum mengembangkan suatu produk. Angket digunakan untuk validasi dan mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peneliti. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui aspek kepraktisan, kevalidan dan keefektifan media pembelajaran interaktif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media *Interaktif Powerpoint* untuk menumbuhkan karakter mandiri siswa kelas IIIA SDN 1 Gedangan mendapatkan respon baik dari guru dan semua siswa kelas IIIA. Mereka senang belajar menggunakan media pembelajaran *Interaktif Powerpoint*. Hal ini dapat

menghilangkan rasa bosan siswa ketika belajar selama pandemi dan juga dapat menambah semangat belajar. Tak hanya itu, media *Interaktif Powerpoint* yang dikembangkan peneliti juga dapat menumbuhkan karakter mandiri siswa, seperti lebih percaya diri, berani dan lain sebagainya. Karena dalam media ini diselipkan aktivitas yang dapat melatih kemandirian siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Hariandi, Ahmad & Irawan, Yanda. (2016). *Peran Guru Dalam Penanaman Nilai Karakter Religius Di Lingkungan Sekolah Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar. Vol. 1 No. 1. <http://onlinejournal.unja.ac.id/index.php/gentala>. Diakses pada tanggal 15 Januari 2021. (Online).
- Hermiono, A. (2017). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: ALFABETA.
- Pudjawan, K. (2015). *Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Analyze Implement Evaluate Design Develop*. Diakses pada tanggal 2 Januari 2021. (Online).
- Suid, dkk. (2017). *Analisis Kemandirian Siswa Dalam Proses Pembelajaran di Kelas III SD Negeri 1 Banda Aceh*. Jurnal Pesona Dasar. Diakses pada tanggal 20 Januari 2021. (Online)
- Suprpti, Endang. (2016). *Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe Stad Dengan Media Powerpoint Ispring Pada Materi Di Kelas VII SMP Endang Suprpti Prodi Pendidikan Matematika FKIP-UM Surabaya*. Journal of Mathematics Education, Science and Technology. Vol. 1. No. 1. Diakses pada tanggal 5 Maret 2021. (Online)
- Wulandari, C. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home Selama Pndemi Covid 19*. Vol. 8. Diakses pada tanggal 5 Maret 2021. (Online)