

Pengembangan Powerpoint Interaktif "Hak dan Kewajiban" Sebagai Media Digital Untuk Sekolah Dasar

Azizah Indah Rianawati¹, Siska Meilani Lestari², Rizka Amalia³, Rana Gustian Nugraha⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: azizahindah@upi.edu¹, siskameilanilestari@upi.edu², rizkaamalia1607@upi.edu³,
Ranagustian@upi.edu⁴

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan perancangan *Powerpoint Interaktif* sebagai media digital untuk sekolah dasar. Hasilnya ternyata masih terbatas media – media digital yang dimiliki sekolah tersebut khususnya terkait dengan materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran PKN. Pengembangan *Powerpoint Interaktif* ini dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar dan karakteristik peserta didik. Dengan menggunakan model *Design Based Research (DBR)* atau desain berbasis penelitian, dirancanglah media digital *Powerpoint Interaktif* berdasarkan hasil analisis kebutuhan media digital terkait materi Hak dan Kewajiban, desain pengembangan media digital baik tampilan ataupun isi materi, validasi ahli media dan ahli materi hingga evaluasi produk secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan *Powerpoint "Kingdom Of Islamic"* layak digunakan oleh peserta didik sekolah dasar dalam memahami materi tentang Hak dan Kewajiban.

Kata kunci : PowerPoint Interaktif, Media Digital, Hak dan Kewajiban

Abstract

The purpose of this study is to describe the design of Interactive Powerpoint as a digital medium for elementary schools. The result is that the digital media owned by the school are still limited, especially regarding the rights and obligations of the PKN subjects. This Interactive Powerpoint Development was developed in accordance with the basic competencies and characteristics of students. By using the Design Based Research (DBR) model or research-based design, Interactive Powerpoint digital media is designed based on the results of the analysis of digital media needs related to Rights and Responsibilities, digital media development designs both in appearance and content, validation of media experts and material experts to product evaluation Overall, it can be concluded that the "Kingdom Of Islamic" Powerpoint is suitable for use by elementary school students in understanding the material about Rights and Obligations.

Keywords : *Interactive PowerPoint, Digital Media, Rights and Obligation*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran PKN sangat penting dilakukan dalam proses pendidikan terutama pada siswa Sekolah Dasar, dengan ini agar meningkatkan kesadaran

kewarganegaraan siswa. Pendidikan kewarganegaraan merupakan sebuah bentuk pendidikan untuk generasi penerus bangsa yang bertujuan agar memiliki pemikiran yang matang, sadar akan hak dan kewajiban dalam hidupnya dan menjadi warga negara yang baik dan paham aturan. Indonesia menginginkan pendidikan yang mampu melahirkan siswa yang berkualitas dan berkarakter yang baik. Pembangunan karakteristik bangsa Indonesia adalah sebuah keharusan untuk menjaga bangsa Indonesia dan dalam hal ini anak sekolah dasar sudah bisa dibangun karakternya. Salah satu materi yang ada di pelajaran PKN yaitu hak dan kewajiban. Secara umum hak dan kewajiban, hak merupakan segala sesuatu yang harus didapatkan oleh setiap individu sejak ia lahir dan kewajiban memiliki definisi yaitu segala sesuatu yang dianggap sebagai suatu keharusan untuk dilaksanakan oleh setiap individu sebagai anggota warga negara, kewajiban dilakukan untuk mendapatkan hak yang pantas untuk didapat.

Hubungan antara guru dan siswa menjadi suatu keharusan dalam proses pendidikan, karena pendidik tidak dapat disebut pendidik jika tidak ada peserta didik, begitu pun sebaliknya. Maka dari itu proses pendidikan tidak mungkin berlangsung tanpa hubungan guru dan siswa. Selain itu guru dan siswa memiliki hak dan kewajiban di mana guru dan siswa saling melengkapi yang artinya hak seorang siswa merupakan kewajiban seorang guru dan kewajiban seorang guru merupakan hak seorang siswa. Seorang guru dan siswa tidak boleh hanya menuntut haknya saja, namun kewajiban yang harus dilakukan harus terlaksana sebagaimana mestinya, dengan begitu hak guru dan siswa akan dengan sendirinya didapat. Berdasarkan Undang - Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, bahwasanya hak dan kewajiban warga negara Indonesia telah diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku sesuai dengan ketentuannya masing-masing.

Media pembelajaran sudah tidak asing lagi dalam proses pembelajaran, di mana media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agar diterima dengan mudah oleh siswa. Media bisa kita sebut sebagai proses komunikasi., baik atau buruknya sebuah komunikasi tergantung dari saluran mana penyampaian informasi tersebut. Dalam hal ini proses komunikasi ialah proses pembelajaran, di mana seorang guru menyampaikan pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan tersebut. Media sebagai alat penyalur informasi guru kepada siswa, Areif Sardiman, dkk. (1996) mengemukakan arti media itu sendiri yaitu sebagai perantara atau penghantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1982).

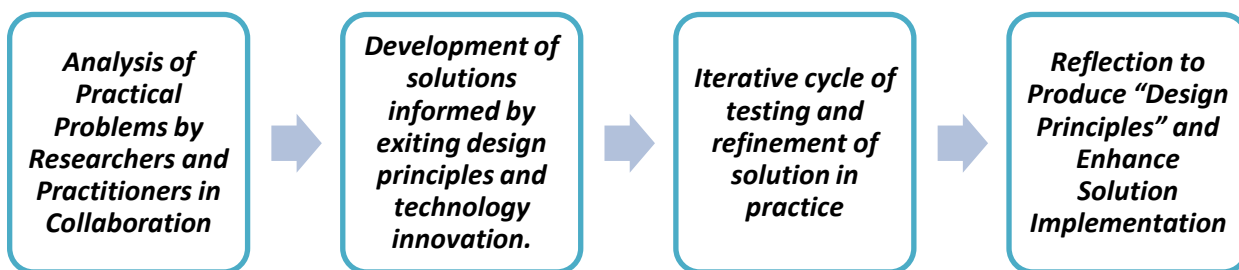
Masalah saat ini banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi dengan baik, guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran konvensional bukan tidak baik, masih memiliki kegunaan yang baik dalam membantu proses pembelajaran di kelas. Namun seorang guru harus bisa terus berinovasi dan memperbaharui media pembelajaran, agar siswa tidak bosan dengan media pembelajaran yang itu - itu saja. Siswa Sekolah dasar mudah jenuh dan kurang fokus ketika guru atau media pembelajaran yang digunakan terlalu membosankan. Maka dari itu, solusi yang bisa dilakukan yaitu pemanfaatan teknologi dengan baik. Hadirnya teknologi dalam pendidikan dapat menghadirkan inovasi

baru. Guru dapat memperbaharui media pembelajaran konvensional dengan media digital. Media pembelajaran digital dapat contohnya seperti PowerPoint.

Pada era teknologi informatika saat ini, visualisasi banyak berkembang dalam bentuk sajian audiovisual atau yang lebih dikenal multimedia. Selain media pembelajaran konvensional, guru dapat memanfaatkan teknologi yang sudah ada seperti penggunaan PowerPoint. PowerPoint merupakan aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer di bawah Microsoft Office. Presentasi atau memaparkan materi melalui bantuan PowerPoint merupakan salah satu cara guru untuk memperkenalkan atau menjelaskan tentang segala hal yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa slide, sehingga siswa yang menyimak lebih mudah memahami penjelasan melalui teks gambar, grafik, suara, film dan sebagainya. Namun, guru harus mampu memahami setiap karakter siswa, maka guru akan mampu menyajikan materi menggunakan PowerPoint yang dapat mengakomodasi seluruh perbedaan dari gaya belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan perancangan *e-book* sebagai media digital untuk sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain berbasis penelitian atau *Design Based Research* (DBR). Wang & Hannafin (dalam (Nugraha et al., 2022) mendefinisikan DBR “ as a systematic but flexible methodology aimed to improve educational practices through iterative analysis, design, development, and implementation, based on collaboration among researchers and practitioners in real-world settings, and leading to contextually- sensitive design principles and theories”. DBR merupakan suatu penelitian yang sistematis namun fleksibel, bertujuan untuk memperbaiki praktek pendidikan melalui analisis, perancangan dan pengembangan. Konsep tersebut mejadi sebuah dasar yang menjadi acuan dalam penelitian ini, pada penelitian ini bermaksud untuk merancang media digital berbasis *motion graphic*. Penelitian ini menggunakan prosedur model reeves, dapat digambarkan melalui bagan berikut.



Gambar 1. Design-Based Research Model Reeves' 2006 (Cotton, Cotton, Lockyer, & Brickell, 2009)

Analysis of Practical Problems by Researchers and Practitioners in Collaboration.

Pada tahap ini, prosedur yang dilakukan adalah analisis kebutuhan media digital.

Tujuannya untuk menggali media-media berbasis digital yang diperlukan dalam pembelajaran.

Development of solutions informed by exiting design principles and technology innovation.

Pada tahap ini, mulai menyusun rancangan desain media digital dari hasil analisis permasalahan serta kajian teori terkait permasalahan yang terjadi, sehingga dapat dihasilkan produk pengembangan yang dapat menjawab permasalahan yang ada. Produknya yaitu media digital powerpoint interaktif “Hak dan Kewajiban”

Iterative cycle of testing and refinement of solution in practice

Pada tahap ini dilakukan pengujian serta perbaikan terhadap produk yang dibuat. Pengujian pertama terhadap produk adalah uji validitas kepada beberapa ahli. Dengan uji validitas ini, dapat diketahui kelayakan dari produk yang disajikan dalam bentuk kekurangan serta kelebihan dari produk. Setelah mendapat masukan dan saran dari ahli, selanjutnya melakukan perbaikan awal untuk dilakukan uji coba terbatas untuk penilaian mengenai media digital yang dibuat. Dilakukan juga observasi untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang digunakan. Setelah mendapat data dari hasil uji coba lapangan, maka dilakukan perbaikan sesuai dengan data hasil pengamatan.

Reflection to Produce “Design Principles” and Enhance Solution Implementation

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi akhir terhadap produk berdasarkan data-data yang terkumpul serta berdasarkan perbaikan-perbaikan sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar produk yang ideal dapat segera dihasilkan, sebagai jawaban atas permasalahan yang ditemukan. Subjek penelitian peserta didik kelas IV sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Berdasarkan studi pendahuluan terkait dengan kebutuhan media pembelajaran berbasis digital diperoleh melalui wawancara kepada tenaga pendidik di sekolah dasar. Hasilnya ternyata masih terbatas media – media digital yang dimiliki sekolah tersebut khususnya terkait dengan materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran PKN. Apalagi ketika menelisik pembelajaran abad 21 yang diperlukan media – media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital seperti *tablet*, *smartphone*, kamera digital bahkan TV digital. Contoh media pembelajaran digital seperti *Powerpoint*, audio, video animasi dan dokumen digital lainnya yang dapat digunakan dan dapat menunjang efektivitas pembelajaran. (Batubara, 2021 dalam (Nugraha et al., 2022). Digital berasal dari kata digitus artinya jemari berjumlah 10 yang kemudian dilakukan pengelohan data dalam bentuk simbol 1 (satu) dan nol (0). Dua symbol tersebut dirangkai menjadi bentuk koding hingga terwujud sistem perangkat lunak yang direfleksikan melalui perangkat keras *input* maupun *output device computer* (mesin hitung/mesin pengolah angka (Gandana, 2019 dalam (Nugraha et al., 2022).

Pengembangan Media

Media digital yang dikembangkan yaitu Powerpoint. Microsoft Power Point adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Jayusman et al., 2017). Dalam pembuatan powerpoint interaktif yang menjadi bagian utama yaitu slide pertama untuk menarik perhatian anak, slide pertama didesain dengan tampilan yang menarik baik warna, gambar, atau pun tulisan. Warna merupakan salah satu bagian penting untuk menarik perhatian anak. Juga pemilihan warna harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Selain warna, gambar juga menjadi bagian utama untuk menggambarkan suatu informasi dengan jelas. Gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi ((Jayusman et al., 2017). Tujuannya agar peserta didik dapat mudah memahami suatu informasi. Selain itu juga, pemilihan tulisan harus diperhatikan dan disesuaikan seperti jenis *font*, ukuran *font* dan warnanya.

Selain desain slide pertama, isi dalam powerpoint juga perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Powerpoint interaktif “Hak dan Kewajiban” memuat suatu ilustrasi atau gambar yang mendukung mengenai materi tersebut. Dalam powerpoint interaktif “Hak dan Kewajiban” dijelaskan tentang pengertian hak dan kewajiban, jenis – jenis hak dan kewajiban di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. Selain itu juga terdapat tujuan pembelajaran dan tampilan menu untuk memudahkan dan dapat langsung di klik oleh peserta didik. Pada akhir pembahasan terdapat sebuah kuis yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Berikut adalah tampilan powerpoint interaktif “Hak dan Kewajiban”



Gambar 2. Desain Powerpoint Interaktif “Hak dan Kewajiban”

Implementasi Media

Powerpoint interaktif “Hak dan Kewajiban” divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah validasi dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil validasi dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

| Indikator | Skala | | | | |
|----------------------------|-------|---|------|---|---|
| | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Aspek grafis | | | ✓ | | |
| Aspek efektivitas | | ✓ | | | |
| Aspek interaktif | | ✓ | | | |
| Aspek tampilan media | | | | | |
| Aspek kualitas media | | | ✓ | | |
| Aspek kebermanfaatan media | | ✓ | | | |
| | | ✓ | | | |
| Jumlah | | | 22 | | |
| % | | | 73% | | |
| Tingkat Kemampuan | | | Baik | | |

Berdasarkan validasi oleh ahli media diketahui hasilnya sebesar 73% dengan kategori baik. Begitu juga dengan hasil validasi ahli materi hasilnya sebesar 80% dengan kategori sangat baik. Hal ini tentunya mengindikasikan bahwa Powerpoint “Hak dan Kewajiban” layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

| Indikator | Skala | | | | |
|--|-------|-------------|---|---|---|
| | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Materi sesuai dengan kompetensi dasar | | ✓ | | | |
| Bahasa yang digunakan sesuai untuk anak SD | | ✓ | | | |
| Materi disajikan secara runtut | | ✓ | | | |
| Aspek Sistematika penyajian materi mempermudah peserta didik dalam memahami materi | | ✓ | | | |
| Materi dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja | | ✓ | | | |
| Jumlah | | 20 | | | |
| % | | 80 % | | | |
| Tingkat Kemampuan | | Sangat Baik | | | |

Evaluasi

Setelah tahapan pengembangan media digital Powerpoint Interaktif “Hak dan Kewajiban” dilaksanakan baik dari mulai analisis kebutuhan media digital, desain media digital, pengembangan media digital dan evaluasi secara keseluruhan media digital yang dikembangkan. Media digital Powerpoint Interaktif “Hak dan Kewajiban” layak digunakan dalam pembelajaran khususnya materi hak dan kewajiban. Hal ini didukung pula oleh penelitian – penelitian terdahulu terkait pengembangan powerpoint dalam pembelajaran. Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD (Dewi & Manuaba, 2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI (Anggraeni, 2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis *Scientific Approach* Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV Sekolah Dasar (Octaviani, 2021). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Pada Tema 6 Subtema 2 Kelas III Sekolah Dasar (Simangunsong & Mustika, 2022). Pengembangan Media Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Herlina & Saputra, 2022).

SIMPULAN

Powerpoint Interaktif Hak dan Kewajiban sebagai media digital yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya terkait materi hak dan kewajiban. Media digital Powerpoint “ Hak dan Kewajiban ” didesain semenarik mungkin baik tampilan ataupun isi materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar peserta didik, dilengkapi pula dengan kuis yang dapat diakses dengan mudah melalui link. Setelah melalui tahapan desain, pengembangan dan validasi ahli dengan kategori baik, maka secara keseluruhan media digital Powerpoint “Hak dan Kewajiban” layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada materi Hak dan Kewajiban.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A. (2021). View of Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI. *Pancar*, 5(2), 145–153. <https://jurnal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/123/139>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2207>
- Jayusman, I., Gurdjita, G., & Shavab, O. A. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Power Point Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2886>
- Nugraha, D., Rianawati, A. I., & Lestari, S. M. (2022). Pengembangan Powerpoint “Kingdom of Islamic” Sebagai Media Digital untuk Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3346–3352. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2719>
- Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis

- Scientific Approach pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar. *EJT (Educational Technology Journal)*, 1(2), 66–77. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>
- Simangunsong, U. F., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif pada Tema 6 Subtema 2 Kelas III Sekolah Dasar. *IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(01), 37–54. <http://repository.unissula.ac.id/18839/%0Ahttp://repository.unissula.ac.id/18839/11/LA-MPIRAN.pdf>
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>
- Marlina, L. (2019). Peranan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Siswa. *Jurnal Civic Education*, 3(1), 58–70.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.
- Nasution, M. (2013). Pengertian Hak dan Kewajiban Warga Negara. *Wordpress.Com*, 19–59.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Sifa, A. N. A. (2020). Hak dan Kewajiban Guru dan Siswa dalam QS Luqman Ayat 13-19. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(01), 79–90. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i01.328>