

VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* INTERAKTIF UNTUK MATERI FUNGI KELAS X

Revina Habila Putri, Erda Muhartati, Nevrita
revinahabilaputri00@gmail.com

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji

Abstract

This research was conducted to determine the validity of interactive PowerPoint learning media for the class X Fungi material was developed. The interactive PowerPoint learning media developed were validated by material experts and media experts from Biology education lecturers and high school Biology teachers. Media validity data was obtained from material and media assessment questionnaire sheets filled out by material and media experts. The data obtained were processed using descriptive analysis techniques with reference to the systematic step of validity testing. The results of data processing show that based on the material expert's assessment of the PowerPoint learning media it is said to be very valid and the media expert's assessment is very valid. From this statement, it can be concluded that the interactive PowerPoint learning media for Fungi materials are valid for use in the learning process and disseminated.

Keywords: *Validity, Interactive PowerPoint, Fungi Material*

I. Pendahuluan

Belajar merupakan sebuah kegiatan utama dalam kehidupan manusia, setiap orang akan mengalami yang namanya belajar. Setiap perubahan tingkah laku dalam diri seorang baik dari segi pengetahuan, keterampilan maupun sikap tidak lain adalah hasil dari proses belajar itu sendiri. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (2015:1) bahwa “salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya yang terjadi selama proses belajar”. Proses belajar dapat terjadi kapanpun dan di manapun, namun apabila proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, hal ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara lebih terencana dan terstruktur, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Proses belajar dapat terjadi karena adanya subjek yang mengajar dan subjek yang belajar. Subjek yang mengajar disebut guru dan subjek yang belajar disebut siswa sedangkan interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dalam proses belajar disebut dengan pembelajaran. Untuk mempermudah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dalam proses pembelajaran, sangat dibutuhkan media sebagai penunjang pembelajaran.

Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang akan mempermudah penyampaian informasi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Dengan adanya media, proses pembelajaran dapat lebih meningkatkan minat belajar siswa, membangkitkan motivasi siswa untuk belajar sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan informasi pembelajaran

dapat diserap siswa secara optimal. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dalam belajar, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Selain itu menurut Asyhar (2012: 27) “media mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (*Joy full learning*), pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik”. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sangat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, namun kebanyakan sekolah masih kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan beberapa guru di SMA Negeri 3 Tanjungpinang, peneliti menemukan beberapa alasan mengapa media jarang digunakan dalam proses pembelajaran, adapun alasannya adalah sebagai berikut: Terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar atau membuat media pembelajaran, sulit memilih media yang tepat dengan materi pembelajaran, kurangnya dana untuk mempersiapkan media, sulit menggunakan media berbasis teknologi, anggapan media hanya sebagai hiburan belajar, dan tidak tersedianya media di sekolah. Alasan-alasan tersebut juga di perkuat oleh Nevrita (2018 :2) yang mengemukakan bahwa “Kurangnya penggunaan media di sekolah karena terdapat materi sains yang tidak memerlukan media, ketidakmampuan guru menguasai teknologi dan keterbatasan mencari informasi baru sebagai bahan pembelajaran untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran”. Tanpa disadari nantinya alasan-alasan tersebutlah yang akan berdampak pada kurangnya motivasi siswa untuk belajar sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Dari permasalahan tersebut peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah media yang dapat digunakan dengan praktis, sesuai dengan materi pembelajaran, dapat digunakan dalam jangka waktu lama, mampu menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun jenis media yang peneliti anggap, bila dikembangkan mampu memenuhi kriteria-kriteria tersebut adalah media *PowerPoint*. Media *PowerPoint* merupakan salah satu program berbasis multimedia yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Salah satu bentuk pengembangan media *PowerPoint* yang dapat mempermudah guru dalam mengajar serta memiliki manfaat besar untuk meningkatkan pemahaman siswa, yakni pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Secara sederhana, media pembelajaran *PowerPoint* interaktif merupakan sebuah media yang tidak hanya menampilkan materi pembelajaran berupa teks, gambar atau video yang hanya di baca atau di tonton siswa, namun merupakan sebuah media yang mampu berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran yakni dengan membawa siswa ikut serta dan berperan aktif dalam memahami materi di dalam media pembelajaran *PowerPoint* interaktif tersebut.

Dari penjabaran di atas peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan terhadap media pembelajaran *PowerPoint* interaktif khususnya pada mata pelajaran Biologi, materi Fungi kelas X SMA. Hal ini dikarenakan materi fungi merupakan materi terakhir yang di pelajari di kelas X SMA pada semester 1, yang kadang kala tidak bisa disampaikan secara maksimal oleh guru dikarenakan waktu pembelajaran tidak cukup akibat jam pelajaran sering terpotong oleh kegiatan sekolah sehingga guru harus memangkas materi atau bahkan tidak bisa menjelaskan materi karena sudah akan melaksanakan ujian tengah semester. Dari permasalahan tersebutlah peneliti sangat tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dan pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dengan judul “Validitas Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk Materi Fungi Kelas X SMA”.

II. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri dari 4 tahapan yakni Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan Penyebaran (*Disseminate*). Tahap validasi media dilakukan untuk menguji kevalidan media pembelajaran sebelum di uji coba langsung pada siswa dalam proses pembelajaran. Tahap validasi media dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Data hasil penilaian validator ahli media dan ahli materi akan yang telah didapat dari validasi ahli materi dan validasi ahli media akan disajikan dengan skala *Likert* yang selanjutnya dianalisis untuk mencari nilai kelayakan produk dengan menggunakan rumus:

$$K = \frac{F}{N.I.R} \times 100 \%$$

Keterangan:

K: Presentasi Kelayakan

F: Jumlah seluruh jawaban responden

N: Skor tertinggi dalam angket

I: Jumlah pertanyaan dalam angket

R: Jumlah responden

Dengan Kategori validitas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Tingkat Validitas

No	Rentang nilai	Kriteria
1.	85%-100%	Sangat valid
2.	75%-84%	Valid
3.	65%-74%	Cukup valid
4.	55%-65%	Kurang valid
5.	0%-54%	Tidak valid

III. Hasil dan Pembahasan

a. Validasi Ahli

Validasi ahli dibagi ke dalam dua bagian yakni validasi materi dan validasi media. Kedua bagian tersebut divalidasi oleh dosen dari program studi pendidikan biologi UMRAH dan guru biologi di sekolah yang menjadi tempat penelitian dilaksanakan. Berikut adalah penjabaran hasil dari validasi ahli.

1) Validasi materi

Hasil pengolahan instrumen validasi dari validator ahli materi pada media pembelajaran PowerPoint interaktif yang terdiri dari tiga aspek yakni, aspek materi, bahasa dan penyajian dengan jumlah butir pernyataan sebanyak 10 pernyataan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi materi

NO	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Materi	96.87%	Sangat valid
2	Bahasa	95.83%	Sangat valid
3	Penyajian	95.83%	Sangat valid

Rata-rata	96.25%	Sangat valid
------------------	---------------	---------------------

Hasil perolehan nilai rata-rata validasi aspek materi pada media *PowerPoint* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti berada pada kategori sangat valid dengan nilai 96.25%. dari perolehan nilai tersebut dapat dikatakan bahwa berdasarkan hasil penilaian validator materi, materi yang terdapat di dalam media sesuai dengan KI dan KD mata pelajaran Fungi dan akurat. Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi sesuai dengan kaidah kebahasaan dan menggunakan bahasa yang baik dan benar serta materi di dalam media disajikan dengan baik dan sesuai dengan jenjang pendidikan SMA. Seperti yang dikemukakan oleh Musarokah (2015: 1) bahwa “materi pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan yang cukup esensial, mengarahkan peserta didik pada pencapaian tujuan atau sasaran pembelajaran yang ditetapkan”.

Dari pernyataan tersebut maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk materi Fungi kelas X dapat dilanjutkan ke tahap uji coba dengan revisi sesuai saran. Selain itu hasil validasi materi berada pada kriteria sangat valid sehingga materi di dalam media *PowerPoint* interaktif dapat dinyatakan layak untuk masuk ke tahap uji coba. Materi yang tersedia di dalam media tidak mengalami terlalu banyak perbaikan, hal ini dikarenakan peneliti menggunakan buku biologi pegangan siswa sehingga dapat menyesuaikan dengan materi Fungi kelas X. selain itu untuk memperjelas materi dan menambah informasi pada media, peneliti menggunakan buku Campbell dan berbagai sumber lainnya. seperti yang dikemukakan oleh Darmawan (2014: 45) bahwa “media pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa apabila media tersebut berisi informasi yang penting dan memiliki nilai dan manfaat tertentu yang dimunculkan melalui media pembelajaran yang digunakan”.

2) Validasi Media

Hasil dari pengolahan instrumen validasi dari validator ahli media pada media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang terdiri dari tiga aspek yakni, aspek tampilan, desain pembelajaran dan buku panduan penggunaan media dengan jumlah butir pernyataan sebanyak 18 pernyataan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Media

NO	Aspek Penilaian	Persentase	Kriteria
1	Tampilan	93.05%	Sangat valid
2	Desain pembelajaran	95.8%	Sangat valid
3	Buku panduan penggunaan media	87.5%	Sangat valid
Rata-rata		93.05%	Sangat valid

Hasil dari validasi media menunjukkan bahwa media *PowerPoint* interaktif untuk materi fungi kelas X yang dikembangkan oleh peneliti berada pada kategori sangat valid dengan nilai 93.05%. Dari perolehan nilai tersebut maka dapat dikatakan bahwa berdasarkan hasil penilaian validator media, media *PowerPoint* memiliki tampilan yang baik dan menarik, desain pembelajaran yang dibuat dapat membentuk kegiatan interaktif dan memiliki buku panduan penggunaan yang mudah dipahami. Dari pernyataan tersebut maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk materi Fungi kelas X dapat dilanjutkan ke tahap uji coba dengan revisi sesuai saran.

Hasil pengolahan nilai total instrument validasi media oleh dosen dan guru Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk materi fungsi kelas X berada pada kriteria sangat valid sehingga media *PowerPoint* interaktif dapat dinyatakan layak untuk masuk ke tahap uji coba. Sebelum media memperoleh nilai akhir, media akan di revisi terlebih dahulu oleh dosen validator. Perbaikan demi perbaikan terus di lakukan demi meningkatkan kualitas media pembelajaran *PowerPoint* interaktif. Hal ini seperti pendapat yang dikemukakan oleh Mualdin dan Edi (2015: 165) bahwa “media dikatakan layak dipakai jika mendukung isi materi pembelajaran”. Selain itu seperti yang dikemukakan oleh Winarno dalam Ernawati dan Sukardiyono (2017: 204) “beberapa aspek untuk menilai atau mengevaluasi multimedia pembelajaran, diantaranya adalah aspek *subject matter, auxiliary information, affective considerations, interface, navigation, pedagogy, dan robustness* sehingga media tersebut dikatakan layak untuk digunakan”.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *PowerPoint* interaktif untuk materi fungsi kelas X valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan disebarluaskan.

V. Daftar Pustaka

- Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi, Jakarta.
- Darmawan, D. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ernawati, I., Sukardiyono, T. 2017. *Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Mualdin, S., Edi, S,W,R. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Program Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematik Siswa SMP*. Jurnal Tabularasa Pps Unimed Vol.12 No.2, Hal. 154-170
- Musarokah, S. 2015. *Pengembangan Materi Pembelajaran*.
<http://www.slidesher.net/mobile/sirabdurahman/>.
- Nevrita. 2018. *The Use Of Learning Media By Junior High School Teachers Of Science in Tanjungpinang and Bintan*. *Science, Engineering. Education and Development Studies (SEEDs): Volume 2*

VI. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada Assist. Prof. Erda Muhartati, S.Si., M.Si. selaku dosen penasehat akademik, pembimbing I dalam penelitian ini sekaligus dosen validator materi. Kepada Assist. Prof. Dr. Hj. Nevrita, M.Pd., M.Si. selaku ketua program studi pendidikan biologi sekaligus dosen pembimbing II dalam penelitian ini. terima kasih kepada bapak Assist. Prof. Adam Fernando, S.Pd., M.Pd. selaku dosen validator media. terima kasih kepada ibu Maria Rosianna, S.Pd. Bio selaku Assist. Prof. Elva Oprasmani, S.Pd., M.Pd. selaku dosen validator instrument penelitian.