



**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BAHASA INDONESIA BERBENTUK
POWER POINT INTERAKTIF**

Nanda Dwie Rosmalinda¹, Rifa Liyanda Fadillah², Sinta Rosalina³

Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: nandadwirosmalinda1212@gmail.com¹, rifaliyandafadillah@gmail.com²,
sinta@fkip.unsika.ac.id³.

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran tentunya menggunakan jenis model pembelajaran yang berbeda, di dalam penulisan artikel ini peneliti akan membahas hasil observasi pada bahan ajar yang sudah di uji coba di SMPN 1 Karawang Barat. Penelitian ini tentang proses media pengembangan sebagai bahan ajar yang dilakukan secara sistematis, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat produk media pembelajaran berupa Microsoft Power Point Interaktif dan peneliti ingin melihat hasil belajar siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, tentang penelitian survei melalui teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran ini adalah tahap pertama wawancara, tahap kedua observasi, tahap ketiga percobaan pengembangan media. Dengan media yang sudah dibuat mendapatkan hasil penelitian menunjukkan validasi media dan validasi materi memiliki skor rata-rata 85%. 89% dengan dukungan respon siswa yang sangat aktif membuat peneliti semakin yakin bahwa media pembelajaran Power Point Interaktif dinyatakan layak dan dapat digunakan oleh siswa Kelas VII SMPN 1 Karawang Barat.

Kata kunci: *Covid -19, Media Pengembangan, Power Point Interaktif.*

ABSTRACT

In the learning process, of course, using different types of learning models, in writing this article the researcher will discuss the results of observations on teaching materials that have been tested at SMPN 1 Karawang Barat. This research is about the process of developing media as teaching materials which is carried out systematically. The purpose of this research is to make learning media products in the form of Interactive Microsoft Power Point and the researcher wants to see student learning outcomes. This research method uses quantitative methods, regarding survey research through data collection techniques used in the development of learning media products, namely the first interview stage, the second stage of observation, the third stage of media development experiments. With the media that has been made, the research results show that media validation and material validation have an average score of 85%. 89% with the support of very active student responses made researchers more confident that Interactive Power Point learning media was declared feasible and could be used by Class VII students of SMPN 1 West Karawang.

Keywords: *Covid -19, Development Media, Interactive PowerPoint.*

PENDAHULUAN

Pada abad ke 22 ini merupakan era globalisasi dan teknologi yang sudah semakin canggih serta berkembang begitu cepat. Ditambah dengan adanya penyakit virus pandemi Covid-19 yang terjadi pada belakangan ini menjadikan teknologi sebagai sarana utama yang paling tepat dan banyak digunakan oleh semua kalangan termasuk siswa dan tenaga pendidik untuk proses belajar-mengajar. Hal ini disebabkan terbatasnya jarak dan untuk memutuskan mata rantai virus Covid-19 yang membuat cemas warga Indonesia. Pemerintah memberi himbauan kepada seluruh masyarakat agar tetap mematuhi segala protokol kesehatan yang ada agar penularan semakin berkurang. di dunia ini seketika semuanya berubah secara drastis akibat munculnya wabah virus Covid-19 yang memakan banyak korban jiwa. Pemerintah pun sedang memikirkan berbagai macam cara untuk mengatasi sebuah permasalahan yang cukup besar ini. segala macam aspek yang terkena imbas dari kasus permasalahan wabah virus Covid-19 ini yaitu mulai dari pekerjaan, perekonomian dan bahkan pendidikan. khususnya pada aspek pendidikan sangatlah penting untuk terus berjalan sebagaimana mestinya tidaklah terdapat alasan untuk menunda suatu kegiatan belajar mengajar, sebab penting sekali generasi muda yang harus tetap berproses dalam menggapai suatu impian dan tujuan dalam pendidikan. Pentingnya sebuah pendidikan serta dapat berakhlak mulia, berilmu, kreatif, aktif, bertanggungjawab dan lain sebagainya.

Dalam hal ini semua aspek kegiatan dalam pembelajaran yang ada di dalam pendidikan kini dirubah dalam bentuk teknologi digital dimana semuanya berpindah haluan menjadi media online. Kebiasaan baru ini menjadi tantangan bagi tenaga pendidik dan peserta didik dalam menangani kondisi yang sedang pandemi saat ini. Guru diharuskan dapat memberi materi sekaligus menjelaskannya melalui media digital yang berbasis platform Zoom meeting, Google meet dan juga guru dapat membuat atau mengirimkan materi pembelajaran melalui video pembelajaran. Mengingat hal tersebut tidak hanya bagi para tenaga pendidik saja melainkan peserta didiknya pun harus memahami dan mengerti teknologi yang sedang digunakan pada saat ini. Kemudian peran orang tua pun dapat membantu guru untuk mengawasi serta menjelaskan sedikit tentang materi yang dijelaskan apabila dalam peserta didik menghadapi suatu permasalahan dalam materinya atau juga bisa berkonsultasi langsung terhadap guru yang bersangkutan. Pembelajaran seperti ini memiliki kekurangan dan kelebihan yaitu pada kelebihan peserta didik menjadi lebih mandiri dalam mencari sumber informasi terkait materi pembelajaran yang dapat diperoleh dari internet dan mampu berfikir kritis dengan pernyataan yang terdapat dalam materi tersebut. begitu juga dari pembelajaran daring ini memiliki kekurangannya juga yaitu peserta didik sebagian terdapat beberapa materi yang belum terlalu dipahami dan dikuasai akibat terbatas jarak untuk dapat bertatap muka secara langsung, kemudian seharusnya tenaga pendidik membuat jenis pembelajaran berbeda agar tidak membosankan yang hanya melihat dan belajar melalui tatap layar saja. Akan tetapi hal itu juga dapat dihindari apabila terdapat metode atau media pejumlahan dan pembelajaran yang digunakan oleh tenaga pendidik tersebut tidak membuat jenuh dan bosan akan pembelajarannya. Oleh karena itu penting sekali guru dapat membuat sebuah kreasi baru terkait model pembelajaran dengan kondisi yang sedang pandemi akibat Covid-19 dan juga guru lebih menjadi kreatif dalam membuat suatu jenis model pembelajaran.

Marshall McLuhan (dalam OemarHamalik, 2003: 201) berpendapat bahwa media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, bahwa jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain. Di era

sekarang teknologi semakin modern semua dapat di akses melalui jejaring media online atau internet dan media yang tepat untuk memberi sebuah materi pembelajaran terhadap peserta didik. Tenaga pendidik harus lebih aktif lagi untuk menggali informasi – informasi yang update di kalangan remaja atau generasi milenial ini. Sebab anak remaja saat ini atau tepatnya para peserta didik pasti akan lebih tanggap terkait suatu permasalahan – permasalahan atau berita yang beredar. Lain hal dari itu sebagai tenaga pendidik dapat mengkreasikan materi pembelajaran dengan mengkaitkan dengan berita yang sedang update dan hal itu dapat dijadikan contoh materi pembelajaran apabila hal tersebut tepat untuk dibahas dan di diskusikan bersama-sama untuk memecahkan suatu permasalahan yang terjadi. Media yang dapat digunakan berupa video pembelajaran interaktif atau quiz online atau power point interaktif lainnya sesuai dengan keadaan zaman yang sudah berada di era revolusi industri 4.0 tentang media yang berbasis online.

Media pembelajaran sendiri yang dapat ditingkatkan oleh tenaga pendidik yaitu dengan melihat kualitas suatu teknologi yang akan digunakan, apakah dengan menggunakan teknologi tersebut dapat menjadi lebih efektif atau sebaliknya. Namun hal ini perlu disadari bahwa betapa pentingnya meningkatkan sebuah media pembelajaran secara digital karena perubahan zaman yang terus berkembang dan lebih maju lagi pada bidang teknologi dan informasi yang lebih aktual. Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dari penjelasan kedua para ahli di atas bahwa media pembelajaran sebagai sarana penghantar materi pembelajaran yang akan digunakan oleh guru tersebut dengan berbagai penyampaiannya dengan inovasi baru agar peserta didik dapat menangkap dan menyerap isi materi pembelajaran yang akan disampaikan dan diterima baik oleh peserta didik. Penelitian ini tentang pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Nanda Dwie Rosmalinda dan Rifa Liyanda Fadillah dengan judul “Pengembangan Media Ajar Bahasa Indonesia Berbentuk Power Point Interaktif Pada Kelas VII Di SMPN 1 Karawang Barat: Mengidentifikasi Struktur dan Unsur-Unsur Pantun.” Penelitian ini menyajikan dan menyimpulkan hasil observasi tentang media pembelajaran yang digunakan dalam instansi tersebut dan menguji coba terkait pemahaman peserta didik terkait materi Bahasa Indonesia dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru Bahasa Indonesia tersebut. media yang digunakan oleh guru Bahasa Indonesia di SMPN 1 Karawang Barat ini hanya menggunakan media pembelajaran melalui Video pembelajaran dan terdapat pula sarana dan prasarana di dalam ruangan kelas seperti sarana dan prasarana khususnya pada bidang teknologi yaitu terdapat infocus dan hanya saja guru Bahasa Indonesia di SMPN 1 Karawang Barat masih jarang dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Salah satu upaya yang dapat guru Bahasa Indonesia tersebut lakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan cara meningkatkan penggunaan media pembelajarannya beralih menjadi media yang berbasis teknologi dan tidak lagi berdasarkan media langsung seperti menjelaskan secara manual dan lain sebagainya. Hal ini memiliki beberapa ulasan terkait media pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman, peserta didik akan merasa lebih mudah bosan saat kegiatan belajar mengajar apabila guru dalam memberikan suatu materi ajar hanya terpaku pada sebuah buku paket atau modul dan hanya menjelaskannya media langsung seperti guru menerangkan materi di depan para peserta didiknya. Begitu juga

media pembelajaran ini harus dapat menyesuaikan dengan keadaan lingkungan seperti topik pembicaraan yang akan di paparkan melalui materi pembelajaran guru dapat menambahkan topik berita yang sedang viral atau sedang hangat untuk diperbincangkan dan hal ini juga dapat menjadi salah satu tips agar peserta didik dapat lebih kritis dan mampu memecahkan suatu persoalan yang sedang terjadi. Dengan metode pembelajaran yang bervariasi peserta didik dapat melakukan aktivitas lainnya seperti mengamati atau mendemonstrasikan kepada peserta didik terkait media pembelajaran yang digunakannya, hal ini menjadi lebih menarik dan tepat untuk disajikan kepada peserta didik agar tidak lagi merasakan kejenuhan saat belajar sebab apabila media pembelajaran yang digunakannya itu menarik maka semangat peserta didik untuk belajar dan menuntut ilmu pun menjadi sangat menyenangkan dan dapat menyerap seluruh materi yang dijelaskan oleh guru tersebut.

Berdasarkan hasil observasi kami di SMPN 1 Karawang Barat ini untuk fasilitas- fasilitas sarana dan prasana pada pendidikan sudah cukup lengkap dan sudah mengikuti era revolusi industri 4.0 yang dimana pada setiap kelasnya sudah menggunakan infocus untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Namun ada saja kendala yang terjadi di dalamnya seperti error kemudian guru juga masih beberapa yang belum bisa menggunakan infocus tersebut dan lain sebagainya. Akan tetapi di dalam sekolah SMPN 1 Karawang Barat ini sangat bagus karena di dalamnya juga terdapat beberapa laboratoium dan salah satunya juga terdapat laboratorium untuk bahasa. dengan sudah lengkapnya seluruh proyektor yang ada di sekolah tersebut diharapkan guru dapat menggunakannya dengan maksimal agar memudahkan suatu pembelajaran yang akan berlangsung di dalam ruangan terlebih lagi peserta didik dapat belajar lebih aktif dan kritis dengan mengamati suatu media pembelajaran yang digunakan dan menambah pengetahuan juga terkait sistem informasi digital atau media pembelajaran berbasis teknologi modern.

Setelah beberapa kali kami melakukan observasi langsung di sekolah SMPN 1 Karawang Barat ini terdapat suatu permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya bahwa guru di sekolah tersebut masih terkendala oleh kurang memahami cara kerja pada media teknologi tersebut dan sering terjadinya erorr pada infocus yang digunakannya.

Hal ini membuat guru Bahasa Indonesia di SMPN 1 Karawang Barat ini membuat kreativitas seperti membuat dan membagikan video pembelajaran yang telah diunggahnya di dalam media sosialnya di channel youtube agar peserta didik juga dapat mengaksesnya melalui gawai mereka masing – masing. Terkait pembahasan tersebut membuat kami memunculkan ide untuk dapat meneruskan dan mengembangkan media pembelajaran dan fasilitas media teknologi yang dapat dimanfaatkan maka dengan ini kami merencanakan dalam proses pengembangan suatu media pembelajaran yang sudah dibuat dan digunakan sebelumnya kami membuat dan mengupgradenya dengan inovasi baru yakni media pembelajaran yang kami buat adalah “Power Point Interaktif” yang dimana media digital satu ini tidak akan membuat jenuh dan membosankan dalam pembelajaran karena di dalamnya sudah di edit dengan sempurna dan menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan power point interaktif ini. Dan tidak hanya itu saja di dalamnya juga terdapat beberapa bagian macamnya mulai dari pembahasan materi tentang Struktur dan Unsur – unsur pantun, contoh pantun, quiz dan yang terakhir terdapat video pembelajaran animasi yang kami buat dan dirancang sendiri. oleh karena itu kami membuat media pembelajaran dengan pengembangan ini agar peserta didik tidak mudah bosan dan kami membuat media pembelajaran seperti itu agar peserta didik dapat bermain sambil belajar.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan melihat kelayakan terkait media pembelajaran yang digunakan dalam sekolah SMPN 1 Karawang Barat tersebut. dan juga kami melihat potensi

peserta didik dan kondisi suasana kelas seperti apa dan media apa yang tepat untuk digunakan dengan karakteristik siswa-siswi yang beragam dan ruang kelas yang kami masukki merupakan kelas yang paling aktif dan mereka sangat kritis, oleh karena itu kami mencoba membuat media pengembangan dengan melalui Power Point Interaktif ini agar peserta didik dapat lebih aktif kembali dan lebih meningkatkan uji kompetensi yang mereka miliki. dengan hal ini kami berharap dapat meningkatkan suatu pemahaman bagi peserta didik terkait materi ajar yang akan disampaikan melalui Power Point Interaktif tersebut sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik terhadap materi struktur dan unsur – unsur pantun pada kelas VII di SMPN 1 Karawang Barat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode survey. Neuman W Lawrence (2003) menyatakan penelitian survei adalah penelitian kuantitatif. Dalam penelitian survei, peneliti menanyakan ke beberapa orang (responden) tentang keyakinan, pendapat, karakteristik suatu obyek dan perilaku yang telah lalu atau sekarang. Metode Penelitian survei berkenan dengan pertanyaan tentang keyakinan dan perilaku dirinya sendiri. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII G di SMPN 1 Karawang Barat tahun ajaran 2022/2023. Pengambilan sampel dalam mengisi kuisioner yang sudah di sajikan.

Objek dalam penelitian adalah Power Point Interaktif memfokuskan pada Struktur dan Unsur – Unsur Pantun. Peserta didik dapat mengulas dan mengingat kembali materi pembelajaran tersebut yang sebelumnya sudah di bahas oleh guru Bahasa Indonesia. Dengan ini kami dapat mengukur kemampuan daya ingat dan kompetensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik.

Teknik pengumpulan data ini menggunakan empat tahapan yaitu tahap wawancara, tahap observasi, tahap ketiga uji coba media pengembangan dan tahap terakhir peserta didik mengisi kuisioner yang telah dipersiapkan dan di bagikan melalui salah satu perwakilan kelas tersebut untuk menyebarkan link quiz ke dalam grup whatsapp kelas VII.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan angket catatan lapangan, dan bahan – bahan lain, sehingga dapat mudah di pahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. (Sugiyono, 2013 : 244). Hasil dari analisis data yang telah kami analisis melalui hasil quiz para peserta didik yang sebelumnya sudah mengisi beberapa pertanyaan di dalamnya seperti materi tentang struktur dan unsur – unsur pantun. demikian hal ini untuk melihat seberapa mengenal peserta didik dalam materi tentang struktur dan unsur – unsur pantun. Pendekatan survey ini sudah sesuai dengan hasil observasi yang telah kami lakukan di SMPN 1 Karawang Barat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini untuk menyajikan hasil observasi yang sudah kami lakukan di SMAN 1 Karawang Barat, dengan media yang sudah kami buat tentu nya merujuk pada pengembangan media berbasis power point interaktif dimana media tersebut akan kami kembangkan sebagai bahan ajar peneliti untuk melakukan uji coba kepada para siswa/i tujuannya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pantun yang sudah kami siapkan dengan memfokuskan materi peneliti akan membahas butir-butir dari pantun tersebut yaitu Struktur dan Unsur-Unsur dalam pantun pada kelas VII di SMPN 1 Karawang Barat. Sebelum melakukan presentasi, peneliti pun sudah menyiapkan (posttest) dan (pretest) tentu nya untuk melatih kemampuan pemahaman peserta didik.

Tabel 1. Validasi Ahli

NO.	Validator	Rata-Rata	Kriteria
1.	Ahli Materi	89%	Valid
2.	Ahli Bahasa	78%	Valid
3.	Ahli Media	87%	Valid

Seperti yang sudah tertera di atas hasil validasi ini menunjukkan materi yang kami buat dalam penyampaianya mencakup 89% dengan kriteria Valid dan sudah sesuai dengan bahasa yang di terangkan kepada siswa/i dengan rata rata 78% dengan bahasa yang mudah di mengerti oleh peserta didik. Media yang sudah kami buat mencakup nilai rata rata 87% dengan media microsoft power point interaktif dengan hasil Valid, dalam artian sudah sesuai kriteria penilaian oleh guru bahasa indonesia di SMPN 1 Karawang Barat. Selain media power point interaktif yang sudah disiapkan, peneliti juga membuat tes uji coba dengan aplikasi *Quizwhizzerr* yang di dalam nya mencakup soal-soal untuk menguji seberapa pengetahuan para siswa dengan materi yang sudah kami siapkan.

DATA TES AWAL

Pretest atau yang bisa disebut data tes awal adalah uji coba tahap awal yang dilakukan oleh para siswa, karena peneliti ingin melihat apakah siswa kelas VII ini mengetahui materi Pantun, Maka dari itu peneliti ingin mengetahui hasil pengetahuan siswa seberapa luas wawasan mereka dalam materi Pantun tersebut. Menggunakan uji coba awal dan akhir untuk melihat hasil dari siswa meningkat atau tidak nya pemahaman mereka terkait materi Pantun. Berikut data yang diperoleh siswa:

Tabel 2. Data Nilai Tes Awal Kelas VII

NO	Nama	KKM	Nilai
1.	Agni Kirana Ayu	75	40
2.	Alfira Khoirunisa	75	60
3.	Amanda Sekar Paramita	75	40
4.	Aquila Shafira Lubis	75	40

5.	Ashwanie Pertryna Putery	75	40
6.	Audi Martinus Slitonga	75	60
7.	Aurel Amelia Azzahra	75	60
8.	Charischa Putri Lasmana	75	60
9.	Derian Putra Ramadhan	75	60
10.	Dwi Rosiatul Fatimah	75	40
11.	Farah Azkiya Nadila P	75	40
12.	Fauzi Nugraha	75	40
13.	Hilmiy Agustian Ramadhan	75	40
14.	Kamila Alawiyah	75	60
15.	Keyzha Helena Santoso	75	60
16.	Laura Neva Careyna	75	60
17.	Mahesa Gautama Saputra	75	60
18.	Marvelius Chelo	75	40
19.	Meli Maulani	75	40
20.	Mochammad Hafiz Mulyadi	75	40
21.	Muhammad Hafiz Faisal	75	40
22.	Muhammad Narullah Jauhari	75	60
23.	Najla Sopiana Putri	75	60
24.	Naufal Muzaki Ferdiyansah	75	60
25.	Neni Rohaeni	75	40
26.	Niken Dwi Khasani	75	60
27.	Olivia Rumah Orbo	75	60
28.	Putri Aulia Azahra	75	60
29.	Rainna Kamila	75	40
30.	Rangga Aditya Pahlevi	75	40
31.	Rasya Insan Kamil	75	60
32.	Rasya Insan Kamil	75	40
33.	Riza Hamiz Zaelani	75	40
34.	Rizky Radhitya Budiman	75	40
35.	Saufina Aulia	75	40
36.	Sayyeda Nashwa	75	60
37.	Shifani Aisha Putri	75	60
38.	Tegar Kuldiansyah	75	60
39.	Tissa Widyanti	75	60
40.	Viola Raifa	75	50

DATA TES AKHIR

Postest atau yang bisa disebut data tes akhir ini adalah data yang sudah di peroleh peserta didik dengan test akhiran, peserta didik di uji coba untuk terakhir kalinya agar peneliti bisa menilai dan membandingkan dengan data awal. Dari tes akhir ini peneliti menjadi tahu pemahaman siswa kelas VII di SMPN 1 Karawang Barat setelah melakukan uji coba awal.. Berikut data test akhir siswa:

Tabel 3.Data Nilai Tes Akhir Kelas VII

NO	Nama	KKM	Nilai
1.	Agni Kirana Ayu	75	80
2.	Alfira Khoirunisa	75	100
3.	Amanda Sekar Paramita	75	100
4.	Aquila Shafira Lubis	75	80
5.	Ashwanie Pertryna Putery	75	80
6.	Audi Martinus Slitonga	75	80
7.	Aurel Amelia Azzahra	75	100
8.	Charischa Putri Lasmana	75	100
9.	Derian Putra Ramadhan	75	100
10.	Dwi Rosiatul Fatimah	75	80
11.	Farah Azkiya Nadila P	75	100
12.	Fauzi Nugraha	75	80
13.	Hilmiy Agustian Ramadhan	75	100
14.	Kamila Alawiyah	75	80
15.	Keyzha Helena Santoso	75	80
16.	Laura Neva Careyna	75	100
17.	Mahesa Gautama Saputra	75	100
18.	Marvelius Chelo	75	80
19.	Meli Maulani	75	100
20.	Mochammad Hafiz Mulyadi	75	100
21.	Muhammad Hafiz Faisal	75	80
22.	Muhammad Narullah Jauhari	75	80
23.	Najla Sopiana Putri	75	80
24.	Naufal Muzaki Ferdiansah	75	100
25.	Neni Rohaeni	75	100
26.	Niken Dwi Khasani	75	80
27.	Olivia Rumah Orbo	75	80
28.	Putri Aulia Azahra	75	100
29.	Rainna Kamila	75	80
30.	Rangga Aditya Pahlevi	75	80
31.	Rasya Insan Kamil	75	100
32.	Rasya Insan Kamil	75	100
33.	Riza Hamiz Zaelani	75	80
34.	Rizky Radhitya Budiman	75	80
35.	Saufina Aulia	75	100
36.	Sayyeda Nashwa	75	80
37.	Shifani Aisha Putri	75	80
38.	Tegar Kuldiansyah	75	100
39.	Tissa Widyanti	75	100
40.	Viola Raifa	75	100

Jadi dari hasil penilaian di atas, menunjukkan bahwa pengembangan media power point interaktif ini cukup efektif dan membantu para siswa untuk mengetahui lebih jauh materi yang sebelumnya belum diketahui. Media power point interaktif ini cocok digunakan untuk kalangan siswa/i agar pembelajaran semakin efektif dan efisien. Penilaian yang di hasilkan para siswa sangat baik dan para siswa pun setuju bahwa pengembangan media power point interaktif ini layak untuk digunakan oleh seluruh lembaga pendidikan di Indonesia dan mendapatkan kriteria “Sangat Baik” oleh guru selaku Bahasa Indonesia di SMPN 1 Karawang Barat.

Terbukti pada tabel di bawah ini:

NO.	Jumlah Siswa	Kriteria
1.	40 Siswa	Sangat Setuju

Dari hasil observasi yang sudah kami lakukan, para siswa “sangat setuju” apabila pengembangan media power point interaktif ini dijadikan bahan acuan untuk tenaga pendidik agar dalam proses mengajar dan belajarnya menjadi lebih efektif serta mudah paham dalam point-point yang tertera dan cukup mudah untuk di bahas.

1. Hasil pemahaman siswa

Dari hasil pemahaman siswa pada kelas VII di SMPN 1 Karawang Barat ini mulai meningkat dengan diadakannya pengembangan media ajar berbasis power point interaktif dengan penilaian yang cukup memuaskan dari hasil survey penelitian ini. Dengan adanya pelatihan posttest di akhir menjadikan penilaian siswa meningkat dan lulus KKM > 75 dengan nilai rata-rata 80% sudah bisa di bilang siswa/i SMPN 1 Karawang Barat ini sudah di nyatakan tuntas dalam pembelajaran dan pemahaman peserta didik dengan media yang kami buat melalui Microsoft Power Point.

2. Hasil motivasi siswa

Melalui media power point interaktif membuat siswa termotivasi dalam meningkatkan pembelajaran serta mengetahui pengetahuan lebih dalam lagi. Dari angket hasil survey membuktikan bahwa banyak siswa yang “sangat setuju” dengan media power point interaktif yang sudah peneliti buat dan media tersebut sangat layak sekali digunakan oleh kalangan institusi agar dalam proses pembelajaran siswa mampu termotivasi adanya media tersebut membantu pemahamannya jauh lebih aktif dengan menangkap materi-materi yang sudah di jelaskan oleh guru.

Berdasarkan perhitungan pretest pada siswa kelas VII di SMPN 1 Karawang Barat ini memang cukup minim pengetahuannya sebelum di jelaskan materi tersebut oleh peneliti, dari hasil pretest menjadi lebih tahu wawasan para siswa/i masih terbilang belum cukup untuk mengetahui materi pantun. Peneliti juga melihat nilai yang di peroleh belum mencapai KKM > 75. hasil membuktikan bahwa siswa di SMPN 1 Karawang Barat ini perlu adanya komunikasi antara guru dan siswa nya dalam meningkatkan proses pembelajaran agar siswa tidak minim dengan pengetahuan. Banyak para siswa yang belum mengetahui materi yang kami jelaskan, dari hal itu menjadi kesempatan peneliti untuk melatih wawasan mereka. Namun, setelah dilakukan posttest di akhir para siswa mendapatkan nilai “sangat baik” dengan media yang peneliti buat menambah wawasan peserta didik dalam menguasai materi yang sebelumnya belum mereka pelajari.

Berdasarkan hasil penelusuran bahwa produk media power point interaktif mendapatkan pujian dengan kriteria “sangat baik” oleh guru Bahasa Indonesia sudah dibuktikan dengan hasil tes uji coba kepada siswa/i SMPN 1 Karawang Barat. Penilaian ini murni dilakukan dengan tes dari seluruh siswa tidak ada terkecuali, hal ini untuk menguji siswa/i dalam tahap pengetahuan mereka. Pengembangan media ajar Bahasa Indonesia di SMPN 1 Karawang Barat sangat layak untuk digunakan oleh tenaga pendidik, media tersebut menunjukkan hasil yang sangat luar biasa dengan penilaian yang meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan pada media pembelajaran yang berbasis media digital yaitu Power Point Interaktif dengan materi Struktur dan Unsur – Unsur Pantun kelas VII di SMPN 1 Karawang Barat dan dapat disajikan sebagai berikut:

Hasil penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang digunakan dalam SMPN 1 Karawang Barat ini. Begitu juga dapat dilihat dari kelayakan dan fasilitas – fasilitas apa saja yang tertera di dalamnya khususnya pada bagian media pembelajarannya yang menunjang berhasilnya suatu kegiatan belajar mengajar yang baik. Dan hal ini juga untuk meningkatkan pengetahuan tentang media pembelajaran yang sudah semakin canggih dengan media digital di era revolusi industri 4.0 saat ini. Serta berdasarkan angket atau kuisioner yang kami berikan pada kelas VII dapat disimpulkan dan dikategorikan semuanya sudah “sangat baik” untuk tahapan kuisioner ini. Dengan ini kami juga dapat mengetahui bagaimana perkembangan pada peserta didik terkait materi ajar dengan menggunakan media pembelajaran yang sebelumnya dan hingga media pembelajaran kini yang telah dibuat dalam bentuk Power Point Interaktif. Demikian hal ini dapat menambah perkembangan pada media pembelajaran yang akan digunakan untuk kedepannya dan yang paling penting adalah kreativitas dan terus membuat inovasi –inovasi baru untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan dapat di mengerti oleh peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik pada saat ini. Terima kasih juga kepada guru pamong kita Ibu Kustiani S.Pd. Selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah membantu penulis menyelesaikan rangkaian artikel ini. Juga, penulis mengucapkan terima kasih kepada siswa/i SMPN 1 Karawang Barat atas izin dan persetujuan untuk menerima pengamatan dari penulis. Dorongan dan bantuan motivasi ini sangat berarti bagi penulis dalam menulis makalah penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Sinta, S., & Hera, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Microsoft Power Point untuk Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Siswa Kelas X pada Materi Virus di SMA Swasta Darul Aitami Meureubo. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1).

Oemar Hamalik (2003) *Media Pendidikan*, Cetakan VI, Bandung: PT Citra Aditya Bakti

Nasution, S, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bina Aksara, 1990.

Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.

Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Ranah (2022), Metode Penelitian Survei. Research:Sumatera