

# DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INRERAKTIF POWERPOINT PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 KECAMATAN LAREH SAGO HALABAN

Yola Ali Sandra, Zulfani Sesmiarni, Januar<sup>3</sup>, Iswantir<sup>4</sup>

<sup>1</sup> [yolaalisandra0807@gmail.com](mailto:yolaalisandra0807@gmail.com)

---

## ARTICLE INFO

### Keywords:

Media Pembelajaran,  
Powtoon,  
Komputer Jaringan Dasar

---

### Article history:

Received 2023-03-13

Revised 2023-03-13

Accepted 2023-03-30

---

## ABSTRAK

Media pembelajaran adalah sebuah sarana dan juga alat untuk berkomunikasi antara pendidik dan juga peserta didik, untuk terlaksananya proses pembelajaran yang baik dan mencapai tujuan belajar, sehingga dengan adanya media pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah untuk dicapai. Pada era globalisasi saat sekarang dimana teknologi semakin berkembang, guru dituntut untuk dapat menerapkan teknologi didalam proses pembelajaran supaya dapat tercipta pembelajaran yang menarik dan kondusif. Di SMA Negeri 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban guru sejarah kurang mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi didalam proses pembelajaran, biasanya guru hanya memakai bahan ajar, lks, ceramah, dan tanya jawab saja, dengan hal itu dalam proses pembelajaran peserta didik akan mengalami kejenuhan dan kurang semangat dalam mengikuti proses belajar dan mengajar. Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan saat sekarang ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint.

*This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.*



---

## Corresponding Author:

Yola Ali Sandra

[yolaalisandra0807@gmail.com](mailto:yolaalisandra0807@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat sekarang ini berpengaruh besar dalam setiap aspek kehidupan manusia serta mengantarkan manusai ke era kompetensi global diberbagai bidang kehidupan. Perkembangan teknologi terutama TIK, sangat berpengaruh besar terhadap aktivitas kehidupan manusia saat ini, tidak terkecuali dibidang pendidikan. Dengan perkembangan yang terjadi di dunia pada saat sekarang ini maka dalam dunia Pendidikan juga terkena dampak dari perkembangan yang sudah terjadi tersebut, sehingga persaingan yang terjadi dalam dunia Pendidikan juga ikut bersaing dengan ketat. Untuk dapat

bersaing dengan keadaan tersebut maka setiap manusia harus mampu menjadi generasi yang mempunyai kualitas diri yang mumpuni baik itu dalam semua aspek kehidupan terutama dibidang Pendidikan, dengan demikian maka kita akan mampu untuk bersaing dengan manusia lain baik itu ditingkat nasional maupun dunia.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi lingkungan sosial pendidikan, dimana proses pembelajaran yang bersifat konvensional mulai berubah menjadi pembelajaran berbasis e-learning. Untuk melaksanakan proses Pendidikan tidak terlepas dari proses kegiatan belajar dan mengajar. Belajar dan pembelajaran mempunyai hubungan antara satu dengan yang lainnya, dan kedua nya tidak bias dipisahkan. Belajar sendiri merupakan proses dimana seseorang dilatih untuk menyadari pola pikir dan tingkah laku yang akan dia lakukan apakah itu sudah sesuai dengan apa yang dibolehkan atau tidak, sedangkan pembelajaran adalah suatu upaya seorang pendidik untuk mengarahkan dan juga mengontrol perilaku seseorang dalam mengikuti proses belajar.

## **2. METODE PENELITIAN**

Media pembelajaran dibuat sesuai dengan data yang telah dikumpulkan di SMA Negeri 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban. Dengan adanya media pembelajaran interaktif PowerPoint ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran. Pemilihan tempat ini dipertimbangkan berdasarkan kondisi dan sarana yang ada pada sekolah yang sudah memadai sehingga mendukung dilaksanakannya penelitian dan juga berdasarkan permasalahan yang ada pada proses pembelajarsan di SMA Negeri Kecamatan Lareh Sago Halaban.

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran[27]. Jadi dapat kita simpulkan bahwa jenis penelitian Research and Development R&D adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji validitas dan efektifitas suatu produk

## **3. TEMUAN DAN DISKUSI**

Media pembelajaran PowerPoint mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban ini dikembangkan menggunakan aplikasi utama yaitu Microsoft PowerPoint. Microsoft PowerPoint adalah perangkat lunak yang termasuk dari bagain Microsoft Office, yang dipakai untuk membuat file

presentasi dalam bentuk slide. Didalam Microsoft PowerPoint kita dalam memasukkan gambar, tex, audio, dan juga video yang membuat presentasi menjadi lebih menarik. Microsoft PowerPoint juga bisa digunakan secara kolaboratif, artinya file Microsoft PowerPoin yang kita buat bisa dibagikan kepada banyak orang dalam satu tim, sehingga bisa diedit sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) oleh Luther-Sutopo yang terdiri dari 6 tahap pengembangan yaitu, concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

Pengembangan ini menghasilkan produk awal berupa media pembelajaran interaktif dengan judul “Desain Media Pembelajaran PowerPoint pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban”. Selanjutnya media ini di validasi oleh ahli media yaitu dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer IAIN Bukittinggi dan ahli bahasa yaitu dosen Bahasa Indonesia IAIN Bukittinggi. Dalam proses validasi para ahli memberikan penilaian, komentar dan revisi yang berkaitan dengan aspek-aspek yang terdapat dalam instrumen yang diberikan. Sehingga media yang dihasilkan benar-benar layak untuk digunakan.

### **1. Validasi**

Validasi media pembelajaran oleh ahli dilaksanakan pada bulan Januari 2022. Instrumen untuk validasi ahli media meliputi aspek kemudahan navigasi, tampilan media, dan fungsi keseluruhan. Berdasarkan analisis data yang diberikan oleh ahli media yang dihitung dengan menggunakan rumus Aiken’V didapatkan hasil akhir 0.80 yang menyatakan bahwa media pembelajaran valid dan layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban.

Validasi bahasa oleh ahli bahasa dilaksanakan pada bulan Januari 2022. Instrumen untuk validasi ahli bahasa meliputi aspek tampilan media, bahasa yang jelas dan mudah dipahami, penggunaan tanda baca dengan baik dan benar. Berdasarkan analisis data yang dihitung menggunakan rumus Aiken’V didapatkan hasil akhir 0.83 yang menyatakan bahwa media pembelajaran valid dan layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban.

### **2. Uji Produk**

Uji Praktikalitas Produk dilaksakan pada bulan Januari 2022. Uji praktikalitas dilakukan kepada 2 orang guru sejarah di SMA Negeri 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban. Instrumen uji praktikalitas meliputi aspek kemudahan navigasi media,

tampilan media, dan integrasi media. Analisis data uji praktikalitas menggunakan rumus Moment Kappa maka didapatkan hasil akhir yaitu 0.94 yang menyakaan bahwa media pembelajaran praktis digunakan dalam pembelajaran peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri Kecamatan Lareh Sago Halaban. Setelah media di uji oleh guru sejarah, selanjutnya media diujicobakan kepada peserta didik kelas XI IPS.1 yang berjumlah 15 orang.

Uji Efektifitas dilakukan kepada pesesrta didik kelas XI IPS.1 yang berjumlah 15 orang, pengujian dilaksanakan didalam kelas XI IPS.1. Pada proses pengujian media pembelajaran ditampilkan menggunakan laptop dan bantuan LCD Proyektor, lalu penulis menjelaskan media pembelajaran yang terkait. Disini penulis menjelaskan media pembelajaran beserta sedikit materi sejarah yang sejalan dengan alur media pembelajaran, di ahkhir penjelasan materi penulis menampilkan soal evaluasi terkait materi sebelumnya, dan menyuruh peserta didik untuk menjawab soal evaluasi tersebut. Pada proses pengujian peserta didik juga diminta untuk mencoba menggunakan media pembelajasaran. Pada saat proses pengujian peserta didik diminta untuk mengisi angket efektifitas terkait media pembelajaran PowerPoint, angket efektifitas diisi oleh 15 peserta didik kelas XI IPS1. Analisis data angket efektifitas dihitung menggunakan rumus Statistik Richard R.Hake, dan didapatkan hasil akhir 0.85 yang menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai efektifitas yang tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban.

Sebagai produk hasil pengembangan, media pembelajaran PowerPoint ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran ini adalah mudah digunakan oleh guru, animasi yang disajikan inovatif, dan soal latihan disajikan menggunakan Visual Basic for Application yang menawarkan simulasi menarik. Kekurangan dari media pembelajaran ini adalah hanya membahas satu kompetensi dasar saja.

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian relevan. Penelitian pertama, Maharani Delta Dewi, Nur Izzati, dengan judul "pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis RME materi aljabar kelas VII SMP". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berupa PowerPoint interaktif berbasis RME yang valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Developoment (R&D) mdoel 4D. Teknik analisis data dengan menggunakan kuantitatif dan kualitataif melalui angket. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dan lembar angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan valid dengan persentase dari dua balidator ahli sebesar 87% dan dari angket respon peserta didik sebesar 76% berkategori praktis.

Penelitian kedua, Puspita Ayu Damayanti dengan judul “ pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis PowerPoint pada materi kerucut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint pada materi kerucut yang valid dan praktis. Model pengembangan yang digunakan adalah modifikasi 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan . hasil analisa kevalidan menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria valid dengan rata-rata skor 3.32. hasil analisis kepraktisan menunjukkan bahwa media dinyatakan praktis dengan kriteria rata-rata skor hasil observasi kegiatan pembelajaran 3.83 dari skor hasil angket siswa 3.43. berdasarkan hasil analisis tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint dapat dinyatakan valid dan praktis.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengampil kesimpulan yaitu media pembelajaran interaktif PowerPoint pada mata pelajaran sejarah ini telah didesain menggunakan Microsoft PowerPoint yang menghasilkan output sebuah media pembelajaran interaktif PowerPoint. Media pembelajaran interaktif PowerPoint ini dapat membantu guru mata pelajaran sejarah saat dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik dan juga dapat membantu peserta didik terutama siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kecamatan Lareh Sago Halaban dalam memahami materi secara menarik.

Dalam media pembelajaran interaktif PowerPoint pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri Kecamatan Lareh Sago Halaban ini penulis menyarankan

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan kepada guru, dosen, dan mahasiswa dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif PowerPoint dalam mata pelajaran sejarah.
2. Kepada guru dan yang akan menjadi guru agar menjadikan media pembelajaran interaktif PowerPoint pada mata pelajaran sejarah ini dikembangkan dan digunakan sebagai bahan ajar.

## REFERENSI

W. C. Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Adi Widya J. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, p. 29, 2019, doi: 10.25078/aw.v4i1.927.

H. S. Internasional and A. Tjalla, "Potret Mutu Pendidikan Indonesia Ditinjau dari," no. 3, pp. 1–22, 2005.

N. Suryani, "Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it," *Sej. dan budaya*, vol. 10, no. 2, pp. 186–196, 2016.

H. Qomariyah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas 4 MI Miftahul Ulum Jarak Kulon Jogototo Jombang," *pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 1–125, 2016.

. Andriati and Z. Sesmiarni, "Analisis Keterampilan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi Dalam Menjelaskan Materi Pelajaran," vol. 08, no. 01, pp. 1–9, 2020.

S. Zakir, "Modul Pembelajaran Berbasis Multimedia," *J. Anal.*, vol. 10, no. 2, 2013.

D. I. Man and K. Bogor, "Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis website terhadap motivasi belajar siswa di man 1 kota bogor," vol. 4, no. 2, 2019.

S. Kasus, D. I. Tk, M. Nu, and M. Huda, "Peran guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (tik) studi kasus di tk muslimat nu maslakul huda," vol. 8, no. 1, 2019.

S. Suprihatin, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Pendidik. Ekon.*, vol. 3, no. 1, pp. 73–82, 2015.

A. B. Anomeisa and D. Ernaningsih, "Media Pembelajaran Interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok," vol. 05, no. 01, pp. 17–31, 2020.

K. R. Ulfah, A. Santoso, S. Utaya, P. Dasar, and P. N. Malang, "Hubungan motivasi dengan hasil belajar ips," *pendidikan*, vol. 1, no. 8, pp. 1607–1611, 2016.

D. Suratman, "Pemanfaatan MS Power Point dalam pembelajaran," *pendidikan*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2007.

S. I. U. Gresik, "Media Power Point dalam Pembelajaran Miftakhul Muthoharoh," *Pendidik. agama Islam*, vol. 26, no. 1, pp. 21–32, 2019.

H. Harliawan, "Penggunaan Media pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VIII J SMP Negeri 5 Singaraja," *Pendidik. Ekon.*, vol. 3, no. 1, pp. 29–40, 2015.

M. G. Rohman and P. H. Susilo, "Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda," *J. Reforma*, vol. 8, no. 1, p. 173, 2019, doi: 10.30736/rfma.v8i1.140.

W. D. Astuti and D. Listyorini, "Pengembangan Virtual Laboratory Berbasis," vol. 5, no. January 2012, pp. 1603–1605, 2017.

S. Muntaha, M. A. Budiman, and A. Widyaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku," vol. 3, no. 2, pp. 178–185, 2019.

I. Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran," no. 4, pp. 104–117, 2014.