

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTI MEDIA POWER POINT PADA MATA KULIAH SEJARAH ASIA TIMUR**

**Iyus Jayusman, Gurdjita, dan Oka Agus Kurniawan Shavab<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Dosen Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Siliwangi, Jln. Siliwangi No. 24  
Tasikmalaya

Email:yusjman@gmail.com, gurdjita@gmail.com, dan okaaks@gmail.com

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran mengenai pengembangan media pembelajaran multi media power point pada mata kuliah sejarah asia timur. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan tabel penilai dari ahli media bahwa multimedia *Powerpoint* yang sudah dibuat memiliki nilai 89 % sehingga dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari pengumpulan data tanggapan pemakaian terbatas didapatkan skor 415 dengan persentase pencapaian 82,35%, berdasarkan penilaian tanggapan pemakaian terbatas pada multimedia Powerpoint berada pada skala 4. Dengan demikian, multimedia Powerpoint ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Hasil dari pengumpulan data pemakaian lebih luas didapatkan skor 1294 dengan persentase pencapaian 77,76%, berdasarkan hasil penilaian tanggapan pemakaian lebih luas berada pada skala 4. Dengan demikian, multimedia Powerpoint ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran, dan Multi Media Powerpoint**

### **PENDAHULUAN**

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Siliwangi pada mata kuliah Sejarah Asia Timur pada semester gasal tahun ajaran 2015/2016 bahwa media pembelajaran masih jarang digunakan dan hal ini berimbas dengan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran, sementara respon yang ditunjukkan oleh mahasiswa pendidikan sejarah sebagian besar kurang memperhatikan jalannya kegiatan pembelajaran dan mengacuhkannya, seperti mengobrol, main *handphone*, dan lain-lain. Adapun media pembelajaran yang sudah pernah dipakai adalah dengan menggunakan media pembelajaran power point dengan tampilan yang biasa dalam arti hanya tulisan-tulisan saja tanpa menambah gambar ataupun video dan

setelah diamati oleh peneliti bahwa sebagian mahasiswa mengikuti jalannya pembelajaran, hanya yang perlu diperbaiki di sini adalah pengemasan media pembelajaran power pointnya yang harus diperbaiki agar tampilannya lebih menarik lagi, seperti menambahkan video dalam kegiatan pembelajarannya.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai pendukung, selain transformasi belajar secara konvensional di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi adalah salah satu cara untuk membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, efektif, dan efisien. Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Media sangat diperlukan dalam

pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi, materi belajar dan pesan dari pengajar kepada peserta didik.

Menurut Sutikno (2013: 15) ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar antara lain :

1. Faktor dari dalam diri individu (Internal) yang diklasifikasikan menjadi dua yaitu faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
2. Faktor dari luar (Eksternal) yang timbul dari luar diri siswa. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar. Kedudukan alat bantu memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa.

Sebagaimana dikemukakan oleh Oemar Hamalik (2004:27) terkait dengan nilai praktis dari suatu media pembelajaran dimana salah satunya adalah media pembelajaran dapat melampaui batas pengalaman pribadi siswa. Pengalaman pribadi yang dimiliki oleh siswa berbeda antara satu dengan lainnya. Perbedaan tersebut tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan untuk melakukan perjalanan, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika siswa tidak mungkin dibawa ke obyek yang dipelajari secara langsung, maka obyeknyalah yang dibawa kepada siswa. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk

nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio-visual.

Tepatlah, jika media pembelajaran sangat dibutuhkan pada saat kegiatan pembelajaran dan sudah sepatutnya untuk menciptakan pembelajaran yang ideal, maka seharusnya dosen mampu menggunakan media pembelajaran terlebih yang dekat dengan siswa dan sesuai dengan perkembangan zaman karena tidak akan memerlukan waktu bagi siswa untuk mengenalinya. Dalam penelitian ini, penulis mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia berupa power point karena sejauh ini media pembelajaran power point yang digunakan oleh dosen penyajiannya sangat kurang dan kurang mampu ditangkap oleh mahasiswa.

Penulis memilih powerpoint sebagai program untuk mengembangkan media ini dengan alasan program powerpoint sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan lebih lanjut atau menerapkannya pada materi lain. Menurut Rayandra Asyhar (2012: 86) program powerpoint adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data. Powerpoint biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif.

Pengembang dapat memasukkan teks, suara, gambar bahkan video sekaligus. Slide atau halaman pada powerpoint dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian powerpoint. Format

presentasi dalam powerpoint juga dapat dihilangkan agar interaksi pengguna dengan media pembelajaran lebih terlihat. Pengguna dapat memilih menu apa saja untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi dan soal sesuai kehendaknya apabila merasa belum paham. Siswa-siswa dengan beragam kemampuan yang berbeda akan sangat tertolong dengan adanya multimedia interaktif ini. Mereka dapat menggunakannya sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing, pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga media pembelajaran yang dikembangkan pun akan berperan sebagaimana mestinya.

#### **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan Research and Development. Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Semiawan menjelaskan dalam Sutopo (2008:78) bahwa penelitian pengembangan merupakan perbatasan dari pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dan terutama untuk menjembatani kesenjangan antara penelitian dan praktek pendidikan dan (R&D) dalam pendidikan diarahkan pada pengembangan produk yang efektif bagi keperluan sekolah, dan merupakan penelitian terapan. Penelitian ini lebih mementingkan perubahan untuk perbaikan (*what works better*), dari pada kemengapaan (*why*) dan mementingkannya dalam bidang pendidikan.

Pendapat lain diungkapkan oleh Sujadi dalam Pargito (2009) bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D)

adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Pendapat yang lain juga dilontarkan oleh Puslitjaknov (Putra, 2011:133) model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu.

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk multimedia powerpoint yaitu langkah-langkah operasional dalam mengembangkan media pembelajaran powerpoint dan menguji tingkat kelayakan produk untuk diimplementasikan pada mata kuliah sejarah Asia Timur.

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan. Data mengenai pendapat atau tanggapan peserta didik yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil angket dianalisis dengan kriteria sebagai berikut, seperti yang dijelaskan oleh Arikunto (2011:66), yaitu :

Tabel 1.1 Kategori Skala Likert

Penilaian	Nilai
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Tidak Layak	1

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini divalidasi oleh ahli media. Validasi oleh ahli media meliputi 4 aspek yaitu aspek ketercernaan media *Microsoft Office Powerpoint*, aspek penggunaan bahasa, aspek perwajahan, dan aspek organisasi. Data hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek	Frekuensi				$\Sigma$ Bobot	$\Sigma$ Butir	Bobot Max	%
		1	2	3	4				
1	Tampilan Media			3	4	25	7	28	89,28
2	Penggunaan Bahasa			3	1	13	4	16	81,25
3	Pengorganisasian			1	4	19	5	20	95

Tabel 1.2. Hasil Penilaian Ahli Media

Berdasarkan tabel penilai dari ahli media di atas bahwa multimedia *Powerpoint* yang sudah dibuat memiliki nilai 89 % sehingga dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan mengaju pada tabel 4.3 skala kelayakan. Dengan begitu peneliti akan menggunakannya dalam

kegiatan pembelajaran di mata kuliah Sejarah Asia Timur.

Tanggapan pemakaian terbatas dilakukan terhadap mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah yang terdiri dari 8 orang. Data hasil tanggapan pemakaian terbatas dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Aspek	Frekuensi				$\Sigma$ Bobot	$\Sigma$ Butir	Bobot Max	%
		1	2	3	4				
1	Tampilan Media		1	37	27	221	8	260	85
2	Pemanfaatan media		5	43	15	199	7	252	78,96

Tabel 1.3. Hasil Penelitian Uji Coba Terbatas

Berdasarkan tabel penilai dari ahli media di atas bahwa media pembelajaran *Microsoft Office Powerpoint* ini dilihat dari medianya dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan begitu peneliti akan menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran di mata kuliah Sejarah Asia Timur. Jumlah Butir pertanyaan adalah

16 pertanyaan dan skor tertinggi untuk tiap butir pernyataan adalah 4. Berarti  $8 \times 16 \times 4 = 512$ . Nilai/angka 512 adalah jumlah bobot maksimal dari semua butir pernyataan.

Hasil pengumpulan data tanggapan pemakaian terbatas ditinjau dari aspek (1) Tampilan media, memperoleh skor 260 dengan persentase mencapai 85 % dan (2) Pemanfaatan

media memperoleh skor 252 dengan persentase mencapai 78,96%. Jumlah hasil pengumpulan data terbatas diperoleh skor 420, dengan persentase mencapai 82,35%.

Hasil dari pengumpulan data tanggapan pemakaian terbatas didapatkan skor 415 dengan persentase pencapaian 82,35%, berdasarkan (Tabel 4.3. Skala persentase) hasil penilaian tanggapan pemakaian terbatas berada

pada skala 4. Dengan demikian dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

No	Aspek	Frekuensi				$\Sigma$ Bobot	$\Sigma$ Butir	Bobot Max	%
		1	2	3	4				
1	Tampilan Media		23	152	56	740	9	936	79,05
2	Pemanfaatan media		46	102	34	554	7	728	76,09

Kriteria penilaian tanggapan pemakaian lebih luas dapat dilihat pada tabel skala presentase. Nilai/angka maksimal pada uji coba terluas adalah 1344 dari semua butir pernyataan. Hasil pengumpulan data penilaian tanggapan pemakaian lebih luas ditinjau dari aspek (1) Tampilan media, memperoleh skor 740 dengan persentase pencapaian 79,05% dan (2) Kemanfaatan media memperoleh skor 554 dengan persentase pencapaian 76,09%. Jumlah hasil pengumpulan data pemakaian lebih luas diperoleh skor 1294 dengan persentase pencapaian 77,76%. Hasil dari pengumpulan data pemakaian lebih luas didapatkan skor 1294 dengan persentase pencapaian 77,76%, berdasarkan (Tabel 4.3 Skala persentase) hasil penilaian tanggapan pemakaian lebih luas berada pada skala 4. Dengan demikian, media pembelajaran Microsoft Office Powerpoint ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah multi media pembelajaran Powerpoint mata kuliah Sejarah Asia Timur. Tanggapan pemakaian terbatas dilakukan untuk meminimalisir kegagalan fungsional produk yang dibuat. Dari hasil

dan saran tanggapan pemakaian terbatas tersebut dilakukan revisi untuk lebih menyempurnakan produk yang dibuat. Setelah melakukan revisi sesuai saran dari tanggapan pemakaian terbatas kemudian dilanjutkan dengan tanggapan pemakaian lebih luas. Tanggapan lebih luas dilakukan guna mengetahui respon siswa mengenai multimedia pembelajaran Microsoft Office Powerpoint yang dibuat. Dari hasil dan saran tanggapan pemakaian lebih luas tersebut dilakukan revisi untuk lebih menyempurnakan produk yang dibuat.

Maksud dan tujuan melakukan revisi pada produk atau media pembelajaran sesuai saran yang diberikan oleh ahli ahli media, tanggapan pemakaian terbatas dan tanggapan pemakaian lebih luas adalah untuk menghasilkan produk yang lebih sempurna dari sebelumnya serta menggali dan mencari beberapa aspek yang lazim digunakan dalam proses pengembangan produk yang meliputi:

1. Ketepatan materi atau bahan pembelajaran serta rancangan media yang dikembangkan.
2. Kualitas tampilan dan penyajian materi pada media yang dikembangkan.

3. Kemerarikan bahan ajar yang dapat memotivasi calon guru sejarah untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran
4. Membantu penyediaan sumber belajar yang dapat membantu calon guru sejarah dalam proses pemahaman konsep maupun pesan yang termuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan dari data validasi ahli media serta data hasil tanggapan pemakaian terbatas dan tanggapan pemakaian lebih luas, maka dapat disimpulkan bahwa multi media Powerpoint mata kuliah Sejarah Asia Timur sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran calon guru sejarah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan penelitian yang sudah dilakukan, penulis dapat memberikan beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Berdasarkan tabel penilai dari ahli media bahwa multimedia *Powerpoint* yang sudah dibuat memiliki nilai 89 % sehingga dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan mengaju pada tabel 4.3 skala kelayakan.
2. Hasil dari pengumpulan data tanggapan pemakaian terbatas didapatkan skor 415 dengan persentase pencapaian 82,35%, berdasarkan (Tabel 4.3. Skala persentase) hasil penilaian tanggapan pemakaian terbatas pada multimedia *Powerpoint*

berada pada skala 4. Dengan demikian, multimedia *Powerpoint* ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

3. Hasil dari pengumpulan data pemakaian lebih luas didapatkan skor 1294 dengan persentase pencapaian 77,76%, berdasarkan (Tabel 4.3 Skala persentase) hasil penilaian tanggapan pemakaian lebih luas berada pada skala 4. Dengan demikian, multimedia *Powerpoint* ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar, 2004. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta Bumi Aksara.
- Pargito. 2009. *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*. Bandar Lampung: Jurusan Pendidikan IPS Universitas Lampung.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and Development*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Sutopo. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.