

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN MOTIVASI SISWA
KELAS VIII SMP**

**AGUSTINA MARNATA LAIA¹, NOVELINA ANDRIANI ZEGA², HARDIKUPATU
GULO³, DESMAN TELAUMBANUA⁴**

Prodi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias
e-mail: agustinamarnatalaia19@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran berbasis *power point* serta untuk mengetahui peningkatan motivasi peserta didik dalam belajar. Penelitian ini menggunakan desain model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap antara lain yaitu: (1) Analisis (*analyze*), (2) Perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), (5) Evaluasi (*evaluation*). Uji coba produk dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mazo pada kelas VIII Tahun Pelajaran 2023/2024. Hasil penelitian: (1) Kelayakan penyajian oleh ahli materi pertama persentasenya yaitu 84,72% kriterianya valid, oleh ahli materi kedua persentasenya yaitu 81,94% kriterianya valid, oleh ahli bahasa persentasenya yaitu 80,77% kriterianya valid, dan oleh ahli desain persentasenya yaitu 82,29% kriterianya valid. (2) Respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran berbasis *power point* pada uji perseorangan diperoleh rata-rata persentasenya yaitu 72,22% kriterianya praktis, pada uji coba kelompok kecil persentasenya yaitu 79,67% kriterianya praktis, dan pada uji lapangan persentasenya yaitu 88,53% kriterianya sangat praktis. (3) Efektivitas pemahaman belajar peserta didik melalui pengembangan produk media pembelajaran berbasis *power point* diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik yaitu 84,62% dengan kriteria sangat tinggi. (4) Motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Mazo melalui penggunaan produk media pembelajaran berbasis *power point* persentase hasil angket motivasi belajar tahap awal yaitu 64,15% kriterianya cukup, dan hasil angket motivasi belajar tahap akhir yaitu 87,69% kriterianya baik.

Kata Kunci: *Power Point, Pemahaman, Motivasi*

ABSTRACT

This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of power point-based learning media and to determine the increase in student motivation in learning. This research uses the ADDIE development model design which consists of five stages, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation (evaluation). The product trial was carried out at SMP Negeri 1 Mazo in class VIII for the 2023/2024 academic year. Research results: (1) The percentage of presentation feasibility by the first material expert is 84,72%, the criteria are valid, by the second material expert the percentage is 81,94% the criteria are valid, by the linguist the percentage is 80,77% the criteria are valid, and by the design expert the percentage is 82,29%, the criteria are valid. (2) Students' responses to PowerPoint-based learning media products in individual tests obtained an average percentage of 72,22%, the criteria were practical, in small group trials the percentage was 79,67%, the criteria were practical, and in the field test the percentage was 88,53% criteria is very practical. (3) The effectiveness of students' understanding of learning through the development of PowerPoint-based learning media products obtained a percentage of students' learning completeness, namely 84,62% with very high criteria.. (4) Learning motivation of class VIII students at SMP Negeri 1 Mazo through the use of PowerPoint-based learning media products. The percentage of results from the initial stage learning motivation questionnaire is 64,15% the Copyright (c) 2024 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi



criteria are sufficient, and the results of the final stage learning motivation questionnaire are 87,69% the criteria are good.

Keywords: *Power Point, Understanding, Motivation*

PENDAHULUAN

Saat ini, dunia pendidikan membutuhkan perubahan terus-menerus dalam perencanaan dan pelaksanaan pendidikan di masa depan. Perubahan tersebut sejalan dengan perubahan dan tantangan yang harus dihadapi dari waktu ke waktu. Untuk mengimplementasikan perubahan, hal terpenting yang harus dilakukan adalah meningkatkan pengetahuan para perencana, pelaksana dan pengelola pendidikan. Pemahaman yang lebih luas terutama bagi para perencana dan pelaksana pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa, karena pendidikan akan menciptakan bangsa yang maju (Pramesti, dkk, 2021). Kemajuan teknologi dapat berdampak besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Inovasi ilmiah baru berjalan seiring dengan perkembangan teknologi. Pada era globalisasi, perkembangan teknologi menunjukkan kemajuan yang semakin meningkat dan secara signifikan telah mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Kemajuan teknologi dan informasi juga menjadi penyebab terjadinya perubahan dalam sistem pembelajaran (Rachmat, 2022).

Media adalah salah satu alat bantu bagi pendidik dalam mengajarkan ilmu kepada peserta didik supaya lebih mudah memahami apa yang disampaikan. Damayanti & Qohar (2019) mengemukakan “media merupakan sarana komunikasi yang menghubungkan antara sumber dan penerima, serta media juga sebagai peralatan dan bahan pembelajaran yang digunakan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran”. Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu peserta didik lebih memahami hal yang dipelajari. Oleh sebab itu, pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah, sehingga pada akhirnya, pemanfaatan dan penggunaan media menunjang efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam pembelajaran (Nurnamawi & Rahim, 2019).

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran karena dapat menarik perhatian peserta didik tidak hanya melihat dan mendengarkan penjelasan guru saja (Putra & Wulandari, 2021). Salah satu media yang tepat untuk mendapat respon peserta didik adalah media interaktif. Nurnamawi & Rahim (2019) mengemukakan “media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya”. Selain itu masih banyak kelebihan menggunakan media interaktif, seperti mampu menambah motivasi peserta didik dan melatih peserta didik untuk lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan (Pramesti, dkk., 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang gejala-gejala kebendaan, ilmu tentang dunia zat, ilmu tentang kealaman yang sudah tersusun secara sistematis dan diperoleh dari hasil penemuan atau pengamatan dari gejala-gejala yang timbul dari alam. Sesuai dalam Ali (2018) mengemukakan “IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”. IPA merupakan ilmu yang dapat dipelajari disemua jenjang pendidikan, melalui Ilmu Pengetahuan Alam seluruh umat manusia dapat mengetahui dan menikmati keindahan alam semesta yang diciptakan oleh Tuhan (Hazmi, 2019). Pelaksanaan proses pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Irfan, dkk, 2019). Proses pembelajaran IPA



menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Ningsih, 2019). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, menjadi turut serta dalam perubahan-perubahan pesat terjadi dalam bidang pendidikan. Tujuan pendidikan sering mengalami perubahan dan pengembangan, serta fasilitas belajar di sekolah semakin mengalami kemajuan seiring dengan kemajuan teknologi.

Dalam mewujudkan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam disetiap sekolah seharusnya guru IPA memahami hakikat sains, mampu menjadi fasilitator dalam pembelajaran dan mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didiknya seperti yang telah dirancang dalam kurikulum yang diterapkan. Maka dari itu, setiap guru harus betul-betul matang dalam profesinya sekaligus memiliki berbagai kemampuan dalam menerapkan berbagai macam strategi pembelajaran dan penggunaan berbagai macam media pembelajaran (Khoerunnisa dan Syifa, 2020). Oleh karena itu, pendidik harus mampu menentukan faktor-faktor esensial yang mampu meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran IPA, karena kemampuan melaksanakan tugas profesional sebagai guru akan dapat mewujudkan tercapainya hasil belajar yang lebih memuaskan. Selain itu, pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran saat ini melibatkan hampir semua alat indera, seluruh proses berpikir dan berbagai macam gerakan otot. Dalam hal ini, alat indera sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, sehingga guru harus mempunyai kreativitas dalam hal memilih sumber dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, hingga akhirnya dapat mencapai tujuan belajar yang maksimal (Ningsih, 2019). Secara umum, siswa akan terangsang untuk belajar (terlibat aktif dalam pembelajaran) apabila ia melihat bahwa, situasi pengajaran cenderung memuaskan dirinya sesuai kebutuhannya. Sinangkling & Agustina (2022) mengemukakan beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi antara lain yaitu: "(1) cara mengajar yang bervariasi, (2) mengadakan pengulangan informasi, (3) memberikan stimulus baru, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, (4) memberi kesempatan siswa untuk menyalurkan keinginan belajarnya, (5) menggunakan media dan alat bantu yang menarik perhatian siswa".

Berdasarkan hasil observasi (studi pendahuluan) yang dilaksanakan oleh calon peneliti di SMP Negeri 1 Mazo pada Tahun Pelajaran 2022/2023 menemukan beberapa permasalahan diantaranya yaitu:

- (1) Kegiatan proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvesional, karena dalam proses pembelajaran hanya didominasi oleh guru, jadi siswa merasa bosan dan menyebabkan siswa pasif dalam kegiatan proses pembelajaran.
- (2) Penggunaan media pembelajaran di sekolah masih kurang bervariasi dan hanya mengandalkan buku paket pelajaran.
- (3) Peserta didik kurang memiliki pemahaman yang memadai terhadap materi pembelajaran IPA.
- (4) Soal-soal yang diberikan lebih banyak kepada pengetahuan sehingga kurang mengembangkan pemahaman dan nalar peserta didik dalam pembelajaran.
- (5) Peserta didik kurang mampu menyelesaikan dan menjawab soal-soal yang diberikan guru dalam pembelajaran.
- (6) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih monoton, sehingga peserta didik bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
- (7) Peserta didik kurang memahami penjelasan guru karena tidak menggunakan media pembelajaran.
- (8) Peserta didik kurang aktif menyampaikan pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung, karena peserta didik tidak ada persiapan belajar dalam mengikuti pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.



(9) Saat guru sedang mengajar di depan kelas terkadang peserta didik bercerita-cerita dengan temannya, sehingga peserta didik tersebut tidak memahami materi pelajaran yang telah diajarkan guru di depan kelas.

Sesuai dengan uraian permasalahan di atas, solusi yang perlu dilakukan dalam mengatasi beberapa permasalahan tersebut yaitu guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat agar peserta didik mampu memahami materi pelajaran yang diajarkan dan agar peserta didik termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menemukan sebuah solusinya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *power point*. Penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* dalam proses pembelajaran dimaksudkan agar pembelajaran menjadi efektif, efisien dalam alokasi waktu dan tenaga. Selain itu, dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Damayanti & Qohar (2019) mengemukakan “Salah satu media yang mencakup aspek teks, visual, dan video adalah *power point*. *Power point* dapat membantu guru menyajikan materi yang dapat meliputi gambar, suara, bahkan membuat animasi”.

Microsoft power point merupakan program aplikasi dibawah *Microsoft Office*. Keuntungan dari program ini adalah sederhananya tampilan gambar pembuatan presentasi yang hampir sama dengan gambar *Microsoft Word* yang sudah dikenal para pemakai computer (Irfan, dkk., 2019). Guru dapat membuat sebuah program pembelajaran tanpa harus belajar bahasa komputer terlebih dahulu, dan dapat membuat presentasi yang menarik perhatian siswa. Zalukhu, dkk., (2022) mengemukakan bahwa *Power point* merupakan aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dan professional”. Melalui penggunaan media pembelajaran *power point* yang interaktif dapat mempermudah guru untuk mengajar dan dapat membantu guru untuk memaparkan materi kepada siswa dengan lebih mudah sehingga proses belajar dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Nurnamawi & Rahim (2019) mengemukakan “pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pelajaran. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Putra & Wulandari, 2021).

Menurut pendapat Wardani dalam Pramesti, dkk (2021) mengemukakan “beberapa kelebihan dari *power point* yaitu menarik, merangsang siswa, tampilan visual mudah dipahami, memudahkan guru, bersifat kondisional, dan praktis”. Menurut pendapat Susilana dalam Nurnamawi & Rahim (2019) mengemukakan bahwa “Program *power point*, disediakan menu-menu untuk menampilkan teks, gambar, suara, video, dan bahkan animasi yang dapat dijadikan satu kesatuan media untuk menunjang proses pembelajaran”.

Kemampuan mendengarkan dan membaca siswa dapat dikembangkan secara mudah dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* ini. Fasilitas menampilkan teks dalam program ini memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang menekankan kemampuan membaca siswa dengan mudah. Dengan adanya fasilitas memasukkan teks, gambar, suara dan video, maka pembelajaran yang menekankan pada kemampuan mendengarkan mempunyai lebih banyak pilihan variasi. Berdasarkan uraian di atas, media belajar menjadi hal penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran



METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *development research*. Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *Power Point* pada materi Sistem Pencernaan pada Manusia untuk siswa kelas VIII tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Power Point* yang dihasilkan harus sesuai dengan rencana dan tujuan pengembangan, maka model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahap yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perencanaan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Jenis instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket dan soal tes pemahaman belajar peserta didik. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII-A di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Idanoi berjumlah 26 orang yang dimana merupakan kelas heterogen terdiri dari 14 orang laki-laki dan 12 orang perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data Hasil Validasi

a. Analisis Data Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Pertama

Validasi ahli materi yaitu Bapak Drs. Desman Telaumbanua, M.Pd., beliau merupakan salah satu dosen di Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian kelayakan materi, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi demi meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Power Point* yang akan dikembangkan. Data hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi Pertama

No.	Revisi Produk	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	Revisi I	34	47,22%	Kurang Valid
2.	Revisi II	47	65,28%	Cukup Valid
3.	Revisi III	61	84,72%	Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diketahui bahwa pada Revisi I diperoleh jumlah skor penilaian yaitu 34 dengan persentase 47,22% dengan kriteria kurang valid. Kemudian penulis melakukan beberapa perbaikan pada media pembelajaran berbasis *Power Point* sesuai komentar validator. Selanjutnya pada Revisi II diperoleh jumlah skor penilaian yaitu 47 dengan persentase 65,28% dengan kriteria cukup valid. Setelah dilakukan perbaikan, maka pada Revisi III diperoleh jumlah skor penilaian yaitu 61 dengan persentase 84,72% dengan kriteria valid. Hasil ini menunjukkan kenaikan jumlah skor pada setiap indikator dapat mempengaruhi pengembangan produk.

b. Analisis Data Hasil Validasi Oleh Ahli Materi Kedua

Validasi oleh ahli materi kedua dilaksanakan oleh guru mata pelajaran IPA yaitu Deskristin Warni Laia, S.Pd. Beliau merupakan guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Mazo. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis *Power Point* yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Power Point* yang akan



dikembangkan. Data hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPA pada revisi pertama dan revisi terakhir dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi Kedua

No.	Revisi Produk	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	Revisi I	45	62,50%	Cukup Valid
2.	Revisi II	49	68,06%	Cukup Valid
3.	Revisi III	59	81,94%	Valid

Berdasarkan hasil validasi pada revisi pertama oleh ahli materi kedua diketahui bahwa pada Revisi I diperoleh persentasenya yaitu 62,50% dengan kriteria cukup valid, sehingga peneliti melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan komentar dan saran dari validator. Selanjutnya pada Revisi II diperoleh jumlah skor penilaian yaitu 49 dengan persentase 68,06% dengan kriteria cukup valid. Setelah dilakukan perbaikan maka pada Revisi III diperoleh tingkat persentase yaitu 81,94% dengan kriteria valid. Hal ini menunjukkan kenaikan jumlah skor pada setiap indikator yang mempengaruhi pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Power Point*.

c. Analisis Data Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Bapak Noveri Amal Jaya Harefa, S.Pd., M.Pd., beliau merupakan dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian kelayakan bahasa. Data hasil validasi oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Bahasa

No.	Revisi Produk	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	Revisi I	27	51,92%	Cukup Valid
2.	Revisi II	30	57,69%	Cukup Valid
3.	Revisi III	42	80,77%	Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa diketahui bahwa pada Revisi I diperoleh persentasenya yaitu 51,92% dengan kriteria cukup valid, sehingga peneliti melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan komentar dan saran dari validator. Selanjutnya pada Revisi II diperoleh jumlah skor penilaian yaitu 30 dengan persentase 57,69% dengan kriteria cukup valid. Setelah dilakukan perbaikan, maka pada Revisi III diperoleh tingkat persentase yaitu 80,77% dengan kriteria valid. Hasil ini menunjukkan kenaikan jumlah skor pada setiap indikator dapat mempengaruhi pengembangan produk.

d. Analisis Data Hasil Validasi Oleh Ahli Desain

Validasi ahli desain dilakukan oleh Bapak Kemurahan Waruwu, S.Kom., beliau yang merupakan lulusan sarjana computer dan ahli dalam mendesain gambar. Validator ahli desain akan memvalidasi kesesuaian warna, huruf, ukuran, dan tampilan media pembelajaran berbasis *Power Point* yang akan dikembangkan serta disesuaikan dengan angket penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis *Power Point* yang bertujuan untuk mendapatkan informasi demi meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Power Point* yang akan dikembangkan. Data hasil validasi oleh ahli desain pada revisi pertama dan revisi terakhir dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Desain

No.	Revisi Produk	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1.	Revisi I	44	45,83%	Kurang Valid

2.	Revisi II	65	67,71%	Cukup Valid
3.	Revisi III	79	82,29%	Valid

Berdasarkan hasil validasi diketahui bahwa pada Revisi I diperoleh persentasenya yaitu 45,83% dengan kriteria kurang valid, maka peneliti melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan komentar dari validator ahli desain. Selanjutnya pada Revisi II diperoleh tingkat persentasenya yaitu 67,71% dengan kriteria cukup valid dan masih perlu ada perbaikan. Sehingga, dilakukan lagi perbaikan sesuai dengan saran dari ahli desain. Kemudian pada Revisi III diperoleh tingkat persentasenya yaitu 82,29% dengan kriteria valid.

2. Analisis Data Kepraktisan

Sebelum melaksanakan uji lapangan, peneliti menguji coba produk pada lingkup sederhana dengan melakukan uji perorangan dan uji kelompok kecil. Hal ini dilakukan untuk melihat respon peserta didik terhadap produk yang telah dibuat. Hal ini berguna bagi peneliti sebagai acuan dasar untuk memperbaiki produk dan pedoman dalam melakukan uji coba produk pada subjek penelitian yang sesungguhnya. Uji perorangan dan uji kelompok kecil dilakukan pada kelas VIII-B sedangkan uji lapangan dilakukan di kelas VIII-A sebagai kelas objek penelitian. Uji coba produk ini dilakukan melalui penilaian angket respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan.

a. Data Hasil Uji Perseorangan

Uji coba perseorangan dilakukan kepada 3 (tiga) orang peserta didik kelas VIII-B di SMP Negeri 1 Mazo dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Power Point* pada uji coba perseorangan diperoleh rata-rata tingkat pencapaiannya sebesar 72,22% dengan kriteria Praktis. Hasilnya dapat diperhatikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Perseorangan

No.	Responden	Jumlah Skor	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1.	Responden 1	43	71,67 %	Praktis
2.	Responden 2	41	68,33 %	Praktis
3.	Responden 3	46	76,67 %	Praktis
Rata-Rata		43,33	72,22 %	Praktis

b. Data Hasil Uji Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 orang peserta didik kelas VIII-B di SMP Negeri 1 Mazo dengan tingkat kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran berbasis *Power Point* pada uji coba kelompok kecil diperoleh rata-rata tingkat pencapaiannya sebesar 79,67% dengan kriteria Praktis. Hasilnya dapat diperhatikan pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil

No.	Responden	Jumlah Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1.	Responden 4	49	81,67 %	Sangat Praktis
2.	Responden 5	45	75,00 %	Praktis
3.	Responden 6	49	81,67 %	Sangat Praktis
4.	Responden 7	50	83,33 %	Sangat Praktis
5.	Responden 8	46	76,67 %	Praktis
Rata-Rata		47,80	79,67 %	Praktis

c. Data Hasil Uji Lapangan

Setelah selesai melakukan uji perseorangan dan uji kelompok kecil di kelas VIII-B, kemudian tahap berikutnya diadakan uji lapangan. Uji lapangan ini dilakukan untuk menyakinkan data dan mengetahui respon peserta didik terhadap produk secara luas pada subjek penelitian. Uji lapangan dilaksanakan di kelas VIII-A dengan jumlah peserta didik 26 orang dengan tingkat kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Pada pelaksanaan uji lapangan kepada 26 orang peserta didik diperoleh rata-rata persentasenya yaitu 88,53% dengan kriteria sangat praktis. Hasil uji lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Lapangan

No.	Responden	Jumlah Skor	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1.	Responden 1	53	88,33 %	Sangat Praktis
2.	Responden 2	55	91,67 %	Sangat Praktis
3.	Responden 3	53	88,33 %	Sangat Praktis
4.	Responden 4	46	76,67 %	Praktis
5.	Responden 5	52	86,67 %	Sangat Praktis
6.	Responden 6	56	93,33 %	Sangat Praktis
7.	Responden 7	53	88,33 %	Sangat Praktis
8.	Responden 8	47	78,33 %	Praktis
9.	Responden 9	56	93,33 %	Sangat Praktis
10.	Responden 10	57	95,00 %	Sangat Praktis
11.	Responden 11	56	93,33 %	Sangat Praktis
12.	Responden 12	47	78,33 %	Praktis
13.	Responden 13	53	88,33 %	Sangat Praktis
14.	Responden 14	58	96,67 %	Sangat Praktis
15.	Responden 15	56	93,33 %	Sangat Praktis
16.	Responden 16	46	76,67 %	Praktis
17.	Responden 17	53	88,33 %	Sangat Praktis
18.	Responden 18	58	96,67 %	Sangat Praktis
19.	Responden 19	53	88,33 %	Sangat Praktis
20.	Responden 20	47	78,33 %	Praktis
21.	Responden 21	53	88,33 %	Sangat Praktis
22.	Responden 22	58	96,67 %	Sangat Praktis
23.	Responden 23	58	96,67 %	Sangat Praktis
24.	Responden 24	46	76,67 %	Praktis
25.	Responden 25	56	93,33 %	Sangat Praktis
26.	Responden 26	55	91,67 %	Sangat Praktis
Rata-Rata		53,12	88,53 %	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, dinyatakan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Power Point* diperoleh rata-rata persentasenya yaitu 88,53% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *Power Point* sudah layak digunakan untuk peserta didik tingkat SMP kelas VIII pada mata pelajaran IPA.

3. Analisis Data Efektivitas Pemahaman Belajar Peserta Didik

Efektivitas media pembelajaran berbasis *Power Point* diperoleh melalui pengukuran pemahaman belajar peserta didik dengan memberikan soal tes pemahaman belajar kepada peserta didik. Berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh rata-rata pemahaman belajar peserta didik yaitu 81,92 dengan kriteria baik. Data hasil efektivitas tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Efektivitas Produk

No.	Responden	Nilai Akhir	Ketuntasan (KKM 75)
1.	Responden 1	80,00	Tuntas
2.	Responden 2	85,00	Tuntas
3.	Responden 3	95,00	Tuntas
4.	Responden 4	70,00	Tidak Tuntas
5.	Responden 5	90,00	Tuntas
6.	Responden 6	80,00	Tuntas
7.	Responden 7	80,00	Tuntas
8.	Responden 8	65,00	Tidak Tuntas
9.	Responden 9	85,00	Tuntas
10.	Responden 10	75,00	Tuntas
11.	Responden 11	95,00	Tuntas
12.	Responden 12	80,00	Tuntas
13.	Responden 13	95,00	Tuntas
14.	Responden 14	80,00	Tuntas
15.	Responden 15	85,00	Tuntas
16.	Responden 16	60,00	Tidak Tuntas
17.	Responden 17	85,00	Tuntas
18.	Responden 18	90,00	Tuntas
19.	Responden 19	85,00	Tuntas
20.	Responden 20	90,00	Tuntas
21.	Responden 21	65,00	Tidak Tuntas
22.	Responden 22	85,00	Tuntas
23.	Responden 23	75,00	Tuntas
24.	Responden 24	80,00	Tuntas
25.	Responden 25	80,00	Tuntas
26.	Responden 26	95,00	Tuntas
Jumlah		2130,00	
Nilai Rata-Rata		81,92	
Kriteria		Baik	
Jumlah Siswa Yang Tuntas		22 orang	
Persentase Ketuntasan		84,62 %	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		4 orang	
Persentase Tidak Tuntas		15,38 %	

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pemahaman belajar peserta didik yaitu 81,92 dengan kriteria baik. Jumlah peserta didik yang tuntas belajar yaitu 22 orang dengan persentase ketuntasan yaitu 84,62% sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas yaitu 4 orang dengan persentase ketidaktuntasan yaitu 15,38% sesuai data di Lampiran

18.

Sesuai hasil tes pemahaman belajar peserta didik di atas, menunjukan bahwa peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Mazo telah mampu memahami materi Sistem Pencernaan pada Manusia dengan bantuan penggunaan media pembelajaran *power point* yang telah dikembangkan. Setelah selesai kegiatan proses pembelajaran, peserta didik telah mampu menjelaskan kembali materi Sistem Pencernaan pada Manusia yang telah dipelajari. Peserta didik telah mampu menguraikan kembali materi menggunakan kata-katanya sendiri sesuai yang telah disampaikan melalui penggunaan media pembelajaran *power point*. Dalam hal ini peserta didik mampu menjelaskan dengan kata yang berbeda tetapi mempunyai makna yang sama.

Peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Mazo mampu merangkas uraian dari guru maupun dari anggota kelompok dalam proses diskusi tanpa mengurangi kandungan makna yang ada dalam materi. Setelah selesai kegiatan proses pembelajaran, peserta didik mampu menguraikan organ tubuh manusia yang berperan dalam Sistem Pencernaan pada Manusia dan peserta didik mampu mengembangkan materinya melalui contoh-contoh yang lebih nyata dalam kehidupan yang dialami, sehingga peserta didik telah mampu menemukan inti yang paling mendasar tentang Sistem Pencernaan pada Manusia yang telah dipelajari dan peserta didik mampu menyimpulkannya.

4. Analisis Data Angket Motivasi Belajar

Data hasil angket motivasi belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran diperoleh dari pemberian angket (koesioner) kepada peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket (koesioner) untuk mencari tahu tentang motivasi belajar peserta didik. Angket ini diisi sendiri oleh peserta didik tanpa pengaruh dari orang lain.

Dalam mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar peserta didik, maka sebelum memulai kegiatan penelitian terlebih dahulu peneliti memberikan angket tahap awal kepada peserta didik. Pemberian angket tahap awal bertujuan untuk mengukur sejauh mana motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan data hasil angket motivasi belajar tahap awal diperoleh rata-rata persentase motivasi belajar pada tahap awal sebesar 64,15% dengan kriteria cukup. Setelah diketahui motivasi belajar pada tahap awal, maka peneliti mulai melaksanakan penelitian dalam bentuk pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Power Point*. Pelaksanaan penelitian tersebut terdiri dari tahap pelaksanaan uji coba produk kepada perseorangan, kelompok kecil, dan terakhir uji lapangan.

Setelah tahap-tahap penelitian tersebut dilaksanakan, maka pada akhir pertemuan peneliti kembali mengukur sejauh mana peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti beberapa kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada kesempatan ini peneliti kembali memberikan angket motivasi belajar tahap akhir. Angket ini diisi sendiri oleh peserta didik tanpa pengaruh dari orang lain. Berdasarkan data hasil angket motivasi belajar tahap akhir dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase motivasi belajar pada tahap akhir yaitu 87,69 % dengan kriteria, yang artinya motivasi belajar peserta didik telah mengalami peningkatan dengan sangat baik setelah mengikuti kegiatan proses pembelajaran melalui pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Power Point*. Maka dari itu, persentase motivasi belajar peserta didik pada tahap awal dan motivasi belajar pada tahap akhir akan disajikan dalam bentuk diagram berikut ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa:

- Kelayakan penyajian oleh ahli materi pertama persentasenya yaitu 84,72% kriterianya valid, oleh ahli materi kedua persentasenya yaitu 81,94% kriterianya valid, oleh ahli bahasa



persentasenya yaitu 80,77% kriterianya valid, dan oleh ahli desain persentasenya yaitu 82,29% kriterianya valid.

- b. Respon peserta didik terhadap produk media pembelajaran berbasis *power point* pada uji perseorangan diperoleh rata-rata persentasenya yaitu 72,22% kriterianya praktis, pada uji coba kelompok kecil persentasenya yaitu 79,67% kriterianya praktis, dan pada uji lapangan persentasenya yaitu 88,53% kriterianya sangat praktis.
- c. Efektivitas pemahaman belajar peserta didik melalui pengembangan produk media pembelajaran berbasis *power point* diperoleh persentase ketuntasan belajar peserta didik yaitu 84,62% dengan kriteria sangat tinggi.
- d. Motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Mazo melalui penggunaan produk media pembelajaran berbasis *power point* persentase hasil angket motivasi belajar tahap awal yaitu 64,15% kriterianya cukup, dan hasil angket motivasi belajar tahap akhir yaitu 87,69% kriterianya baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Usman. (2018). Pengelolaan Pembelajaran IPA Ditinjau dari Hakikat Sains pada SMP di Kabupaten Lombok Timur. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, Volume 6, Nomor 2.
- Anjarwati, dkk. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SMP Negeri 5 Raja Ampat pada Materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia. *BASA (Barometer Sains) Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA*, Volume 4, Nomor 1.
- Damayanti & Qohar. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Powerpoint* pada Materi Kerucut. *Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, Volume 10, Nomor 2.
- Faizah. (2019). Efektifitas Penggunaan *Powerpoint* Terhadap Motivasi Belajar Biologi. Volume 1, Nomor 2.
- Gulo, Safrinus & Harefa, Amin Otoni. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Volume 1, Nomor 1.
- Hazmi. (2019). Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, Volume 2, Nomor 1.
- Ilmi, dkk. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Sainsmat*, Volume 8, Nomor 2.
- Irfan, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Powerpoint* di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, Volume 3, Nomor 2.
- Khoerunnisa dan Syifa (2020). Pengaruh Media Pembelajaran *Powerpoint* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA pada Materi Sistem Peredaran Darah pada Manusia, Volume 4, Nomor 1.
- Lestari dan Yudhanegara. (2020). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ningsih. (2019). Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Biologi Dengan Metode Percobaan Pada Pokok Bahasan Struktur dan Fungsi Tubuh Tumbuhan di SMP Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Pendas Mahakam*. Volume 4, Nomor 1.
- Nurnamawi & Rahim. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Untuk Pelajaran IPA Bagi Siswa SMP Pada Materi Cahaya, Cermin, dan Lensa. *Jambura Physics Journal (JPJ)*, Volume 3, Nomor 2.
- Pramesti, dkk. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis *Power Point* dengan Fungsi *Hyperlink*. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. Volume 4, Nomor 2.



- Purwono. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep Biologi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada Siswa Kelas XI-IPA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 4, Nomor 2.
- Putra & Wulandari. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Volume 26. Nomor 1.
- Rachmat. (2022). Peningkatan Pemahaman Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPA Biologi Materi Sistem Pernafasan Manusia Melalui Pembelajaran Kooperatif. *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan IPA*. Volume 2, Nomor 2.
- Sinangkling & Agustina. (2022). Efektifitas Penggunaan *Powerpoint* Terhadap Motivasi Belajar Biologi Siswa SMP Selama Pandemi. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*. Volume 4. Nomor 1.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tendrita, dkk. (2021). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Biologi dengan Strategi *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 5 Kendari. *Varia Pendidikan*. Volume 28, Nomor 2.
- Zalukhu, Termin, dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 1 Lahewa Timur Tahun Pelajaran 2021/2022. *Formosa Journal of Applied Sciences (FJAS)*, Volume 1, Nomor 5.