



Pengembangan Media Interaktif 4.0 Berbasis *PPT Hyperlink* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Ngepon 1

Viandra Aditya Primadani¹, Widia Dwi Pangastuti²

^{1&2} FKIP, Universitas PGRI Ronggolawe, Indonesia

Email: viandraadityap@gmail.com, widiadwipangastuti@gmail.com

Abstract. *The purpose of this study is to test the validity, level of practice, and effectiveness of PPT media in the form of hyperlinks to improve the learning outcomes of grade V students of SDN Ngepon 1. The research method is Research and Development (RnD) and the ADDIE method consists of stages in Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The results of the validation of the media validator are 86.6%, the material validator is 96.3%, the language and number validator is 88.8%, the results of the teacher questionnaire are 87%, while the student questionnaire is 95% of 31 students. Indicates that the results of the study are valid assessments of PPT media with effective values, and product trials.*

Keywords: *PPT Hyperlink, Learning Results, and Elementary School*

Abstrak. Tujuan atas penelitian ini berupaya pengujian pada validitas, tingkat praktisi, dan efektivitas dari media PPT berbentuk *hyperlink* untuk peningkatan dari hasil belajar peserta didik kelas V SDN Ngepon 1. Metode penelitian yaitu *Research and Development* (RnD) dan metode ADDIE terdiri dari tahapan pada *Analyze* (Analisis), *Design* (Design), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi) Hasil dari validasi validator media di angka 86,6% validator materi pada angka 96,3%, validator bahasa pada angka 88,8%, hasil pada angket guru dengan hasil 87%, sedangkan pada angket siswa berjumlah 95% dari 31 peserta didik. Menandakan bahwa hasil penelitian bersifat valid penilaian pada media PPT bernilai efektif, dan uji coba produk.

Kata Kunci : *PPT Hyperlink, Hasil Belajar, dan Sekolah Dasar*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi senyawa selalu beriringan dengan kehidupan manusia dan bernilai strategis, pendidikan tidak hanya tanggung jawab dari peserta didik atau pendidik di lingkungan sekolah tetapi menjadi kontribusi bersama baik orang tua, lingkungan, dan negara dalam memabangun kualitas dari pendidikan itu sendiri. (Musawamah, 2021). Berkaca dari UU No. 20 Tahun 2003 menjadi tanda pendidikan harus dapat menjamin kehidupan dan kesejahteraan pendidikan, perbaikan pada kualitas hidup untuk mnghadapi rintangan kehidupan dan pendidikan ke depan. Agar pendidikan dan kualitas sumber daya manusia dapat berjalan secara seimbang dan berkesinambungan. Menurut (Futaqi, 2020) Pada implementasi pendidikan, hal yang urgensi penting adalah proses selama pembelajaran berlangsung. Proses tersebut sebagai serangkaian dari perpaduan jasmana dan rohani peserta didik dalam mencapai pengetahuan baru, dan proses tersebut akan terhitung ketika peserta didik dan guru memiliki hubungan yang selaras (Salo, 2017). Dalam hubungan timbal balik tentunya tidak terlepas dari

pendidikan era modern. Meningkatkan kualitas pendidikan era modern tentunya tidak terlepas dari pemanfaatan teknolog.

Kemajuan pada teknologi memberikan upaya pada pembaharuan teknologi melalui proses belajar di kelas. Berdasarkan pendapat ahli (Yuhana & Aminy, 2019) kemajuan tersebut juga memberikan dampak pada inovasi guru untuk memberikan stimulan pembelajaran kreatif memanfaatkan kemajuan digital untuk menciptakan sumber daya manusia yang dapat berperang melawan pembaharuan di era digital. Pada pengimplementasiannya kegiatan tersebut tercerminkan pada media pembelajaran yang berfungsi sebagai media prantara materi dari guru kepada peserta didik yang tepat pada peserta didik. Selain itu, media juga menjadi pembaharuan agar materi mudah diterima oleh peserta didik melalui contoh secara sederhana dan informasi menarik. Penelitian terdahulu (Shalikhah, 2016) mengatakan bahwa penggunaan pada media pembelajaran berpotensi pada meningkatkan motivasi peserta didik. Serta hasil dari wawancara peneliti dengan guru kelas V Ibu Sulistyoningrum pada tanggal 23 Maret 2024 di SDN NGEPON 1 yang menggunakan Kurikulum Merdeka dapat diketahui pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini sudah mengaitkan antara tujuan pembelajaran (TP) dengan capaian pembelajaran (CP).

Hasil wawancara bersama guru mengungkapkan bahwa permasalahan saat ini dalam metode pembelajaran yang dibawa hanya berbasis ceramah padahal media teknologi yang ada di sekolah sudah tersedia LCD, *sound system*, proyektor, laptop, dan ponsel peserta didik. Permasalahan lain juga mengungkapkan adanya jumlah hasil belajar dibawah KKM yang lebih banyak berjumlah 16 siswa dengan persentase 72% sedangkan siswanya 27% yang mendapatkan nilai di atas KKM atau sebanding dengan 6 siswa saja. Hal tersebut diakibatkan karena pembelajaran yang masih bersifat sederhana melalui ceramah sehingga hasil belajar dari kelas V masih kurang optimal. Berangkat dari permasalahan di atas, solusi adalah pengembangan media pembelajaran yang digunakan saat mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media tersebut berbasis PPT *Hyperlink* karena memuat tulisan yang dikemas dengan video pembelajaran dan penunjuk arah pembelajaran lainnya.

2. METODE PENELITIAN

Model penelitian adalah pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Menurut (Purnama, 2016) menjadi metode yang digunakan dalam penghasilan produk pendidikan serta pengujian efektivitas produk tersebut. Borg & Gall (dalam Hamzah, 2019) mengartikan penelitian pengembangan sebagai proses untuk validasi produk dan penciptaan produk baru pada sebuah permasalahan. Selanjutnya menurut Seels & Richey (dalam Hamzah,

2019). pengembangan media berkaitan dengan model ADDIE pada lima tahap. Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan *Powerpoint Hyperlink* pada materi sayangi bumi kelas V sekolah dasar dengan menggunakan subjek uji coba luas. Uji coba luas dilakukan pada seluruh siswa kelas V SDN Ngepon 1 dengan jumlah 31 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media *Powerpoint Hyperlink* ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan observasi saat analisis lapangan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi tim ahli kelayakan produk dengan menggunakan skor yang didapatkan dari lembar validasi dari para ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, angket respon siswa dan guru saat uji kepraktisan *Powerpoint Hyperlink* serta hasil tes siswa.

Untuk menentukan kriteria kevalidan untuk para ahli menggunakan skala sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Analisis data kepraktisan ini dengan menggunakan hasil dari lembar angket respon siswa dan guru.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Data keefektifan didapat dari hasil tes siswa pada *pre test* dan *pos tes* dengan menggunakan perhitungan N-Gain. Dalam perhitungannya menggunakan pengujian *pre* dan *post* dalam mendapatkan hasil pembelajaran awal dan untuk mendapatkan nilai hasil belajar akhir setelah menggunakan media pembelajaran berupa *Powerpoint Hyperlink*. Menurut hake (dalam Amrina, 2019) rumus terhadap analisis dengan N-Gain berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor total} - \text{skor pre test}}$$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap peneliti menganalisis masalah-masalah yang ada di Sekolah Dasar. Terdapat 3 kualifikasi analisis yang digunakan yaitu karakteristik pada siswa, kurikulum, dan kebutuhan yang berfungsi sebagai pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan menganalisa karakteristik siswa untuk memahami karakteristik siswa sebelum melakukan proses pembelajaran. Yang mana peneliti melakukan proses tertentu sebelum produk media *powerpoint Hyperlink* dikembangkan. Tujuan menganalisa kurikulum merumuskan Tujuan Pembelajaran TP dan Capaian Pembelajaran CP. Seperti yang telah dijabarkan oleh peneliti sebelumnya bahwa di UPT SDN NGEPON 1 pada kelas V menggunakan Kurikulum merdeka, sehingga seluruh perangkat pembelajaran mengacu pada Kurikulum merdeka. Selanjutnya pada tahapan pengembangan, peneliti melakukan perancangan produk sesuai CP dan TP. Menurut (Hamzah, 2019) Produk yang baik wajib memenuhi aspek penting pada produk (kualitas baik), biaya rendah, hingga jadwal tepat. Ketiga aspek tersebut dikembangkan kembali sebagai persyaratan desain yang meliputi desain yang dapat dirakit, daur ulang, hingga produksi hasilnya bersifat rendah pada waktu yang tepat.. Selanjutnya peneliti mengevaluasi hasil pengembangan media *Powerpoint Hyperlink* sebelum dilakukan validasi, jika media *Powerpoint Hyperlink* sudah sesuai dengan yang dicapai, akan berlanjut pada uji validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Selanjutnya peneliti melakukan koreksi ulang pada pengembangan media pembelajaran tersebut sebelum dilakukan validasi. Jika media *power point* memiliki nilai yang sesuai hingga diharapkan maka validasi dapat dilakukan melalui ahli materi, media, dan bahasa.

1. Analisis Data Kevalidan

Analisis dari validitas media pembelajaran *power point* mendatangkan para ahli sebagai validator berikut :

a. Validasi Ahli Bahasa

Penggunaan 10 indikator penilaian pada validasi ahli bahas berikut :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{45} \times 100\%$$

$$= 88,8 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus validasi ahli bahasa tersebut, media *Powerpoint Hyperlink* yang telah dikembangkan mendapatkan skor sebesar 40 dengan persentase 88,8%. Jika dimasukkan kedalam kriteria penilaian kevalidan, bahasa dalam kriteria sangat valid dan layak dengan penyempurnaan.

b. Validasi Ahli Materi

Menggunakan 11 indikator penilaian yang dapat membantu validasi ahli materi berikut

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{55} \times 100\%$$

$$= 96,3 \%$$

Berdasarkan perhitungan rumus validasi ahli materi tersebut, media *Powerpoint Hyperlink* yang telah dikembangkan mendapatkan skor sebesar 40 dengan persentase 93,3%. Jika dimasukkan kedalam kriteria penilaian kevalidan, materi dalam kriteria valid dan layak digunakan untuk revisi.

c. Validasi Ahli Media

Pada lembar validasi ahli media terdapat 15 indikator penilaian dengan hasil

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{65}{75} \times 100\%$$

$$= 86,6 \%$$

2. Analisis Data Kepraktisan

Analisis data kepraktisan menggunakan hasil angket siswa dan guru yang kemudian dianalisis terkait hasil dari respon siswa dan guru pada pembelajaran telah dilakukan sebelumnya.

a. Hasil Uji Kepraktisan dan Respon Guru

Uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah *Powerpoint Hyperlink* praktis atau mudah digunakan. Proses validasi yang dilakukan dengan menyerahkan daftar *check list* berupa angket.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{55} \times 100\%$$

$$= 87\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase kepraktisan tersebut, media *Powerpoint Hyperlink* yang telah dikembangkan mendapatkan skor 48 dengan persentase 87%. Jika dimasukkan kedalam kriteria penilaian kepraktisan, media termasuk dalam kriteria praktis dan dapat digunakan pada pembelajaran.

b. Hasil Uji Kepraktisan dan Respon Siswa

Setelah mengetahui hasil uji kepraktisan dari data hasil angket respon guru, selanjutnya peneliti melakukan uji kepraktisan pada siswa. Uji kepraktisan dilakukan dengan mengimplemantasi media *Powerpoint Hyperlink* kepada siswa. Siswa diberi angket respon dan memberikan penilaian terhadap media *Powerpoint Hyperlink*. Validator yang dijadikan respon siswa adalah siswa Kelas V SDN Ngepon 1, yaitu berjumlah 31 siswa. Proses validasi yang dilakukan dengan menyerahkan daftar *check list* berupa angket.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{1467}{550} \times 100\% = 95\%$$

3. Analisis Tingkat Keefektifan

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media *Powerpoint Hyperlink* dapat dilihat berdasarkan pengisian dan angket motivasi belajar siswa.

1. Hasil Belajar

Berikut ini adalah hasil perhitungan dari analisis rumus *N-Gain*.

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor total} - \text{skor pre test}}$$

$$N-Gain = \frac{1.885 - 945}{2.830 - 945}$$

$$N-Gain = \frac{940}{1.885}$$

$$= 2,0$$

Berdasarkan penelitian terdahulu mengungkapkan pengembangan media dengan multimedia berbasis *power point* 2016 dengan subtema pada manusia hingga lingkungan kelas di sekolah dasar mendapatkan jumlah 94,28% dan valid. Hasil lain (Puspita dkk., 2020) juga menjelaskan bahwa efektivitas dari media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dari uji kelayakan di nilai 91-100 pada pre-test tidak ada atau 0%. Di post tes sendiri 5% siswa mendapat nilai 81-90, dan pada pra test terdapat 1 siswa atau 5%, sedangkan pada post-tes sebanyak 1 siswa atau 5%. Kemudian siswa yang memperoleh nilai 81-90 pada pre-test sebanyak 1 siswa atau 5% sedangkan pada post-test sebanyak 11 siswa atau 55%. Siswa yang memperoleh nilai 71- 80 pada pre-test tidak ada atau 0% sedangkan pada post-test sebanyak 8 siswa atau 40%. Siswa yang memperoleh nilai 60-70 pada pre-test sebanyak 4 siswa atau 20% sedangkan pada post-test tidak ada atau 0%. Peserta didik tersebut memperoleh nilai 00-51 pada pra test 6 siswa atau 30% sedangkan pada post test tidak mendapatkan. Serta penelitian oleh yang membahas mengenai media pembelajaran pada pendekatan saintifik dengan tematik integrative di kelas 2 SDN Bergas Kidul Semarang memperoleh kelayakan skor rata rata dan perserntase 42% baik. (Andriani dkk.,2016)

4. KESIMPULAN

Hasil dari uji validitas, praktisan, dan efektivitas pada media pembelajaran PPT *Hyperlinki* pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat memacu capaian pembelajaran siswa kelas V SDN Ngepon 1 yang dikemas dalam penelitian *Research and Development* yang menggunakan model ADDIE (*Analyz, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) Penelitian tersebut menganalisis 1) validitas dari media pembelajaran di angka 86,6%, 96,3% pada validator materi, dan validator bahasa pada 88,8% dan dapat disimpulkan mendapat kriteria valid. Selain itu, hasil dari angket respon guru mendapatkan 87% serta hasil angket siswa di angka 95% sehingga bernilai praktis. Serta hasil dari soal evaluasi bernilaikan 2.0 dengan kriteria efektif pada pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Fennila, R. F. (2023). *Risa fadhila fennila*. 1–124.
- Futaqi, S. (2020). Manajemen Pengetahuan Dalam Meningkatkan Mutu Lembaga Pendidikan Islam. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(2), 210–229. <https://doi.org/10.52166/talim.v3i2.2370>
- Herdiana. (2018). Konsep Media Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. [http://repository.unpas.ac.id/11490/4/BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/11490/4/BAB%20II.pdf)
- Kudsiyah, S., & Harmanto. (2012). Pengembangan Multimedia Power Point Interaktif Materi Tata Urutan Peraturan Perundang-Undangan Nasional Kelas VIIIID SMPN1 JABON Harmanto Abstrak. *Ejournal: Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 1–15. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-kewarganegaraan/article/view/18206/16594>
- Lestari, H. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Microsoft PowerPoint Dengan Fitur Action Untuk Sekolah Dasar. *Proseding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 7(1), 915–930. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2433>
- Mabruri, M., & Hamzah, H. (2020). Pemanfaatan Media Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab pada Era Digital. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.36915/la.v1i1.2>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI Nurotun Mumtahanah 1. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4, 2–14.
- Musawamah, M. (2021). Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Membentuk Karakter Anak Di Kabupaten Demak Mualamatul Musawamah Institut Agama Islam Negeri Kudus Email: mualamatul@iainkudus.ac.id Pendahuluan Pada dasarnya setiap orang tua menginginkan anak yang cerdas dan berperilaku ba. *Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 54–70.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Online Universitas Jambi*, 1–20. <https://repository.unja.ac.id/4582/>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49–54.
<https://jurnal.stkipggritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>
- Rukhaiyah, S. (2019). Implementasi Program Peningkatan Budaya Mutu Di Man 2 Langkat. *Thesis*, 1–117.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.
- Saleh, A. R. (2016). Pengembangan Perpustakaan Digital. *Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*, 2, 480 hlm., 21 cm.
- Salo, Y. A. (2017). Pengaruh Metode Discovery Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen Kelas Vii Smpn 6 Banda Aceh). *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(3), 297–304. <https://doi.org/10.17509/jpp.v16i3.4825>
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162. <https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>
- Schmitz, E. and. (2012). No Title طرق تدريس اللغة العربية. *Экономика Региона*, 32.
- Shalikhah, Norma Dewi, D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Shalikhah, N. D. (2016). Cakrawala, Vol. XI, No. 1, Juni 2016 101. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, XI(1), 101–115. google scholar