
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI TEKS NEGOSIASI BERBASIS *POWERPOINT* INTERAKTIF

Ala' Imroatana¹, Nisaul Barokati Selirowangi², Anisa Ulfah³

alaimro99@gmail.com

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

Abstract : *This study aims to develop learning media in learning Indonesian negotiation text material by measuring the quality of the learning media. This research was tested at SMK Wachid Hasyim Maduran. The subject of the study was a class X student majoring in Multimedia with a total of 37 students. This type of research is research and development, which adapts to the Borg and Gall development procedure which consists of 10 stages but is only used by 6-stage researchers due to time constraints. The results showed that: the development of interactive powepoint-based learning media products has gone through the assessment stage by media expert lecturers, material expert lecturers, practitioners (teachers), field trials (students). The assessment by media expert lecturers got a percentage of 88% including the decent category. Assessment by material expert lecturers gets a percentage of 80% including the decent category. Practicality assessment by teachers gets a percentage of 100% belonging to the category of feasible. The results of the student trial, the percentage of scores obtained by 84% is included in the decent category. The overall scoring average gets a final score of 88% with a decent category. Based on the results of the nlai, it means that the interactive powepoint-based learning media that has been developed is suitable for use.*

Keyword : *learning media, negotiation text, interactive powerpoint.*

Abstrak : *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks negosiasi dengan mengukur kualitas media pembelajaran tersebut. Penelitian ini diuji cobakan di SMK Wachid Hasyim Maduran. Subjek penelitian yaitu siswa kelas X jurusan Multimedia dengan jumlah siswa 37 anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan, yang mengadaptasi pada prosedur pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 10 tahapan namun hanya digunakan oleh peneliti 6 tahapan dikarenakan keterbatasan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: pengembangan produk media pembelajaran berbasis powepoint interaktif sudah melalui tahap penilaian oleh dosen ahli media, dosen ahli materi, praktisi (guru), uji coba lapangan (siswa). penilaian oleh dosen ahli media mendapatkan persentase 88% termasuk kategori layak. Penilaian oleh dosen ahli materi mendapatkan persentase 80% termasuk kategori layak. Penilaian kepraktisan oleh guru mendapatkan persentase 100% termasuk kategori layak. Hasil uji coba siswa persentase nilai yang didapatkan 84% termasuk dalam kategori layak. Rata-rata penilaian keseluruhan mendapatkan nilai akhir 88% dengan kategori layak. Berdasarkan hasil nlai tersebut berarti media pembelajaran berbasis powepoint interaktif yang telah dikembangkan layak untuk digunakan.*

Kata Kunci : *media pembelajaran, teks negosiasi, powerpoint interaktif.*

PENDAHULUAN

Pemilihan penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan keadaan yang ada. Powerpoint interaktif bisa digunakan dalam bentuk pembelajaran daring dan tatap muka. Oleh sebab itu, hal tersebut mengharuskan guru untuk bisa memilih dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan keadaan yang ada. Selain mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan keadaan, juga harus menyesuaikan dengan materi yang disampaikan. Materi teks negosiasi merupakan materi yang memberikan pembelajaran bagaimana proses bernegosiasi.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan Microsoft Powerpoint yang didesain secara Interaktif. Penelitian ini dikembangkan untuk pelajaran bahasa Indonesia materi teks negosiasi di SMK Wachid Hasjim Maduran. Pemilihan materi teks negosiasi ini karena tujuan dalam pembelajaran teks negosiasi salah satunya adalah siswa diharapkan dapat menyampaikan negosiasi. Oleh karena itu media powerpoint interaktif ini bisa digunakan dengan menambahkan video contoh negosiasi. Agar penyampaian materi menarik dan tidak monoton, media powerpoint interaktif dirancang tidak hanya menambahkan video saja, melainkan dengan menambahkan video, audio, gambar, dan animasi-animasi lain. Dengan cara ini kegiatan proses pembelajaran akan menjadi menarik dan tidak membosankan. Sehingga, siswa akan memiliki gambaran bagaimana proses negosiasi yang dipaparkan melalui video dan ada penjelasan materi yang disampaikan dengan gambar dan animasi

yang disertai dengan audio dalam media pembelajaran powerpoint interaktif tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan prosedural bersifat deskriptif. Prosedur yang digunakan berdasarkan prosedur penelitian pengembangan *Borg and Gall*. Terdapat sepuluh langkah yang dijelaskan dalam prosedur penelitian *Borg and Gall* yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal. Namun, peneliti hanya menggunakan enam langkah yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk pemakaian.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara dan kuesioner. Teknik wawancara dilakukan kepada guru yang mengajar pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada. Teknik kuesioner dilakukan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Kualitas produk dinilai dari tahap validasi ahli media dan materi, penilaian kepraktisan, dan penilaian uji coba yang dilihat dari hasil pretest dan posttest.

Data yang didapat dari wawancara akan dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kuesioner atau data hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, penilaian kepraktisan, dan penilaian uji coba yang dilihat dari hasil pretest dan posttest akan dihitung berdasarkan teknik analisis data sebagai berikut.

Hasil skor data validasi dihitung berdasarkan skala Likert (kriteria 1 sampai 4). Skala Likert dihitung

dengan skor rata-rata pada butir pertanyaan.

Widoyoko (dalam Indriyani, 2017:76) menyatakan bahwa penentuan jarak interval (J_i) dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

$$J_i = (t - r) / J_k$$

Keterangan:

t = skor tertinggi ideal dalam skala ; 4

r = skor terendah ideal dalam skala ; 1

J_i = jumlah kelas interval ; $(4 - 1) / 4 = 0,75$

Kriteria klasifikasi penilaian media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Klasifikasi Hasil Penilaian

Skor Akhir	Klasifikasi
3,25 – 4,00	Sangat baik (SB)
2,50 – 3,25	Baik (B)
1,75 – 2,50	Cukup (C)
1,00 – 1,75	Kurang (K)

Setelah itu data di persentasekan terlebih dahulu menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase kelayakan \%} = \frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor yang diharapkan}}$$

Kriteria Persentase penilaian media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif yang dikembangkan menggunakan tabel yang dicontohkan oleh Arikunto (dalam Rahmani, 2014:43) adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Kriteria Persentase Hasil Penilaian

Persentase	Kriteria
76% – 100%	Layak
56% – 76%	Cukup Layak
40% – 55%	Kurang Layak
0% – 39%	Tidak layak

Rata-rata dari hasil validasi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor keseluruhan}}{\text{Jumlah item}}$$

Hasil perhitungan masing-masing validasi yang dilakukan akan dihitung rata-rata skor perolehannya kemudian dapat dikonversikan dari data kuantitatif menjadi data kualitatif dalam kategori tertentu seperti tertera pada tabel kriteria skor skala empat di atas dan persentase kriteria kelayakan.

Sedangkan perhitungan nilai pretest dan posttest siswa disesuaikan dengan nilai KKM pelajaran Bahasa Indonesia. Nilai KKM pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75. Jika nilai yang didapat siswa < 75 maka tidak tuntas, sedangkan >75 maka dinyatakan tuntas. Nilai keseluruhan siswa untuk mencari rata-ratanya adalah sebagai berikut.

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai yang didapat semua siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini datanya didapatkan dari validator ahli media, validator ahlimateri, penilaian praktisi, dan hasil uji coba lapangan (nilai siswa).

Data validasi ahli media

Berdasarkan validasi ahli media terdapat tiga aspek yang dinilai. Aspek pemrograman berjumlah sepuluh indikator, aspek penyajian atau tampilan berjumlah sebelas indikator, dan aspek audio dan visual berjumlah empat indikator. Dari hasil uji coba dan validasi oleh dosen ahli media, didapatkan data nilai aspek pemrograman mendapatkan skor 38 dengan persentase 95%. Nilai aspek penyajian atau tampilan mendapatkan skor 36 dengan persentase 82%. Nilai aspek audio dan visual mendapatkan skor 14 dengan persentase 88%. Nilai rata-rata keseluruhan aspek mendapatkan 88% dengan kategori layak.

Data validasi ahli materi

Berdasarkan validasi ahli materi terdapat tiga aspek yang dinilai. Aspek isi materi berjumlah tujuh indikator, aspek penyajian materi berjumlah sepuluh indikator, dan aspek bahasa berjumlah tiga indikator. Hasil uji coba dan validasi oleh dosen ahli materi, didapatkan data nilai aspek isi materi mendapatkan skor 25 dengan persentase 89%. Nilai aspek penyajian materi mendapatkan skor 34 dengan persentase 85%. Nilai aspek bahasa mendapatkan skor 8 dengan persentase 67%. Nilai rata-rata keseluruhan aspek mendapatkan 80% dengan kategori layak.

Data penilaian praktisi

Berdasarkan Berdasarkan penilaian praktisi terdapat dua aspek. Aspek isi berjumlah tiga indikator dan aspek penyajian berjumlah tujuh indikator. Hasil uji coba dan penilaian dari praktisi, didapatkan data nilai aspek isi mendapatkan skor 12 dengan persentase 100%. Nilai aspek penyajian mendapatkan skor 28 dengan persentase 100%. Nilai rata-rata keseluruhan aspek mendapatkan 100% dengan kriteria layak.

Data uji coba lapangan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan didapatkan data nilai pretets siswa yang tuntas berjumlah 8 siswa yang tidak tuntas berjumlah 12. Nilai posttest siswa yang tuntas berjumlah 18 yang tidak tuntas berjumlah 2 siswa. Hal tersebut didasarkan dari nilai KKM Bahasa Indonesia yakni 75.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penyajian data hasil penelitian yang telah dipaparkan, selanjutnya adalah proses pembahasan analisis data. Berikut adalah pembahasan analisis data penilaian produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif.

Validasi Ahli Media

Validator ahli media adalah Ibu Dr. Nisaul Barokati Selirowangi, M.Pd. Beliau adalah dosen di Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan. Validasi media pembelajaran oleh ahli media ini untuk menggali pendapat ahli media sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi oleh ahli media dilihat dari tiga aspek yaitu pemrograman, penyajian atau tampilan, dan audio dan visual. Validasi dilakukan dengan cara memberikan produk kepada dosen ahli media untuk dilihat atau diujicoba dan menyerahkan lembar angket sebagai penilaian validasi oleh ahli media. Lembar angket terdiri dari 25 indikator yang terbagi dalam 3 aspek. Hasil yang diperoleh yakni mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan yakni 88%, dari aspek pemrograman 95%, penyajian atau tampilan 82%, dan aspek audio dan visual 88%. Berikut adalah analisis penilaian setiap indikator.

Pemrograman**Kemudahan dalam memulai program**

Indikator kemudahan dalam memulai program mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Sesuai dengan kemudahan dalam memulai program.

Kemudahan dalam memilih menu program

Indikator kemudahan dalam memilih menu program mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Penilaian tersebut sesuai dengan kemudahan dalam memilih menu yang telah disajikan dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Kecepatan pemuatan (loading) fungsi tombol (kinerja navigasi)

Indikator kecepatan pemuatan fungsi tombol mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Penilaian sesuai fungsi tombol navigasi ketika diklik tombol navigasi langsung begitu cepat pemuatan (*loading*) menuju slide sesuai tombol navigasi.

Media pembelajaran dapat digunakan berulang-ulang

Indikator media pembelajaran dapat digunakan berulang-ulang mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Hal ini dilihat dari hasil uji coba produk yang memang dapat digunakan berulang-ulang.

Ikon navigasi mudah digunakan

Indikator ikon navigasi mudah digunakan mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Penilaian dilihat dari kemudahan ikon navigasi ketika diklik.

Program menyajikan hasil/skor pengerjaan secara otomatis

Indikator program menyajikan hasil/skor pengerjaan secara otomatis mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Berdasarkan produk yang menyajikan soal evaluasi berupa posttest dengan memunculkan skor yang telah didapatkan secara otomatis.

Kemudahan ketika keluar dari program

Indikator kemudahan ketika keluar dari program mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Sesuai dengan kemudahan ketika keluar dari media yang hanya dengan klik tombol navigasi keluar.

Kecepatan reaksi tombol (tombol navigasi)

Indikator kecepatan reaksi tombol navigasi mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Sesuai kecepatan tombol navigasi ketika digunakan.

Kelancaran fungsi *hyperlink*

Indikator Kelancaran fungsi *hyperlink* mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Penilaian berdasarkan kelancaran *hyperlink* yang digunakan dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Kemudahan dalam pemahaman struktur navigasi

Indikator kemudahan dalam pemahaman struktur navigasi mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Sesuai kemudahan pemahaman struktur navigasi yaang sudah dijelaskan dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Penyajian atau Tampilan

Terdapat bantuan penjelasan materi seperti video dan gambar yang terkait

Indikator terdapat bantuan penjelasan materi mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Berdasarkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang di dalamnya menyajikan video dan gambar sebagai bantuan menjelaskan materi terkait sudah sangat baik.

Petunjuk penggunaan media jelas

Indikator petunjuk penggunaan media jelas mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Hal ini dilihat dari petunjuk penggunaan media sudah jelas.

Media mampu membuat siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran

Indikator tersebut mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Penilaian tersebut dari uji coba yang memang mampu membuat siswa ikut terlibat/berperan dalam pembelajaran dengan baik.

Media dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan materi teks negosiasi pada kelas X SMK

Indikator media dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan materi teks negosiasi pada kelas X SMK mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Penilaian tersebut sesuai dengan munculnya variasi yang diperoleh guru.

Media pembelajaran powerpoint interaktif sesuai dengan tuntutan kurikulum

Indikator tersebut mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Dilihat dari pembelajaran yang

disajikan dalam media sudah mengikuti tuntutan kurikulum dengan sangat baik.

Kelengkapan dan kualitas isi media bahan ajar yang disajikan

Indikator kelengkapan dan kualitas isi media mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Hal ini dilihat dari bahan ajar yang disajikan dalam media sudah lengkap.

Ikon navigasi dapat ditemukan dengan mudah

Indikator tersebut mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Sesuai dari penempatan ikon navigasi yang sudah memilih tempat dengan sangat baik.

Media ini dapat mengongkretkan materi yang abstrak

Indikator media ini dapat mengongkretkan materi yang abstrak mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Sesuai dengan adanya materi pendukung yang disajikan dengan baik.

Media dapat mendorong siswa untuk aktif berpikir

Indikator tersebut mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Hal ini dilihat dari model penyajian materi yang mengajak siswa untuk aktif berfikir sudah disajikan dengan baik.

Kesesuaian media pembelajaran powerpoint interaktif dengan karakter siswa kelas X SMK

Indikator kesesuaian dengan karakter siswa kelas X SMK mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Penilaian berdasarkan desain penyajian media pembelajaran sangat sesuai dengan karakter siswa kelas X SMK.

Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf

Indikator tersebut mendapatkan skor 2, artinya indikator ini mendapatkan skor cukup baik/cukup layak. Berdasarkan penggunaan huruf yang cukup baik. Tetapi ada beberapa slide yang ukuran hurufnya tidak proporsional.

Audio dan Visual

Animasi terlihat jelas dan mudah dipahami

Indikator tersebut mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Berdasarkan animasi yang ditampilkan jelas dan dapat dipahami dengan sangat baik.

Ketepatan media bergerak (animasi)

Indikator ketepatan media bergerak (animasi) mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor baik/layak. Sesuai dengan pemilihan animasi yang tepat.

Kesesuaian penggunaan desain background

Indikator kesesuaian penggunaan desain background mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Berdasarkan sudah sesuai desain background yang digunakan.

Ketepatan penempatan sound effect on/off

Indikator ketepatan penempatan sound effect on/off mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Hal ini dilihat dari penempatan sound effect on/off yang sangat tepat.

Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi yakni Ibu Anisa Ulfah, M.Pd. beliau adalah dosen di Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan. Validasi media pembelajaran

oleh ahli materi ini menggali pendapat ahli materi sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi media pembelajaran oleh ahli materi dilihat dari tiga aspek yaitu isi, penyajian, dan bahasa. Validasi dilakukan dengan cara menunjukkan produk kepada validator untuk diujicoba dan memberikan angket yang akan digunakan sebagai penilaian. Hasil validasi materi mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan yakni 80%, dari aspek isi materi 89%, penyajian materi 85%, dan aspek bahasa 67%. Berikut adalah analisis penilaian setiap indikator. Analisis hasil penilaian ahli materi adalah sebagai berikut.

Kompetensi inti sesuai dengan kurikulum

Indikator kompetensi inti sesuai dengan kurikulum mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Berdasarkan sudah sesuai kompetensi inti dengan kurikulum dalam isi materi.

Kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum

Indikator kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Hal ini dilihat dari sudah sesuai kompetensi dasar dengan kurikulum dalam isi materi.

Indikator pencapaian kompetensi menjabarkan kompetensi dasar

Indikator pencapaian kompetensi menjabarkan kompetensi dasar mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Hal ini dilihat dari sudah mencakup indikator pencapaian kompetensi dalam penjabaran kompetensi dasar.

Materi sesuai dengan tuntutan kurikulum

Indikator ini mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Dapat dilihat berdasarkan sudah sesuai materi dengan tuntutan kurikulum.

Tujuan pembelajaran mengembangkan indikator

Indikator tujuan pembelajaran mengembangkan indikator pencapaian kompetensi mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Sesuai tujuan pembelajarannya yang sudah mengembangkan indikator pencapaian kompetensi.

Materi sesuai dengan tahap berpikir siswa SMK kelas X

Indikator materi sesuai dengan tahap berpikir siswa SMK kelas X mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Berdasarkan sudah sesuai materi dengan tahap berpikir siswa SMK kelas X.

Kelengkapan isi materi

Indikator kelengkapan materi mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Berdasarkan sudah lengkapnya isi materi dalam media pembelajaran.

ASPEK PENYAJIAN MATERI

Materi Yang Disajikan Disusun Secara Sistematis, Runtut, dan Jelas

Indikator materi yang disajikan disusun secara sistematis, runtut, dan jelas mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Sesuai penyajian materinya yang sudah disusun secara sistematis, runtut, dan jelas.

Terdapat Bantuan Penjelasan Materi Seperti Video dan Gambar yang Terkait

Indikator terdapat bantuan penjelasan materi seperti video dan gambar yang terkait mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor sangat baik/sangat layak. Hal ini dilihat dari media pembelajaran yang dikembangkan terdapat video dan gambar sebagai bantuan penjelasan materi.

Soal Evaluasi Sesuai dengan

Tujuan Pembelajaran

Indikator tersebut mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor baik/layak. Berdasarkan penyajian soal evaluasi yang tujuan pembelajarannya sudah sesuai.

Kejelasan Contoh yang Disertakan

Indikator kejelasan contoh yang disertakan mendapatkan nilai 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Hal ini dilihat dari penyajian contoh yang disertakan sudah jelas.

Kemudahan Pemahaman Materi

Indikator kemudahan pemahaman materi mendapatkan nilai 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Berdasarkan penyajian materi dalam media pembelajaran mudah dipahami.

Media dapat Mendorong Siswa untuk Aktif Berpikir

Indikator tersebut mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Sesuai penyajian materi dalam media yang mengajak siswa aktif berpikir dengan sangat baik.

Kebebasan dalam Memilih Materi untuk Dipelajari

Indikator kebebasan dalam memilih materi untuk dipelajari mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor

dengan klasifikasi baik/layak. Hal ini dilihat dari penyajian media yang telah membebaskan dalam memilih materi yang dipelajari.

Media Mampu Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Indikator tersebut mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Sesuai penyajian materi dalam media yang dikemas dengan sangat baik.

Media Dapat Mengulang Materi yang Telah Dipelajari

Indikator media dapat mengulang materi yang telah dipelajari mendapatkan skor 4, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi sangat baik/sangat layak. Berdasarkan penyajian materi dalam media yang sudah dibentuk dengan sangat baik agar dapat mengulang materi yang telah dipelajari.

Kesesuaian Pemilihan Jenis Huruf dan Ukuran Huruf

Indikator tersebut mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Hal ini dilihat dari sudah sesuai penyajian materi dalam pemilihan jenis huruf dan ukuran hurufnya.

ASPEK BAHASA

Bahasa yang Digunakan Sederhana dan Komunikatif

Indikator tersebut mendapatkan skor 2, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi cukup baik/cukup layak. Hal ini dilihat dalam media pembelajaran bahasa yang digunakan cukup sederhana dan komunikatif.

Bahasa yang Digunakan Sesuai dengan Karakteristik Siswa SMK Kelas X

Indikator tersebut mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. berdasarkan media pembelajaran yang

dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik siswa SMK kelas X.

Kalimat dalam Soal Mudah Dipahami

Indikator kalimat dalam soal mudah dipahami mendapatkan skor 3, artinya indikator ini mendapatkan skor dengan klasifikasi baik/layak. Penilaian berdasarkan bahasa dalam kalimat soal bisa dipahami dengan baik.

Penilaian Kepraktisan

Validator kepraktisan yakni Ibu Agustin Nikmatus Sholihah, S.Pd. beliau adalah guru bahasa Indonesia di SMK Wachid Hasjim Maduran. Validasi media pembelajaran oleh guru praktisi ini dilakukan untuk menggali pendapat guru sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi media pembelajaran oleh guru praktisi dilihat dari dua aspek yaitu isi dan penyajian. Validasi dilakukan dengan cara menunjukkan media kepada validator dan memberikan angket yang akan digunakan sebagai penilaian. Hasil penilaian praktisi mendapat nilai rata-rata keseluruhan yakni 100%, dari aspek isi 100% dan aspek penyajian 100%. Berikut adalah analisis penilaian setiap indikator.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dikembangkan dengan prosedur pengembangan *Borg and Gall* yang dikutip dalam Sugiyono. Prosedur penelitian pengembangan mempunyai sepuluh langkah namun, peneliti hanya menggunakan enam langkah dikarenakan mengalami keterbatasan waktu. Enam langkah yang dipakai peneliti adalah potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain produk, revisi desain produk, dan uji coba pemakaian produk.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini melalui tahap validasi ahli media dan materi, kepraktisan (guru), dan keefektifan (uji lapangan). Perolehan dari validasi ahli media mendapatkan skor dengan persentase 88% dengan kategori layak. Perolehan dari validasi ahli materi mendapatkan skor dengan persentase 80% dengan kategori layak. Hasil penilaian kepraktisan mendapatkan skor dengan persentase 100% kategori layak. Hasil penilaian keefektifan (uji lapangan) mendapatkan skor dengan persentase 84% kategori layak. Hasil penilaian akhir secara keseluruhan mendapatkan skor penilaian dengan rata-rata 88% kategori layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barokati, Nisaul. 2013. *Media Pembelajaran*. Surabaya: CV Istana.
- Indriyani, Ririn. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Powepoint Interaktif Materi Pentesuaian Makhhluk Hidup Terhadap Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri Depok 1*. Skripsi Sarjana. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Indriyanti, Novi Yulita. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya*. Skripsi Sarjana. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Novitasari, Iis. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Online Schoology Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Lamongan*. Skripsi Sarjana (Tidak diterbitkan). Lamongan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan.
- Rahmani, Naila Fauzia. 2014. *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Pembelajaran Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII D.I Yogyakarta*. Skripsi Sarjana. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiarini, Indah Wukir dan Santi Artini. 2017. *Bahasa Indonesia 1*. Edisi 1. Bogor: Yudistira.
- Septiani, Erna. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Power Poin ADD-INS ISPRING Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sel Peserta Didik Kelas XI*. Skripsi Sarjana. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama.