

Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Power Point* pada Materi Menulis Teks Berita Kelas Vii Smp

Nisrina Risang Ayu¹, Siti Mutiatun²

Universitas Trunodjoyo Madura, Indonesia

Universitas Trunodjoyo Madura, Indonesia

E-mail: nisrinaayu44@gmail.com

siti.mutiatun@trunodjoyo.ac.id

Abstrak: Penelitian ini merupakan pengembangan media interaktif berbasis *Power Point* pada materi menulis teks berita kelas VII SMP. Media *power point* interaktif ini merupakan proses pembelajaran menggunakan media aplikasi yang dapat diinstal melalui gawai. Media yang dikembangkan memuat materi mengenai teks berita. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis *Power Point* yang layak digunakan. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan urutan tahapan, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif *Power Point* yang ditinjau dari segi kelayakan media, materi, bahasa, dan kelayakan respons pengguna (pendidik dan peserta didik). Hasil penelitian menunjukkan produk yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan produk. Hasil persentase kelayakan produk oleh ahli media 97,36% dengan kategori “sangat layak”, ahli materi 81,25% dengan kategori “sangat layak”, dan ahli bahasa 95% dengan kategori “sangat layak”. Adapun hasil persentase uji coba pengguna oleh pendidik 90,625%, dan hasil uji coba oleh peserta didik 94,085% dengan demikian produk yang telah dikembangkan secara keseluruhan layak digunakan.

Kata kunci: media interaktif, *power point*, teks berita

Abstract: This study is a development of interactive media based on *PowerPoint* for seventh grade junior high school students in learning how to write news articles. This interactive *Power Point* media is a learning process using media applications that can be installed on devices. The media developed contains material on news articles. This study aims to develop interactive media based on *PowerPoint* that is suitable for use. The development method used in this study is ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) with the following stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this study show that the interactive *PowerPoint*-based media is feasible in terms of media, material, language, and user response (educators and students). The results of the study showed that the developed product meets the product feasibility criteria. The percentage of product feasibility by media experts is 97.36% in the “very feasible” category, material experts 81.25% in the “very feasible” category, and language experts 95% in the “very feasible” category. The results of the user trial by educators were 90.625%, and the results of the trial by students were 94.085%. Thus, the developed product is overall suitable to be used.

Key words: interactive media, *power point*, news text

PENDAHULUAN

Media pembelajaran mengacu kepada alat bantu pendidik dalam menunjang keseluruhan program belajar. Media pembelajaran memiliki tujuan menyalurkan materi pembelajaran, merangsang pikiran, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang tidak membosankan, dan menyenangkan di dalam kelas. Menurut Isnaeni & Hildayah (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran elemen dari langkah pembelajaran yang dibuat dengan berbagai variasi dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran ini, perlu mendapat perhatian dari seorang pendidik agar tercapai tujuannya.

Menurut Amatullah (2022) Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menguraikan informasi maupun sebuah pesan dari pendidik ke peserta didik. Proses komunikasi aktif dua arah antara peserta didik melalui media interaktif bertujuan membantu pendidik dalam menyajikan materi pelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, ialah media interaktif *power point*. Munculnya *power point* ini membantu dalam menjalankan presentasi dengan cara memainkan fitur tampilan yang memikat serta gerak modern. Fitur template dan desain juga dapat digunakan untuk penyampaian materi agar lebih menarik dipandang.

Menurut Choirun Nisa (2018) Berita adalah sebuah informasi yang mengantarkan sebuah kabar atau informasi penting dan menarik perhatian kepada khalayak masyarakat tentang suatu kejadian ataupun peristiwa faktual dan aktual yang diinformasikan secara tertulis. Auliani (2015) Berita juga didefinisikan sebagai peristiwa atau fakta, pendapat, opini yang memukau, dan penting untuk segera disalurkan kepada masyarakat. Berita dapat dipertunjukkan dalam bentuk siaran televisi, media online, surat kabar, radio, maupun dari mulut ke mulut.

Dalam meningkatkan proses belajar peserta didik pada teks berita ini memerlukan media pembelajaran yang interaktif. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya di sekolah pendidik belum memanfaatkan media interaktif ini saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, permasalahan ini dapat diselesaikan dengan cara pengkondisian kelas yang baik, materi, ataupun media pembelajaran yang dibawakan sesuai dan dapat menarik hasrat peserta didik. Pemanfaatan media interaktif *power point* diharapkan akan mendapatkan hasil belajar dan nilai yang mencukupi.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2018) Metode penelitian secara umum diartikan sebagai metode ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan tertentu. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan penerapan model ADDIE. Model ini dipilih karena prosedur pengembangannya yang sistematis, yaitu pada setiap proses yang dilalui mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki, sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang efektif (Suryani, 2018). Melalui pengembangan yang dilakukan

menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *power point*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket, pertanyaan wawancara menyangkut ketersediaan bahan ajar, proses pembelajaran, dan kebutuhan media pembelajaran di sekolah. Serta angket untuk menganalisis kebutuhan dan mengumpulkan data terkait analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran ineteraktif berbasis *power point*. Analisis data kualitatif menggunakan hasil tanggapan dan pengamatan melalui responden yang telah dianalisis dalam bentuk penjelasan menggunakan deskripsi. Analisis data kuantitatif berupa hasil angket validasi ahli dan pengguna media interaktif pembelajaran berbasis *power point* untuk mengetahui kelayakan hasil pengembangan media, teknik analisis data skala likert dengan 4 jawaban digunakan dalam penelitian ini. Skor penilaian yang diperoleh dikonversikan untuk mengetahui kategori dan persentase kelayakannya. Prosedur penelitian pengembangan dilaksanakan melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi ahli media dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli media dalam aspek media memperoleh jumlah nilai 47, aspek isi memperoleh 16, aspek lainnya 11 dengan persentase kelayakan sebesar 97,36%. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori penilaian "Sangat Layak". Maka hal ini sejalan dengan pendapat (Arikunto, 2012) Persentase tersebut masuk ke dalam skala persentase ketercapaian 76%-100% sehingga media tersebut layak digunakan sebagai bahan pembelajaran. Adapun hasil validasi ahli media dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah nilai	Skor Max
1	Aspek Media	47	48
2	Aspek Isi	16	16
3	Aspek Lainnya	11	12
Jumlah		74	76
Persentase Kelayakan		97,36%	

Kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli materi dalam aspek materi memperoleh jumlah nilai 26 dengan persentase kelayakan sebesar 81,25%. Maka dapat disimpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran termasuk dalam kategori penilaian "Sangat Layak". Maka hal ini sejalan dengan pendapat (Arikunto, 2012) Persentase tersebut masuk ke dalam skala persentase ketercapaian 76%-100% sehingga media tersebut layak digunakan sebagai materi pembelajaran. Adapun hasil validasi ahli materi dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah nilai	Skor Max
1	Aspek Materi	26	32
Jumlah		26	32
Persentase Kelayakan		81,25%	

Kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi ahli bahasa dapat disimpulkan bahwa penilaian dari ahli bahasa dalam aspek bahasa memperoleh jumlah nilai 19 dengan persentase kelayakan sebesar 95%. Maka dapat disimpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran termasuk dalam kategori penilaian "Sangat Layak". Maka hal ini sejalan dengan pendapat (Arikunto, 2012) Persentase tersebut masuk ke dalam skala persentase ketercapaian 76%-100% sehingga media tersebut layak digunakan sebagai materi pembelajaran. Adapun hasil validasi ahli bahasa dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Jumlah nilai	Skor Max
1	Aspek Bahasa	19	20
Jumlah		19	20
Persentase Kelayakan		95%	

Hasil uji coba kelayakan media pembelajaran dengan jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba pendidik yang melibatkan guru pengajar mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam aspek media dan aspek materi memperoleh nilai 29. Berdasarkan hasil angket respons pendidik, jumlah skor yang diperoleh sebesar 29 dari total maksimum skor 32. Jumlah skor kemudian dianalisis dan mendapatkan persentase sebesar 90,625% nilai tersebut dikategorikan sangat layak.

Hasil uji coba kelayakan media pembelajaran dengan jumlah skor penilaian berdasarkan data uji coba yang melibatkan terbatas dan luas. Uji coba terbatas 10 peserta didik dengan skor 375, total persentase 93,75%. Uji coba luas 20 peserta didik dengan skor 754, total persentase 94,25%. Sehingga didapatkan persentase untuk aspek media pembelajaran dan dinyatakan "Sangat Layak". Dengan hasil persentase keseluruhan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* dapat digunakan sebagai media pembelajaran di Jurusan Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Ulyma (2021) menunjukkan bahwa pengembangan media *Power Point* berbasis sangat membantu dalam memudahkan pemahaman materi teks berita yang sebelumnya sulit dipahami.

Produk akhir hasil pengembangan pada penelitian ini adalah sebuah media interaktif pembelajaran berbasis *power point* untuk tugas akhir skripsi.

Materi yang dimuat dalam media pembelajaran ini terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pengertian teks berita, contoh teks berita, ciri-ciri teks berita, unsur-unsur teks berita, struktur teks berita, kaidah kebahasaan teks berita, penugasan, video teks berita, dan identitas pengembang pada akhir media. Peugasan media dapat langsung diakses melalui barcode atau link agar peserta didik dapat langsung mengerjakannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian proses pengembangan yang dihasilkan berupa media interaktif berbasis *power point* pada materi menulis teks berita kelas VII SMP yang dikembangkan oleh ADDIE melalui pengumpulan data. Tahap pertama adalah identifikasi masalah melalui analisis kebutuhan. Tahap kedua adalah desain, dilakukan dengan menyusun produk awal dan membuat *flowchart*. Tahap ketiga pengembangan, yaitu menegmbangkan desain yang sebelumnya dirancang serta validasi kelayakan oleh para ahli validator. Tahap keempat implementasi, yaitu penerapan uji coba produk kepada pengguna. Tahap kelima evaluasi, yaitu merevisi produk dari hasil validasi produk oleh validator ahli.

Hasil dari validasi produk media interaktif yang dinilai validator media mendapatkan persentase 97,36%. Ahli materi mendapatkan persentase 81,25%. Ahli bahasa mendapatkan persentase 95%. Rata-rata penilaian secara keseluruhan mendapatkan 91,20% masuk dalam kategori sangat layak. Hasil respons pendidik 90,625% dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai bahan media pembelajaran. Sedangkan hasil respons peserta didik 94,085% dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Dapat disimpulkan media interaktif ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks berita.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, Pratiwi Siska, dkk. (2022). Workshop Pembuatan PPT Interkatif Menggunakan Aplikasi Canva di UPTD SDN Pangeranan 1 Bangkalan. Jurnal: Abdi Masyarakat. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/PB/article/download/3707/2742>, 4 (1). Diakses tanggal 1 September 2024.
- Adinata Agung Fitri. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Berita Berbasis Adobe Animate Dengan Teknik Latihan Untuk Siswa SMP Kelas VIII. Skripsi. UNNES.
- Amatullah D, Sutrisno Joko. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan. <https://jurnal.stkippgribl.ac.id/index.php/lentera/article/download/775/623/1011>, 15 (1). Diakses tanggal 1 September 2024.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). Prosedur Penelitian. Rineka Cipta.

- Arisandi, Ulyma Tahara. (2021). Pengembangan Media Power Point Berbasis Ispring Suite dalam Pembelajaran Memahami Teks Berita untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Indralaya. Skripsi. UNSRI.
- Auliani, Rizkia. (2015). Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Berita dengan Menggunakan media Audio Visual Siswa Kelas VIII Semester II SMPN 2 Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Desnawati, Melsa Atin. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Interaktif pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik SMP. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung.
- Dewi, Ni Luh Putu. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. Ejournal Undiksha- Universitas Pendidikan Ganesha, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJL/article/view/32760>, 5 (1). Diakses tanggal 21 Januari 2024.
- Erlita, Dian, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Materi Cara Berkembangbiak Hewan dan Tumbuhan Kelas VI SD. JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/issue/view/5>, 2 (2). Diakses tanggal 21 Januari 2024.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/download/17315/10084>, 2 (2), 204-210. Diakses tanggal 1 September 2024.
- Febrian, Syah, dkk. (2023). Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan. JMEL: Journal of Mechanical Engineering Learning, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jmei>, 12 (1). Diakses tanggal 1 September 2024.
- Hayati, Nur. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teks Berita Siswa VIII SMP N 1 Pulau Hanaut. Skripsi. UNISMA.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran dalam pembentukan Interaksi Belajar Siswa. Jurnal Syntax Transformation. <https://dx.doi.org/10.46799/jurnal%20syntax%20transformation.v1i5.69>, 1 (5), halaman 149. Diakses tanggal 02 Januari 2024.
- Istiqlal, Abdul. (2018). Manfaat media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. Jurnal Kepemimpinan dan Perguruan Sekolah, [56](https://ejurnal.stkip-</p></div><div data-bbox=)

LESTARI: JURNAL BAHASA DAN SASTRA

Volume 04 No. 01 Januari-Maret 2026

pessel.ac.id/index.php/kp/article/view/280, 3 (2), halaman 139-140.
Diakses tanggal 02 Januari 2024.

Nafiah, Eni Kusuma. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Teks Puisi Rakyat di kelas VII MTs Negeri 1 Kediri. Skripsi. UIN SATU Tulungagung.

Nisa, Choirun. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita Melalui Model pembelajaran Example Non Example Kelas VIII Mts. Raden Rahmat Solorejo. Sastronesia: Jurnal pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia,
<https://repository.stkipjb.ac.id/index.php/student/article/viewFile/2031/1678>, No 7. Diakses tanggal 2 Januari 2024.

Seleky, Jacob Stevy, dkk. (2022). Penerapan Metode Interaktif untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Online. Jurnal SeNa-MaGeStiK. (online),
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/prosiding/article/download/33517/11679/>, halaman 283-285, diakses tanggal 02 Januari 2024.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Suryani, Nunuk, dkk. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Susilana, R., & Riyana, C. (2008). Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV. Wacana Prima.

Sutopo, Ariesto. H. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Graha Ilmu.

Turistiani, Trinil Dwi, dkk. (2021). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif pada Pembelajaran Surat Pribadi dan Surat Dinas di Kelas VII-D SMP Negeri Temayang. Jurnal: Unesa.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/40710/35222>, 8 (4), halaman 17-30. Diakses tanggal 24 Januari 2024.

Wulandari, Putri Mei, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point pada Materi Bumbu Dasar dan Turunanya Mata Pelajaran Boga Dasar. Jurnal: UNESA, (online),
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/47890/39980>, diakses tanggal 21 Januari 2024