



POWER POINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DENGAN UNSUR KEARIFAN LOKAL MATERI PELAJARAN PKN SEKOLAH DASAR

Maya Alemina Ketaren
Pascasarjana Universitas Negeri Medan

Mayaketaren16@gmail.com

ABSTRAK

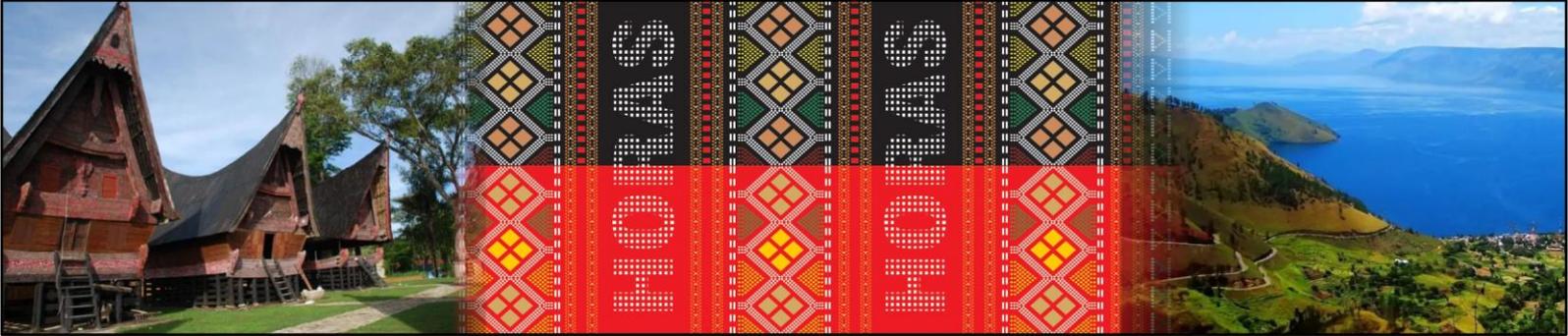
Perkembangan pendidikan pasca pembelajaran daring membawa digitalisasi yang semakin meningkat didalam pembelajaran. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah memperoleh power point sebagai media pembelajaran digital dengan unsur kearifan lokal pelajaran PKN di sekolah dasar yang layak, serta efektif digunakan dalam pelajaran. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian dan Pengembangan (R&D), model penelitian yang digunakan yakni ADDIE. Instrumen dalam penelitian ini yakni wawancara, observasi dan angket. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 104223 Bingkawan, Kecamatan Sibolangit, Kabupaten Deli Serdang. Hasil dari penelitian ini yakni diperoleh *power point* sebagai media pembelajaran digital dengan unsur kearifan lokal pelajaran PKN di sekolah dasar yang layak, dan efektif digunakan dalam pembelajaran yang dilihat hasil uji kelayakan yakni ahli media 4,5 dengan kategori sangat baik dengan presentasi 90% atau "Sangat Layak". Hasil uji kelayakan ahli materi 4,3 dengan kategori baik dan presentase 86% atau sangat layak. Serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pelajaran PKN dengan rata rata nilai *pre test* 69 serta rata rata nilai *post test* yakni 84 sehingga diketahui diperoleh peningkatan hasil belajar setelah menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran digital dengan unsur kearifan lokal.

Keyword : *Media pembelajaran Digital, Kearifan Lokal*

ABSTRACT

The development of online post-learning education brings increasing digitalization in learning. The purpose of this research is to obtain power points as digital learning media with elements of local wisdom in PKN lessons in elementary schools that are appropriate, and effectively used in lessons. The method in this research is Research and Development (R&D), the research model used is ADDIE. The instruments in this study were interviews, observations and questionnaires. This research was conducted at SDN 104223 Bingkawan, Sibolangit District, Deli Serdang Regency. The results of this study are that power points are obtained as digital learning media with elements of local wisdom in PKN lessons in elementary schools that are appropriate, and effectively used in learning which can be seen from the results of the feasibility test, namely media experts 4.5 with very good categories with a presentation of 90% or "Very Worthy". The results of the material expert feasibility test are 4.3 with a good category and a percentage of 86% or very feasible. And can improve the learning outcomes of fourth grade students on PKN subject matter with an average pre-test score of 69 and an average post-test score of 84 so that it is known that an increase in learning outcomes is obtained after using power point as a digital learning medium with elements of local wisdom.

Keyword : *Digital Learning Media, Local Wisdom*



PENDAHULUAN

Keadaan semakin memaksa negara Indonesia untuk terus berkembang dan maju, baik dalam bidang teknologi, kesehatan, perdagangan, pendidikan dan lainnya. Perkembangan ini semakin pesat, seiring dengan perkembangan teknologi, bangsa Indonesia juga harus memperhatikan dan menggunakan teknologi dalam mengembangkan berbagai aspek penting salah satunya pendidikan. Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu wadah utama untuk menciptakan masyarakat yang berkualitas, inovatif dan kreatif. Pendidikan membawa masyarakat sadar akan pentingnya memiliki ilmu pengetahuan dan melakukan pengembangan diri. Pendidikan dan teknologi apabila dipadukan akan memberikan dampak yang amat besar, yakni berkembang pesatnya teknologi dalam kehidupan masyarakat dan juga pendidikan yang semakin baik, dengan teknologi dapat mengembangkan berbagai perangkat pembelajaran, sehingga pembelajaran akan semakin baik dan semakin inovatif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kemajuan teknologi yang menghampiri dunia pendidikan khususnya dalam hal pemanfaatan komputer dan internet sebagai media dan sumber belajar harus disikapi secara cepat oleh seorang pengajar atau guru sehingga kemajuan teknologi bisa termanfaat dengan baik untuk membantu proses pembelajaran di kelas (Mailani, 2019). Teknologi apabila dimanfaatkan dengan baik dalam dunia pendidikan akan membawa dampak yang sangat baik, seperti mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi dan perangkat pembelajaran lainnya. Sudah ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Seperti menggunakan mis. Power point sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan materi pembelajaran. Pemanfaatan program aplikasi powerpoint sebagai media pembelajaran juga belum maksimal, suasana belajar, dan penyampaian materi banyak terpaku pada buku dan terkesan monoton atau kurang menarik perhatian siswa. Guru jarang sekali memanfaatkan atau membuat sendiri materi presentasi dengan bantuan powerpoint (Dwi *et al.*, 2021). Terkadang guru hanya mengunduh materi slide powerpoint yang mudah didapatkan di internet. Banyaknya materi dengan powerpoint di internet yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa belum dilengkapi dengan soal-soal latihan atau permainan (game) interaktif yang memudahkan siswa lebih tertarik untuk belajar serta mampu mengerti dan menyerap pengetahuan dengan maksimal (Khotimah and As'ad, 2020).

Selain daripada itu memaksimalkan pembelajaran amatlah penting, salah satunya dengan mengaitkan media pembelajaran yang dikembangkan dengan unsur unsur kearifan lokal, seperti sekolah yang berada di daerah karo, maka sebaiknya memanfaatkan unsur kearifan lokal yang ada, seperti simbol, ornamen dan unsur kearifan lokal dari budaya sekitar dalam perangkat pembelajaran yang dikembangkan, hal ini bertujuan juga untuk menjaga dan melestarikan budaya sekitar agar tetap diketahui dan dipahami masyarakat.

Sehingga pengembangan media pembelajaran digital dengan unsur kearifan lokal akan sangat mendukung dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menciptakan peserta didik yang akan



menjadi warga negara yang baik, warga negara yang baik adalah warga negara yang mencintai dan melestarikan kearifan lokal bangsanya, oleh sebab itu jika dipadukan akan menjadi inovasi yang sangat baik dalam pendidikan, sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran power point dengan unsur kearifan lokal didalamnya pada pelajaran PKn di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam pengembangan media pembelajaran *power point* dengan menggunakan metode Research and Development (R & D). Metode penelitian R & D ini merupakan metode yang digunakan dalam pengembangan produk. Menurut Sugiyono (2017:297) mengatakan “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu”.(Sugiyono, 2017)

Model penelitian yang digunakan yaitu ADDIE. Adapun tahapan dan langkah-langkah model pengembangan ADDIE antara lain: 1) Tahapan Analysis, 2) Tahap Design, 3) Tahap Development, 4) Tahap Implementation dan 5) Evaluation(Sugiyono, 2015). Adapun subjek penelitian pengembangan media pembelajaran *power point* ini yaitu siswa kelas V SDN.104223 Bingkawan (Rayanto, 2020). Dengan jumlah siswa 27 orang, jumlah siswa laki-laki 14 orang dan jumlah siswa perempuan 13 orang. Tempat penelitian pengembangan ini di SD Negeri 104223 Bingkawan Kec. Sibolangit Kabupaten Deli Serdang. Pada bulan Februari 2022. Instrumen dalam penelitian ini terbagi atas Tes Hasil Belajar (THB), Instrumen validasi ahli, Lembar wawancara, dan lembar pengamatan. Adapun data yang dianalisis dalam pengembangan media pembelajarana ini yaitu analisis kelayakan media dan analisis tes hasil belajar siswa. Untuk menghitung penilaian media pembelajaran dengan angket, dapat analisis dengan menentukan kriteria jawaban dari instrumen validasi dengan menggunakan Skala Likert(Badriyah *et al.*, 2021). Sebelum menganalisis hasil belajar siswa terlebih dahulu instrumen tes hasil belajar yang akan dipakai dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas dan realibilitas soal yang akan digunakan. Serta uji reabilitas menggunakan rumus Kuder Richardson.(Rusdi, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi terhadap media pembelajaran power point dengan kearifan lokal Pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan ini di validasi oleh Ahli media dan Ahli Materi. Produk ini uji telah di Uji coba dan dilakukan penilaian produk oleh Guru. Berikut ini hasil dalam setiap tahap pelaksanaan penelitian:

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti. Pada tahap analisis dilakukan analisis terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa. Adapun hasil pada tahap analysis yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran power point, media



pembelajaran power point masih menjadi kebutuhan oleh guru dan siswa, adapun media pembelajaran yang sudah digunakan hanya menggunakan gambar yang di print dan menggunakan media pembelajaran langsung seperti media yang ada disekitar yakni daun daunan atau benda benda disekitar.

Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran power point yang akan dikembangkan, adapun hasil dari setiap tahap rancangan sebagai berikut:

1. Menyusun materi sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang dikembangkan, adapun Kompetensi dasar yang digunakan yaitu KD 3.1. Memahami makna relasi simbol dengan sila-sila Pancasila dan KD 4.1. Menjelaskan makna relasi simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari
2. Materi diambil yaitu materi tentang makna relasi simbol dengan sila sila pancasila
3. selanjutnya membuat media pembelajaran pada microsoft power point yang dibuat semenarik mungkin dengan mendownload simbol simbol dan ornamen budaya karo sebagai salah satu unsur kearifan lokal yang dimuat dalam media pembelajaran ini.
4. Selanjutnya mengatur animasi power point, bisa juga diberikan musik agar tampilan power point lebih menarik.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan racangan media pembelajaran power point yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan masukan dan kritik yang diberikan oleh validator melalui angket yang telah diisi oleh masing masing ahli dengan tujuan untuk penyempurnaan media pembelajaran power point dengan unsru kearifan lokal pada pelajaran PKN di sekolah dasar. Adapun hasil validasi ahli media: ahli media 4,5 dengan kategori sangat baik dengan presentasi 90% atau “Sangat Layak”. Adapun rincian indikator penilaian sebagai berikut aspek tampilan 4,7 atau 94%, selanjutnya aspek kemudahan penggunaan 4,5 atau 90%, Petunjuk penggunaan 4,6 atau 92 %, aspek konsistensi 4,2 atau 84% maka secara keseluruhan hasil validasi ahli media menyatakan media pembelajaran power point yang dikembangkan sangat layak

Selanjutnya hasil uji kelayakan ahli materi pendidikan kewarganearaan yaitu 4,3 dengan kategori baik dan presentase 86% atau sangat layak. Dengan rincian penilaian sebagai berikut aspek isi materi 4,2 atau 84%, kesesuaian dengan EYD 4,5 atau 90%, kelengkapan isi 4,3 atau 86% sehingga



secara keseluruhan hasil validasi ahli materi menyatakan media pembelajaran power point yang dikembangkan sangat layak.

Tahap Implementation (Penerapan)

Setelah melaksanakan validasi dan revisi terhadap produk media pembelajaran power point dengan kearifan lokal Pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan, peneliti melaksanakan uji coba terbatas di kelas V SDN.104223 Bingkawan. Dengan jumlah siswa 27 orang, jumlah siswa laki-laki 14 orang dan jumlah siswa perempuan 13 orang.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilaksanakan setelah uji coba terbatas, Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur tingkat efektifitas produk pengembangan Dengan jumlah siswa 27 orang, jumlah siswa laki-laki 14 orang dan jumlah siswa perempuan 13 orang. dan hasil belajar peserta didik dengan cara membandingkan hasil post test dan pre test peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Dari uji coba yang dilakukan rata rata nilai pre test 69 serta rata rata nilai post test yakni 84, Dari rata-rata tersebut terdapat peningkatan hasil belajar yaitu hasil post test lebih bagus nilainya dari pada pre test. Serta terlihat perbedaan hasil belajar setiap siswa yang semakin meningkat setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran power point dengan unsur kearifan lokal pada mata pelajaran PKN di sekolah dasar.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran power point dengan kearifan lokal Pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan telah dilaksanakan di SDN. 104223 Bingkawan di kelas V ini sangat layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil yang diperoleh melalui pengembangan media pembelajaran power point dengan kearifan lokal Pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran power point dengan kearifan lokal Pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan dikategorikan Sangat layak dari hasil validasi ahli media dan ahli materi yakni ahli media 4,5 dengan kategori sangat baik dengan presentasi 90% atau “Sangat Layak”. Hasil uji kelayakan ahli materi 4,3 dengan kategori baik dan presentase 86% atau sangat layak.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil uji coba yaitu hasil post test lebih bagus nilainya dari pada pre test. serta terlihat perbedaan hasil belajar setiap siswa yang semakin meningkat setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran power point dengan unsur kearifan lokal pada mata pelajaran PKN di sekolah dasar.



DATA DIRI PENULIS

Maya Alemina Ketaren, mahasiswa program studi pendidikan dasar pascasarjana universitas negeri Medan Tahun 2022, tinggal di desa sembahe kecamatan sibolangit, merupakan alumni pendidikan guru sekolah dasar universitas negeri Medan tahun 2021.

DAFTAR PUSTAKA

Badriyah, I. R. *et al.* (2021) 'Analisis Model Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(5), pp. 3651–3659.

Dwi, S. *et al.* (2021) 'Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran IPS “ MAPS ” dengan Game Web Browser Based Learning untuk siswa SMP Development of Social Studies Evaluation Media “ MAPS ” with Game Web Browser Based Learning for Junior High School Students', pp. 25–42. doi: 10.15548/jpips.v8i1.12266.

Khotimah, S. H. and As'ad, M. (2020) 'Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar [Realistic Mathematics Education Approach to Mathematics Learning Outcomes for Elementary School Students]', *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), pp. 491–498.

Mailani, E. (2019) *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: Azizah Publishing.

Rayanto, Y. H. (2020) *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2 teori dan prakter*. Pasuruan: Lembaga Academic and Reasearch Development.

Rusdi (2019) *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers.

Sugiyono (2015) *Metode Penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.